

И  
Г  
Р  
О

# МАШИНА

192  
СТРАНИЦЫ

(65) 2003

ISSN 1560-2583



9 771560 258002

## В НОМЕРЕ

▶ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ SYBERIA  
**POST MORTEM**

▶ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ  
АРМАГЕДДОН 2003  
**SIMCITY 4**

▶ НАСЛЕДНИКИ HOMEWORLD  
**HEGEMONIA и O.R.B.**

## НА КОМПАКТЕ

▶ ГРАНДИОЗНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ХИТА  
**WARCRAFT III:  
WANDERERS OF SORCERIA**

▶ ЛУЧШИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ **DIABLO II**  
▶ МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ **FALLOUT 2**  
▶ МАШИНЫ ДЛЯ **NEED FOR SPEED 4**

➤ ПОДБОРКА ИГРОВЫХ ОБОЕВ

### ЖДЕМ

- American McGee's Oz
- Atom X
- Besieger
- Breed
- Freelancer
- Grand Theft Auto: Vice City
- Halloween
- Live for Speed
- Massive Assault
- Soldner: Secret Wars
- The Lord of the Rings: The War of the Ring

### ИГРАЕМ

- Anarchy Online
- Combat Mission: Barbarossa to Berlin
- Defender of the Crown
- Европа 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия)
- G.I. Combat Episode I: Normandy
- Gladiators of Rome
- Hegemonia: Legions of Iron
- Iron Storm (Командос: в тылу врага)
- Jurassic Park III: Dinosaur Battles
- Mad Dog McCree
- New World Order (Новый мировой порядок)
- O.R.B. (Off-World Resource Base)
- Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam
- Post Mortem
- SimCity 4
- Недетские гонки
- Некромания: Сила Тьмы
- Прекрасный Лик Смерти

### В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Command & Conquer: Generals
- Warlords IV: Heroes of Etheria

### РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

- Age of Mythology
- Arx Fatalis
- Beam Breakers
- Civilization III: Play the World
- Hitman 2: Silent Assassin
- Project Nomads
- Soldiers of Anarchy (Солдаты Анархии)

ВЫБОР СИЛЬНЕЙШИХ

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2002

ОБЛОЖКА:  
UNREAL TOURNAMENT 2003  
(ЛУЧШИЕ ИГРЫ)

В НОМЕРЕ  
НА КОМПАКТЕ

СВЫШЕ

# 300 ИГР





Твои мечты могут стать

летальными...

# МЕРТЕЛЬНЫЕ РЕЗЫ

Жанр:  
Role Playing Strategy

Осколки волшебного мира  
- постоянное поле битвы  
могущественных волшебников... **ТЫ ОДИН ИЗ НИХ!**

В твоих руках есть все:

Воины, готовые отдать  
свою жизнь за тебя...

Заклятия, способные  
повергнуть в хаос всю  
вселенную...

Не хватает одного - власти,  
**АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТИ**  
над осколками мира...





Ливо светлое  
Дрель электрическая  
Стиральная машина  
Зубная паста  
Прокладки на каждый день  
Велосипед детский трехколесный  
Газовый баллон бытовой  
Шприц одноразовый  
Салфетки гигиенические  
Средство от простуды  
Детский конструктор  
Стиральный порошок  
Средство от насекомых  
Освежитель воздуха  
Палатка туристическая  
Ботинки мужские  
Щетки таксы  
Проточный водонагреватель  
Ваза бронзовая  
Домашний спортивный комплекс  
Радиотелефон  
Наполнитель для кошачьих туалетов  
Раковина  
Душевая кабина  
Звонок дверной  
Сейф металлический  
Кондиционер для белья  
Очиститель воздуха  
Ванна гидромассажная  
Муфта женская  
Постельное белье  
Аквариум  
Дезодорант  
Коляска инвалидная  
Корфемолка электрическая  
Столешница  
Вино  
Карты игральные  
Игрушка мягкая  
Элемент питания  
Газонокосилка  
Видеокассета чистая  
Тальк  
Губная помада  
Лак для ногтей  
Нож для овощей  
Аксвапанг  
Средство от потливости ног  
Спички  
Ковер  
Активированный уголь  
Гладиолус в горшке  
Плащ женский  
Лак для ногтей  
Табак трубочный  
Зажигалки  
Импортные сигареты  
Видеомагнитофон  
Телевизор  
Туалетная вода  
Вентилятор  
Унитаз  
Губка для мытья машины  
Водка  
Бумажник  
Холодильник  
Посудомоечная машина  
Сифон  
Ароматизатор  
Фильтр для очистки воды  
Когтеточка  
Клетка для грызунов  
Биопесок для птиц  
Лосьон для загара  
Корзина для мусора  
Ведро малое  
Свисток милицейский  
Шлем мотоциклетный  
Мотоцикл  
Листья бумаги  
Скрепки канцелярские  
Рюкзак школьный  
Пенал  
Расческа  
Шампунь от перхоти  
Гель для волос  
Гель для удаления волос  
Фляга  
Стакан граненый  
Хлебопечка  
Миксер  
Блендер  
Яйцеварка электрическая  
Микроволновая печь  
Газовая плита  
Варочная панель  
Зубная щетка  
Зубочистки  
Свечи ароматизированные  
Телефонная карта  
Густяница чугунная  
Презервативы  
Незамораживающая жидкость  
Бензин для зажигалок  
Полотенце махровое  
Халат мужской  
Аккумулятор  
Розетка электрическая  
Шланг резиновый  
Набор постельного белья  
Подвеска для унитаза  
Пятновыводитель  
Маркер  
Лимонная кислота

Пылесос  
Мешки для пылесоса  
Оливки без косточек  
Монитор  
Принтер  
Набор одноразовой посуды  
Сканер  
Домашний компьютер  
Вытяжка  
Гвозди хозяйственные  
Рубашка хлопчатобумажная  
Книжка-раскраска для самых маленьких  
Соска  
Банка для сыпучих продуктов  
Весы настольные  
Набор для консервирования  
Бивень мамонта  
Клей обойный  
Боты  
Машинка для стрижки волос  
Средство для очистки сливных труб  
Бачок для унитаза  
Соль для посудомоечных машин  
Ершик посудный  
Полочка для компакт-дисков  
Паке́тный ламина́тор  
Уничтожитель бумаг  
Ноутбук  
Источник бесперебойного питания  
Диктофон микрокассетный  
Фотоаппарат  
Универсальный пульт дистанционного управления  
Минидисковая дека  
Икра кабачковая  
Чехол для рояля  
Рояль  
Букет свадебный  
Кольцо обручальное  
Разводной ключ  
Фен  
Плойка  
Обогреватель масляный  
Студийный ламповый микрофон  
Фильтры трубчатые  
Термометр  
Грелка  
Открывалка  
Пакет  
Теннисная ракетка  
Футбольный мяч  
Бейсбольная бита  
Шарик для игры  
Синтезатор  
Кружка  
Свисток милицейский  
Будка собачья  
Расческа  
Обои в ассортименте  
Судак заливной  
Мороженое фисташковое  
Погремучка  
Подставка для яиц  
Контейнер для белья  
Набор прищипок  
Аудиоцентр  
Автомобильная магнитола  
Спицы вязальные  
Радионаушники  
Швейная машина  
Миксер  
Блендер  
Кухонный комбайн  
Чайник электрический  
Эпилятор  
Мясорубка  
Котел  
Пароварка  
Соковыжималка  
Фритюрница  
Поддон  
Сковорода с тефлоновым покрытием  
Затычка для ванны  
Жидкость для розжига костров  
Уголь древесный  
Духовой шкаф  
Чулки  
Счетчик купюр  
Палка  
Блокнот  
Калькулятор  
Кассовый аппарат  
Устройство дактилоскопического доступа в помещение  
Электронная записная книжка  
Мобильный телефон  
Автоответчик  
Телефонная гарнитура

Переговорное устройство  
Дверной замок  
Видеопроектор  
Детектор валют  
Плазменная панель  
Слайд-проектор  
Чехол для зажимов  
Сумка хозяйственная  
Стул компьютерный  
Кресло офисное  
Шайба хоккейная  
Стул с подлокотником  
Набор рюмок для красного вина  
Трость  
Шляпа мужская  
Бейсболка  
Келка  
Воздухоочиститель  
Средство для выведения пятен  
Лампа дневного света  
Средство для чистки изделий из нержавеющей стали  
Камин  
Текила  
Набор игл  
Электромассажер  
Туфли женские  
Ветровка  
Решетка для мангала  
Нарды  
Кости игральные  
Пакеты для мусора  
Средство для ухода за шерстью  
Прикорика для ловли карпа  
Крем для обуви  
Стол для пикника складной  
Зонт  
Качающийся разбрызгиватель  
Пена для ванны  
Крючки рыболовные  
Скребок  
Огнетушитель автомобильный  
Винтовка мелкокалиберная  
Тележка  
Козлы для пиления складные  
Ящик велосипедный  
Мегафон  
Свисток для чайника  
Бриллиантовое кольцо  
Ошейник  
Контейнер для продуктов  
Солонка  
Перечница  
Хлебница  
Ракия  
Половник  
Пресс для чеснока  
Пробка для бутылок  
Шумовка  
Картофельная резка  
Чайник заварочный  
Соусник  
Супница  
Щипцы сервировочные  
Лопатка узкая  
Лопатка широкая с прорезанной  
Лопатка сапорова  
Подружки  
Пеленки  
Коврик для мыши  
Футболка  
Роликовые коньки  
Защитная маска вратаря  
Дырокол  
Конверты  
Линейка  
Глобус  
Лоток для бумаг  
Точилка  
Штемпельная краска  
Визитница  
Ножницы  
Альбом  
Дневник  
Набор обложек для книг  
Полироль  
Скрипка  
Гитара акустическая  
Смычок  
Канифоль  
Венчик  
Медвежья шкура  
Рога  
Насос велосипедный  
Пластырь  
Бумага туалетная  
Экстракт валерианы  
Приманка для тараканов  
Противомоскитная сетка  
Бассейн надувной  
Спасательный жилет

Носки шерстяные  
Стельки  
Велотренажер  
Гири  
Штанга  
Серп  
Молот  
Лезвия бритвенные  
Перчатки мужские  
Перчатки женские  
Очки  
Контактные линзы  
Шапочка для купания  
Краска для волос  
Седло спортивное  
Набор стопок  
Шторы  
Кружка керамическая  
Средство для мытья машины  
Набор для мытья машины  
Губка  
Тапочки домашние  
Зонт пляжный  
Топчан  
Спасательный круг  
Трусы мужские  
Скальпель хирургический  
Груша боксерская  
Кактус  
Пылесборник бумажный  
Семена дыни  
Пена для бритья  
Кормушка для птиц  
Рассекатель огня  
Шампури  
Веник  
Совок  
Упаковочная бумага  
Сервис  
Тарелка для хлеба  
Салатница  
Мешок для обуви  
Тоник  
Средство для увеличения мышечной массы  
Набор крышек для банок  
Отвертка  
Фартук  
Серьги золотые  
Гранатовый браслет  
Солонка  
Нитки  
Леска  
Удилище большое  
Качели детские  
Пипетка  
Банки медицинские  
Спирт  
Сухой спирт  
Средство для ухода за шерстью  
Носовой платок  
Дневник  
Дырокол  
Венок  
Клеши  
Палочки  
Прибор для выжигания  
Пивзак  
Узлек  
Пудель  
Норка  
Шуба женская  
Клоушка для игры в гольф  
Гольфы  
Тумбочка  
Акустические системы  
Головка дорожная  
Карты Московской области  
Дорожный атлас  
Текстовый процессор  
Бронхитермостер  
Рейтузы  
Валенок  
Штаны байковые  
Накладные ногти  
Антенна  
Мотоцикл с коляской  
Лотерейный билет  
Книжка декоративная  
Вставная челюсть  
Плавательница  
Мойка  
Дверной глазок  
Круглогубцы  
Отбойный молоток  
Мотороллер  
Кукла для девочек  
Вилы  
Амфора  
Портсигар

Высотомер  
Компас  
Херес  
Сок  
Петарды  
Свадебное платье  
Табуретка  
Кресло-качалка  
Тальк  
Соляная кислота  
Телефонный справочник  
Учебник русского языка  
Тазик банный  
Березовый веник  
Токарный станок  
Гончарный станок  
Нож для колки льда  
Вантуз запасной  
Набор праздничных открыток  
Парашиот  
Ружье гладкоствольное  
Сетка для волос  
Мочалка  
Бритва опасная  
Заступ  
Сборная модель танка  
Набор мормышек  
Прибор ночного видения  
Бинокль  
Монокль  
Эскимо на палочке  
Пломбир  
Противогаз  
Терка  
Пинцет  
Зажим  
Шагомер  
Батут  
Прыгалки  
Заколка для волос  
Бигуди  
Боди  
Набор хубиков  
Паук игрушечный  
Держатель для бумаг  
Пепельница  
Урна  
Перцовый баллончик  
Кардиостимулятор  
Разрыхлитель  
Дача  
Квартира  
Плетка  
Букет ландышей  
Маска косметическая  
Мясная нарезка  
Средство от прыщей  
Маска для ныряния  
Крем для рук  
Бусы декоративные  
Нож для рыбы  
Накладные ресницы  
Ступа  
Воздушный змей  
Дозиметр  
Барaban  
Медведь плюшевый  
Стойка для газет  
Комбинзон  
Пластиковый  
Солынок  
Полы-палатка  
Поро-палатка  
Железин  
Браслет для ключей  
Сетка для настольного тенниса  
Перекидной календарь  
Аптечка дорожная  
Карты Московской области  
Дорожный атлас  
Текстовый процессор  
Бронхитермостер  
Рейтузы  
Валенок  
Штаны байковые  
Накладные ногти  
Антенна  
Мотоцикл с коляской  
Лотерейный билет  
Книжка декоративная  
Вставная челюсть  
Плавательница  
Мойка  
Дверной глазок  
Круглогубцы  
Отбойный молоток  
Мотороллер  
Кукла для девочек  
Вилы  
Амфора  
Портсигар

Дверной звонок  
Шпингалет  
Примус  
Чесалка для спины  
Джин  
Ром  
Яичный ликер  
Кнопки канцелярские  
Клавиатура  
Модем  
Одеяло ватное  
Плед верблюжий  
Помада губная  
Толстовка  
Калюшон  
Байдарка  
Брусья гимнастические  
Шляпки сервировочные  
Ракетка для игры в сквош  
Дефибриллятор  
Зеркало Куско  
Иппликатор Кузнецова  
Вата стерильная  
Вода дистиллированная  
Парашиот запасной  
Ракия  
Граппа  
Самоучитель китайского языка  
Метла для игры в квиддич  
Горжетка  
Торшер  
Ночник  
Чешки  
Супинатор  
Раскладушка  
Эспандер  
Карабин походный  
Горький шоколад  
Плоттер режущий  
Тренижник для фотоаппаратуры  
Фиона из соловьиных язычков  
Рама  
Линзы корректирующие  
Диапроектор  
Видеокассета чистящая  
Картридж для струйного принтера  
Жезл милицейский  
Вазелин  
Судно медицинское  
Часы настольные с кукушкой  
Кувалда  
Рубанок  
Стеклолез  
Лейка садовая  
Тяпка  
Набор блесен  
Рачки артемия  
Марлевая повязка  
Щебень  
Стул электрический  
Люстра  
Кювета  
Ящик посудный  
Изолента  
Никотиновый пластырь  
Поводок  
Лак паркетный  
Кий  
Лук  
Кольца  
Ночной парок  
Сверло  
Лопь  
Киноно  
Набор нагрешек  
Зубило  
Пластинка виниловая  
Пластинки  
Гипсокартон  
Фужер  
Карманный компьютер  
Игла штопальная  
Свечи детские  
Экстракт ромашки  
Средство для удаления зубного камня  
Яблочная наливка  
Бальзам  
Медальон  
Брошь  
Залонки  
Велосипедная цепь  
Кедровые орешки  
Елочные игрушки  
Наручники бытовые  
Нарукавники  
Конденсатор с резистивным материалом  
Почтовый ящик  
Мышь оптическая  
Фуражка

Мундштук  
Ростер  
Вафельница  
Сачок для ловли бабочек  
Чучело бобра  
Топор  
Указка учительская  
Солнцезащитные очки  
Проекционный телевизор  
Коромысло  
Набор оловянных солдатиков  
Махорка  
Пленка виниловая  
Пила двуручная  
Жалюзи вертикальные  
Пантограф  
Пугало огородное  
Сундук декоративный  
Граммофон  
Флюгер  
Полотенце бумажное  
Кашпо  
Газовая шаль  
Кроссовки импортные  
Бутсы  
Гермошлем зимний  
Стетоскоп  
Амперметр  
Вольтметр  
Реостат  
Пинцет  
Прибор электрический  
Чай байховый  
Ключ шестигранный  
Цель гимнастическая  
Вибратор  
Наперсток  
Пишущая машинка  
Колун большой  
Клетка для переноски животных  
Биотуалет  
Детская энциклопедия  
Книжная полка  
Подставка для ног  
Масло промывочное  
Электролит  
Диск стальной  
Конь гимнастический  
Толковый словарь  
Шины зимние  
Автобус  
Трактор  
Очки для коррекции зрения  
Жгут  
Бит  
Вата  
Гипс  
Электрогитара  
Пистолет  
Фрезерный станок  
Труба канализационная  
Черепица  
Комплект постельного белья  
Тапочки домашние  
Игрушка для малышей  
Битумная мастика  
Брус  
Кубики  
Плентус  
Предохранитель  
Разрыхлитель  
Стекло  
Кирпич  
Песок  
Щебень  
Гравий  
Растение декоративное  
Клоушка для гольфа  
Инжектор  
Беговая дорожка  
Проявочная машина  
Растровый процессор  
Сканер считывания штрих-кода  
Часы карманные  
Вагонка  
Рейка  
Доска подгорбыльная  
Журнал  
Доска разделочная  
Головной убор  
Двигатель  
Сувенир из металла  
Подвеска  
Подарочная упаковка  
Трансмиссия  
Бант  
Лента  
Противоугонный комплекс  
Блокнот механический  
Антирадар  
Олифа  
Дверь деревянная  
Потолок подвесной  
Гайковерт ударный  
Бороздел  
Болты  
Гайки  
Мост  
Кольца  
Женский роман  
Заправочный комплект  
Коробка для дисков  
Транспортир

# Найдётся всё.

Факсимильный аппарат  
Кофеварка  
Турка медная  
Считыватель магнитных карт  
Домофон  
Видеокамера

Яхта  
Щипчики для колки сахара  
Стружка ольховая  
Пейджер  
Почтовые марки  
Голень цыплят

Гладильная доска  
Флейта  
Арфа  
Трясогузка живая  
Шампанское  
Кислородная подушка

Кисет  
Кальян  
Спидометр  
Ремень  
Эхолот  
Катер

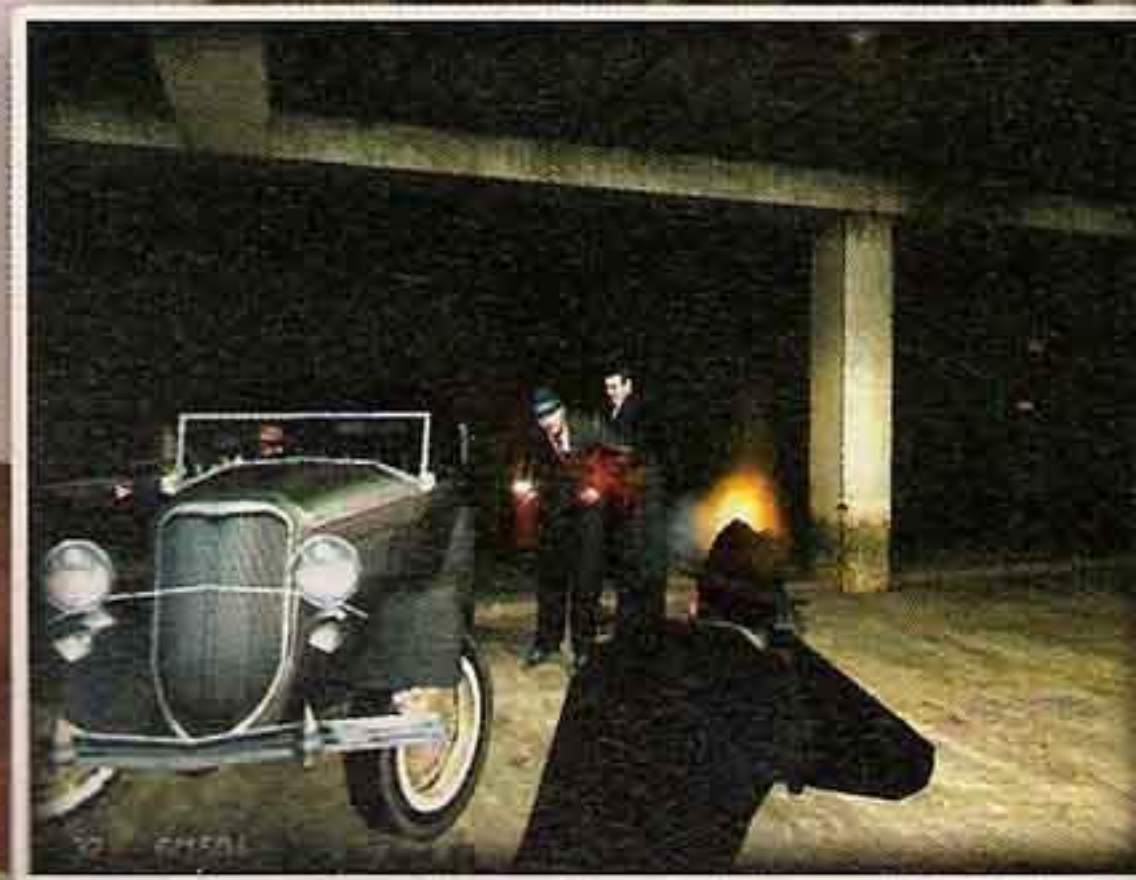
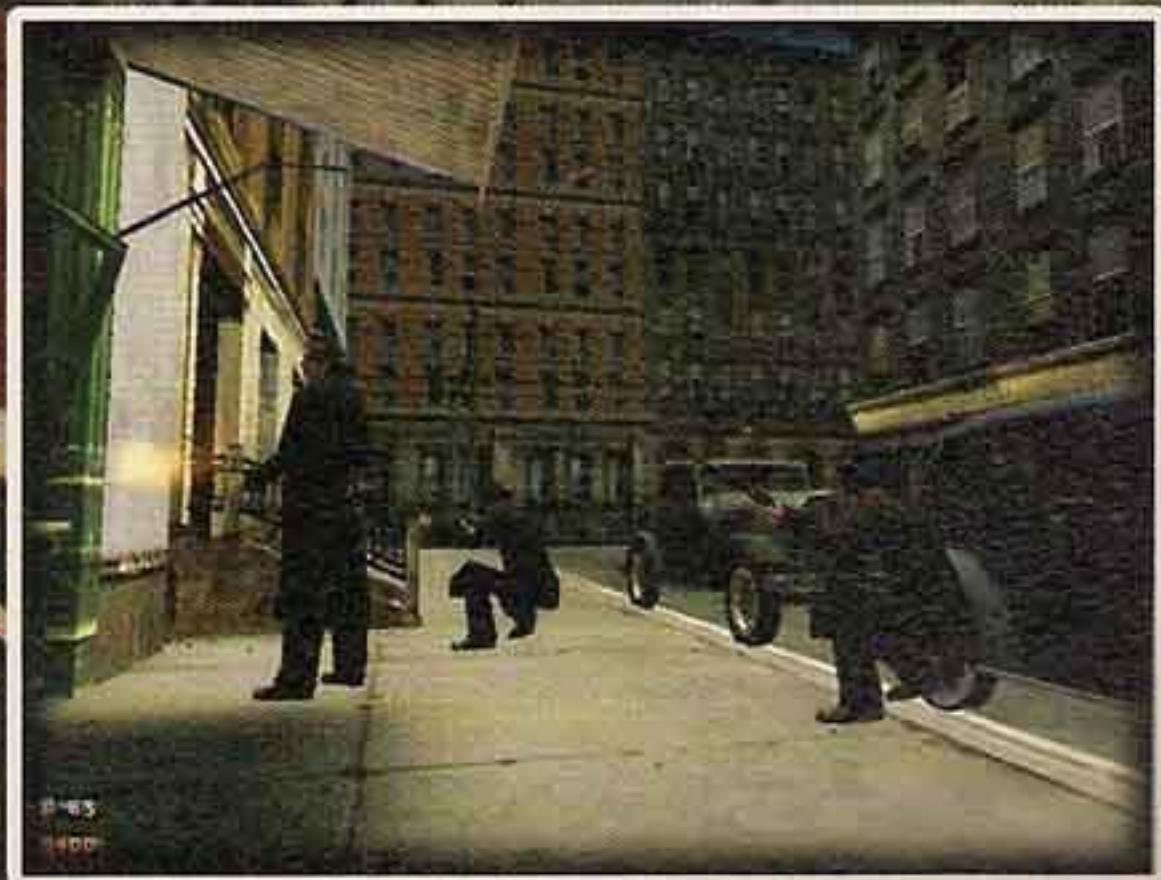
**Yandex**

**Market**  
market.yandex.ru



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



[mafia-game.com](http://mafia-game.com)

«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр

«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира

«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

# МАФИЯ

1C®  
ФИРМА «1С»

GATHERING  
DEVELOPER  
TAKE-TWO COMPANY

illusion  
softworks

© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».



# ИГРОМАНИЯ

**ПРИВЕТСТВУЮ!** Закончился период ноябрьско-декабрьского игрового половодья, в течение которого всегда поступает в продажу основная масса компьютерных игр. Минувший год не стал исключением, в кратчайшие сроки подарив нам с вами внушительный букет, составленный из замечательнейших игровых новинок. Причем, что любопытно, последними всплесками неожиданно стали игры, которые относятся к категории "супер, но не для всех". Это в первую очередь Europe 1400: The Guild и Combat Mission: Barbarossa to Berlin. Второй неожиданностью стало появление сразу двух сильнейших космических стратегий — Naedemonia и O.R.B. Еще сюрприз — выход российского издания Anarchy Online, к которой мы еще, видимо, неоднократно вернемся на страницах журнала. Ну и напоследок назову SimCity 4, который, правда, повсеместно в продажу поступил чуть позже — в январе. Великий градостроительный симулятор удивил неожиданным возрастанием сложности геймплея, и пока даже неизвестно, насколько это придется по вкусу широкой аудитории.

Две тысячи второй год позади. Все игры вышли и отсмотрены, и можно приниматься за серьезное и продуманное подведение результатов. Определять сильнейших. Расставлять все необходимые акценты и называть победителей... Совершенно верно! Вы все правильно поняли. Я с радостью представляю вам грандиознейший материал "Лучшие игры 2002 года" — наше традиционное вручение наград самым выдающимся играм, появившимся в течение года. Без всяких иных комментариев: открывайте номер на 25-й странице и читайте!

Далее. На компакт-диск "Игромании" вернулся блок руководств и прохождений, отсутствовавший в предыдущем номере по причине передачи его в ведение редакции нашего нового журнала — "Лучшие компьютерные игры". Ну что ж... Рад поздравить всех вас с тем, что теперь игроманский блок руководств, прохождений и тактики становится гораздо мощнее, чем был ранее. Во-первых, усилиями редакции "ЛКИ" материалы стали значительно более интересными, объемными и содержательными. И во-вторых, появилась возможность охватить большее количество игр, нежели раньше. Таким образом, хотя эти материалы и публикуются теперь на компакт-диске "Игромании" на месяц позже, зато они более сильные по качеству и охватывают большее количество игр. Да и то, учитывая, что на "ЛКИ" руководства/прохождения пишутся в более высоком темпе, чем это делалось ранее в "Игромании", подчас этот "на месяц позже" носит весьма условный характер.

Так что, насколько я могу судить, любой из наших читателей в выигрыше, независимо от того, покупает он журнал "Лучшие компьютерные игры" или ограничивается "Игроманией". Но примите также во внимание то, что вместе с появлением "ЛКИ" мы наконец-то получили возможность нормально печатать таблицы, иллюстрации к юнитам и заклинаниям, различную графику, врезные потекстовые блоки и многое прочее, что при публикации на игроманском компакт-диске было *технически нереализуемо*. Оно и остается *технически нереализуемым*, поэтому — на компакт-диске "Игромании" этого и не появится. Мы вынуждены частично видеоизменять руководственно-проходческие материалы и выкидывать из них многие красоты (а изредка и полезности), чтобы их можно было опубликовать на игроманском CD. Плюс, конечно, читать руководства/прохождения на компакт-диске и в журнале — это далеко не одно и то же.

Вообще, смотрите сами, насколько вам актуально приобретать "ЛКИ". Он однозначно нужен не всем читателям "Мании", а только тем, кому требуются руководства и прохождения как можно раньше и в напечатанном варианте, а

также интересны тактические тонкости и различные хитрости и секреты, которые являются собственным полем деятельности "ЛКИ" и к "Игромании" уже не имеют никакого отношения.

Надеюсь, этим длинным опусом я ответил на большинство вопросов, возникших у многих наших читателей после появления журнала "Лучшие компьютерные игры", и прояснил, как он соотносится с "Игроманией". Пора бы вновь обратиться к последней.

В февральском номере у нас имеет быть несколько важных изменений, которые не носят глобального характера, но тем не менее вполне заслуживают упоминания. Начну с того, что мы слегка реформировали наши два постоянных конкурса — "Тест" и "Скринтурс", особенно — "Тест". Продолжу тем, что качественным изменениям в лучшую сторону подверглась "Игровая зона", в которой к тому же, вдобавок ко всему остальному, теперь появилась новая под рубрика — "Игровые обои". Возможно, в дальнейшем мы даже превратим ее в отдельный раздел... зависит от того, насколько она вам покажется полезной.

Следующая область изменений — рубрика "Краткие обзоры". Там имеют место быть два улучшения. Перво-наперво, вы нас убедили — будем отныне печатать таблицы отечественных локализаций более крупным шрифтом. Конечно, она и места сразу стала больше занимать... ну, в конце концов, лишние полстраницы-страница — это не настолько много на фоне ста девяносто двух. И во-вторых, мы наконец придумали, как лучше освещать оригинальные игры и возникающие через неопределенный период после их выхода отечественные локализации. Детально рассказывать, в чем именно тут заключаются изменения, я не стану, т.к. на словах получается жутко завороченно и совершенно непонятно. Посмотрите, сами все поймете.

Сейчас все больше приобретает значимость вопрос о том, чтобы начать комплектовать "Игроманию" двумя компакт-дисками либо DVD. Видимо, самым правильным в таком случае окажется выпуск журнала в трех вариантах: с компакт-диск, с двумя компакт-дисками либо с DVD, ну и без компакта. Это обусловлено сразу несколькими причинами, и не последняя среди них — вопрос того, что сейчас некоторые интересные игровые дополнения, а также демо-версии и патчи, просто не помещаются на один компакт-диск. Это был постепенный процесс: сначала патчей не существовало вовсе, потом они весили по 500 килобайт, потом они выросли до 5-8 мегабайт, и все ужасались, какие они огромные, а теперь один патч может весить около ста мегабайт, и все считают это нормальным. То же самое наблюдается и среди демо-версий, и среди различных игровых дополнений. А следовательно, второй CD либо DVD не то чтобы необходим, но — уже желателен. Вопрос только, что лучше. И в этом нам было бы интересно услышать ваше мнение. Отмечу, что с двумя CD — чуть дешевле, чем с DVD, но зато на DVD гораздо больше всего ценного поместится. У кого есть какие соображения — пишите на editor@igromania.ru. Редакция будет благодарна вам за помощь.

На этом, пожалуй, что, пора мне вас отпустить к чтению номера. Напоследок кратенько сообщу, что мы выпустили второй компакт в отдельной серии "Лучшее для стратегий", посвященный в первую очередь Warcraft III: Reign of Chaos (подробности — в нашем информационно-рекламном блоке на стр. 163). Не могу также не поздравить все геймерское мужское население с приближающимся 23 февраля. Желаю всем всего наилучшего на игровом поприще и вне его, удачи!

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2003

ТАБЛЕТКА  
ЭКСПОНАТ  
2003  
Коллекция "ИГРОМАНИЯ"

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

45498

ПОДПИСКА-2003

ПРЕССА РОССИИ  
1

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Редакторы

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)

Арт-директор

Илья Галиев (ib@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Денис Ганночка (donden@igromania.ru)

Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)

Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)

Программист

сайта и компакт-диска

Денис Валеев (dionis@igromania.ru)

Верстка сайта и компакта

Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)

Вспомогательный состав

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Илья Викторов (orange@igromania.ru)

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Вдохновляющий состав

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

Корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Ирина Булюян (irinabil@igromania.ru)

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Дмитрий Коноваленко,

Анна Глотова

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364

e-mail: editor@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

**Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.**

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 в UAB "SPAUDOS KONTŪRAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "Ark систем"

(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,

www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2003.

Тираж 78.000.



<b>НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН</b>	<b>06-11</b>
Игры	06
Даты выхода игр	08
Индустрия	09
Россия	10
Интересности	11
<b>CD-МАНИЯ</b>	<b>12-24</b>
Руководства и прохождения	12
<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	<b>12</b>
Тема компактa: Warcraft III: Wanderers of Sorceria	15
Демоблок	18
Deathmatch	20
По журналу	20
Мозговой штурм	20
Софтверный набор	22
Драйвера	23
<b>ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2002 ГОДА</b>	<b>25-33</b>
Торжественное вступление	25
Лучшие в жанрах	25
Лучшие по категориям	30
Лучшая игра 2002 года	33
<b>R&amp;S: В РАЗРАБОТКЕ</b>	<b>34-52</b>
<b>В разработке: Первый взгляд</b>	<b>34-38</b>
American McGee's Oz, Atom X	34
Besieger, Halloween	35
Massive Assault, Soldner: Secret Wars	36
The Lord of the Rings: The War of the Ring	38
<b>В разработке: Будем ждать?</b>	<b>40-52</b>
Freelancer	40
Breed	42
Grand Theft Auto: Vice City	46
Live for Speed	50
<b>R&amp;S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ</b>	<b>54-58</b>
Warlords IV: Heroes of Etheria	54
Command & Conquer: Generals	56
<b>R&amp;S: ВЕРДИКТ</b>	<b>60-95</b>
<b>Вердикт: Краткие обзоры</b>	<b>60-65</b>
Anarchy Online: The Notum Wars, Batman: Vengeance (Бэтмен: На страже города), Defender of the Crown	60
Gladiators of Rome	61
Jurassic Park III: Dinosaur Battles, Iron Storm (Коммандос — в тылу врага), K. Hawk: Survival Instinct (Прекрасный Лик Смерти), Mad Dog McCree (Переиздание)	62
Necromania: Trap of Darkness (Некромания: Сила Тьмы)	63
New World Order (Новый мировой порядок), RalliSport Challenge, Test Drive Overdrive — The Brotherhood of Speed, Недетские гонки	64
<b>Вердикт: Краткие обзоры. Локализации</b>	<b>65-66</b>
Бандиты — Безумный Маркс, Европа 1400 — Гильдия	65
1914 — Первая мировая война	66
<b>Отечественные локализации</b>	<b>66-70</b>
Новые поступления	66
В разработке	66
В продаже	70
<b>Вердикт: Дождались!</b>	<b>72-95</b>
SimCity 4	72
O.R.B. (Off-World Resource Base)	76
Haegemonia: Legions of Iron	80
G.I. Combat Episode I: Normandy	82
Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam	84
Europa 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия)	88
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	92
Post Mortem	94
<b>ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА</b>	<b>96-104</b>
История спецназа. Часть III: Спецподразделения Европы	96
По-любому, на полчаса...	
Интервью с Олегом Куваевым — создателем "Масяни"	100
Новая правда о Windows Longhorn. Окно, открытое настужь	104
<b>ИГРОВОЕ КИНО</b>	<b>106-107</b>
Виртуальная реальность на службе киноискусства	106
<b>DEATHMATCH</b>	<b>108-115</b>
Новости Deathmatch	108
Quake III Arena	108
Unreal Tournament	108
Counter-Strike	110
Return to Castle Wolfenstein	111
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	111
Operation Flashpoint	113
<b>Deathmatch: Киберспорт</b>	<b>114-115</b>
Вести с полей	114
Интервью. M19*Madfan: "Я думаю, нас никто бы не остановил!"	115
<b>ИГРОСТРОЙ</b>	<b>116-132</b>
<b>ВСКРЫТИЕ</b>	<b>116-122</b>
Локализация игр на дому	116
Варлоды зимнего периода	118
The Elder Scrolls III: Morrowind. Тайны древних свитков	120
<b>МАСТЕРСКАЯ</b>	<b>124-128</b>
Редактор для The Elder Scrolls III: Morrowind. Гномы в киберпанковском мире	124
Игровые редакторы: Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Ground Control / Dark Conspiracy	126

## АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age of Mythology	-12, 16
Age of Wonders II	-13
Allods	-18
Alone in the Dark	-11
American McGee's Oz	-34
Anarchy Online: The Notum Wars	-60
Arx Fatalis	-12, 16
Astronoid	-18
Atomic Deluxe	-18
Atom X	-34
Baldur's Gate: Dark Alliance	-08
Bandits: Phoenix Rising	-18
Batman: Vengeance (Бэтмен: На страже города)	-60
Battle Snake	-18
Battlefield: 1942	-29
Beach Slam Pro Beach Volleyball	-18
Beam Breakers	-12, 16
Besieger	-35
Bloobs	-164
BloodRayne	-162
Breed	-42
Caesar III	-10
Cascade	-18
Championship Hearts	-18
Civilization III: Play the World	-12
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	-27, 92
Command & Conquer: Generals	-56
Command & Conquer: Yuri's Revenge	-18
Counter-Strike	-13, 18, 20, 110
CSI: Crime Scene Investigation	-08
Dark Age of Camelot	-10
Deadly Dozen 2: Pacific Theatre	-162
Defender of the Crown	-60
Delta Force 2	-164
Devastation	-07
Diablo II	-14, 18
Diamonds	-18
Double Game	-164
Downfall	-18
Dr. Goo 3 — The Rubblebum War	-162
Dragon Empires	-10
Drome Racers	-18
Drug Wars	-18
Duke Nukem Forever	-06
Dungeon Siege	-28
Dungeon Siege 2	-07
Eatman	-18
Emergency 2	-18
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	-14
Empire Earth	-18
Enter the Matrix	-08
Europa 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия)	-18, 30, 65, 88
Fallout 2	-14
Four Horsemen of the Apocalypse	-11
Freelancer	-40
G.I. Combat Episode I: Normandy	-82
Geoff Crammond's Grand Prix 4	-29
Gladiators of Rome	-61
Grand Theft Auto	-164
Grand Theft Auto 3	-15, 18, 30, 33, 164
Grand Theft Auto: Vice City	-06, 09, 46
Ground Control / Dark Conspiracy	-127
Haegemonia: Legions of Iron	-15, 16, 18, 33, 80
Half-Life	-15
Halloween	-18, 35
Halo	-06
Hearts of Iron	-18
Heroes of Might and Magic III	-16, 18
Heroes of Might and Magic IV	-16, 27
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm	18
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War	-08
Hexen	-16
Hidden and Dangerous 2	-06
Hitman 2: Silent Assassin	-12, 32
Homeworld	-16
Icwind Dale II	-18
IGI 2: Covert Strike	-07
Industry Giant II	-18
Iron Storm (Коммандос — в тылу врага)	-62
Island Xtreme Stunts	-18
James Bond 007: Nightfire	-18, 162, 163, 189
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	-111
Jurassic Park III: Dinosaur Battles	-62
K. Hawk: Survival Instinct (Прекрасный Лик Смерти)	62
Krot	-18
Kursk 43	-18
Lawn Mower	-18
Lionheart	-08
Live for Speed	-50
Mad Dog McCree	-62
Mafia: The City of Lost Heaven	-31, 33
Manic Minefields	-18
Massive Assault	-36
Max Payne	-16
Max Payne 2	-06



Medal of Honor: Allied Assault & Spearhead	26, 162, 190
Medieval: Total War	26, 32
Night and Magic IX: Writ of Fate	31
Militarism	18
Monster Jam	18
Moorhuhn Kart XS	18
Morrowind	14, 18
MVP Baseball 2003	08
Necromania: Trap of Darkness (Некромания: Сила Тьмы)	63
Need for Speed 4: High Stakes	16
Need For Speed: Hot Pursuit 2	16
Neverwinter Nights	16, 28
New World Order (Новый мировой порядок)	18, 64
NHL 2003	29
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	26
Noahs Ark Deluxe	18
NOLF 2	16
O.R.B. (Off-World Resource Base)	16, 76, 162, 163
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	16, 113
Panzer Campaigns — Fulda Gap '85	18
Panzer Campaigns — Middle East '67	18
Panzer Campaigns — Smolensk '41	18
Pharaoh	10
Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam	84
Post Mortem	94
Project Nomads	12, 29, 163
Quake 3: DeFrag	16
Quake III Arena	20, 108
Railroad Tycoon 3	06
RalliSport Challenge	64
Red Alert II: Yuri's Revenge	16
Restaurant Empire	10
Return to Castle Wolfenstein	18, 111
Robin Hood: The Legend of Sherwood	18
RoBOTanks	18
RTL Skijump	18
RuneSword 3: Worlds Apart	06
Ryzom	10
Schizm	07
Serious Sam 2	06
Silent Hill	32
Silent Hill 2	16, 32
SimCity 4	72
Smart Reversi	18
Soldier of Fortune II: Double Helix	33
Soldiers of Anarchy (Солдаты Анархии)	12
Soldner: Secret Wars	36
Spooky Castle	164
Star Wars — Jedi Knight II: Jedi Outcast	26, 30, 126
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	07
Street Legal	162
Stronghold	16
Syberia	28
Test Drive	18
Test Drive Overdrive — The Brotherhood of Speed	64
The Elder Scrolls III: Morrowind	28, 120, 124
The Elder Scrolls III: Tribunal	28
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	162, 164
The Lord of the Rings: The War of the Ring	38
The Mystery of the Mummy	18
The Sims	16
The Sims Online	09
The Sims Unleashed	162
The Thing	29
Tribes	08
Unreal II	06
Unreal Tournament	108
Unreal Tournament 2003	16, 20, 30, 109, 164
Veggies	18
War and Peace	18
Warcraft	18
Warcraft III: Reign of Chaos	15, 16, 27, 128
Warlords Battlecry 2 (Варлоорды: Боевой Клич 2)	20, 118
Warlords IV: Heroes of Etheria	54
WASTED: Hostile Mechanoids Zone	06
1914 — Первая мировая война	66
Американ Макги: Алиса	31
Бандиты — Безумный Маркс	65
Вивисектор: зверь внутри	10
Демииурги	156
Ил-2: Штурмовик	12
Код доступа: РАЙ	27, 31
Недетские ганки	64
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	28
Штурм: Солдаты неба	18
Ядерный Титбит	10
Внекомпьютерные игры	
7th Sea	168
Dungeons & Dragons	20, 166
Guardians	170
GURPS	166
Lord of the Rings	20
Lord of the Rings RPG	20, 174
Magic: The Gathering	20, 166, 169
Star Trek CCG	20
Star Wars RPG	166
Star Wars TCG	168
Warhammer	20, 176
Warhammer 40,000 CCG	172
Кольцо Власти	176

## Warcraft III World Editor в вопросах и ответах

### САМОПАЛ

Будни архивариуса. Три волшебных буквы. Часть II

130-132

130

### ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

134-151

Железные новости

134

### Теория

Украшение строптивного. Часть 2.

Покраска корпуса и установка дополнительных светодиодов

136

### Тестирование

Самое себя победа! Тестирование Creative SB Audigy2 6.1

140

### Экзотика

Пятая пальма первенства в одни руки. Тестирование КПК Sony Clie NX60

144

### Сделай сам

Искусство пайки в вопросах и ответах, или краткий "фак по паяльнику"

146

### Новости рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка

148

### Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

150

### ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

152-153

Поиски потерянного модема, опасности сканирования IP-адресов, противодействие драйверов и антивирусов, ускоренное скачивание файлов из Сети и размышления над виснувшим скандиском

152

### ИНТЕРНЕТ

154-161

Новости Интернета

154

"Демииурги" в Сети. Боевые маги на WWW

156

Единственной и неповторимой. Виртуальное поздравление с Международным Женским Днем

158

Интересное в Сети

160

### КОДЕКС

162-164

Стандартные коды

162

Шестнадцатиричные коды

162

Игровые ресурсы

162

Классика

164

Easter Eggs

164

### ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

166-177

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

166

На просторах моря ККИ. Заплыв второй: родоначальники и победители

168

Четыре стороны "Молота войны". Расы Warhammer 40,000 CCG

172

Жить в Средиземье. Изучая Lord of the Rings RPG

174

Фэнтези-варгеймы дома и за рубежом.

Warhammer и Кольцо Власти: два взгляда на один жанр

176

### ПОЧТА "МАНИИ"

178-182

Размышления на пределе технологий, утилизация негативных эмоций, метания между CD и DVD, обсуждение ЛКИ и внедрение всегеймерского праздника Геймердзул, а также лепка снежной бабы

178

### ЮМОР

184-185

Крылатые фразы, Анекдотический микс, Невыдуманные истории, Юмореска "Quake и секс"

184

### МОЗГОВОЙ ШТУРМ

186-192

Тест №30. Время получать подарки

186

Скринтурс №02. Февраль

186

Народно-Революционный Штурм "СКРИНМАНИЯ". Выпуск III

188

Подведение итогов за №12/2002

192

### МИКРОПОСТЕР

189-190

James Bond 007: Nightfire

189

Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead

190

### МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

SimCity 4

Робин Гуд. Легенды Шервуда

### РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

#### Обложка:

Руссобит-М

2-я

Акелла

3-я

1С

4-я

#### В номере:

1С

02, 19, 43, 59, 69, 71, 87, 91, 103, 183

DataForce

133

Акелла

07, 09, 11, 13

Атлантик Компьютерс

153

Бука

51, 105

Звезда

171

Игромания

163

КРИ

129

Медиа-Сервис-2000

31, 37, 39, 55, 57, 61, 63, 65, 67, 85, 99, 101, 117, 131

Медиатека

187

MTU-Интел

139

Новый диск

49, 53

Руссобит-М

17, 45, 75, 123

Саргона

165

Софт Клуб

79

Хобби-Игры

167

Яндекс

01





# НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

## ИГРЫ



### Ваше сиятельство



Halo

Из недр компании **Gearbox Software** просочилась некоторая информация касательно ведущихся работ по портированию **Halo** на PC. Напомню, что изначально компания **Bungie** планировала выпустить **Halo** на PC и Macintosh, но это было до того, как **Microsoft** купила **Bungie** и сделала **Halo** эксклюзивным проектом на **Xbox**. Сейчас корпорация-монстр готовит для своей приставки уже вторую часть игры, в то время как нам, обладателям компьютеров, доведется поиграть в оригинальный **Halo** лишь в середине 2003 года. Как бы то ни было, двадцать пять процентов всех сотрудников **Gearbox** трудятся в поте лица над PC-портом хитовой игры. По сообщению **Рэнди Пичфорда** из **Gearbox**, портирование завершено на сорок процентов.

Сюда, во-первых, входит успешный перенос графического движка, а также его основательная доработка. Да-да, поскольку **Halo** относился к **Xbox**-играм первого поколения, движок у него был не ахти. А вот в PC-версии все будет как раз наоборот. Нас ждет полноценная поддержка **DirectX 9**, а также оптимизация под последнее детище **NVIDIA** — **GeForce FX**. При этом обладатели старых ускорителей (вроде **GeForce 2 MX**) могут не беспокоиться. Часть графических эффектов была специально создана в двух вариантах: для обладателей так называемого hi-end'a и для игроков с куда более скромным железом.

Во-вторых, ребятам из **Gearbox** пришлось полностью переписывать сетевой код игры. Причина проста — в **Xbox**-версии вся информация по сети передается синхронно. Такой подход сгодится для локальной сети, но вот игра через интернет превратится в сущий ад. Да и максимальное количество игроков на сервере в **Xbox**-варианте всего 16. А в PC-версии нас ждет стандартная цифра — 32.

Таким образом, **Halo** на PC не просто унаследует все хорошие черты **Xbox**-версии. Консольный хит заиграет новыми красками и наверняка доставит геймерам немало приятных часов. Да и нельзя иначе, ведь за дело взялись настоящие профессионалы.

### С мечом наголо



RuneSword 2

Студия **CrossCut Games** порадовала поклонников RPG-серии **RuneSword** известием о том, что вовсю идет разработка третьей части игры. Называться она будет **RuneSword 3: Worlds Apart** и в отличие от своих предшественников будет базироваться не на фэнтезийном, а на sci-fi мире. Наши герои сменяют привычные клинки на лазерные пушки, стальные доспехи на футуристические скафандры и полетят сражаться с космическими монстрами. В остальном разработчики остались верны себе. Нас ждет динамичная сюжетная линия с участием нескольких рас, множество разнообразных спецэффектов и, конечно же, встроенный редактор, позволяющий, не прекращая (!) игры, редактировать виртуальную вселенную. Ребята из **CrossCut** также заявили, что в процессе разработки игры учли практически все пожелания фанатов серии, таким образом, разочарованных просто не будет. Точная дата выхода игры пока не называется.

### Злобные жестянки



WASTED: Hostile Mechanoids Zone

Студия **GAMEDALE Entertainment** анонсировала свой новый проект — экшен **WASTED: Hostile Mechanoids Zone**. Главный козырь игры — простота. По заявлениям разработчиков, в простоте они готовы переплюнуть самого "Крутого Сэма" (**Serious Sam**). В **WASTED** не будет никаких загадок, поисков дверей и подходящих ключей, секретных комнат, не будет деления на плохих и

хороших. Плохие — абсолютно все кругом. Увидели, как что-то движется неподалеку, — бегите вперед и стреляйте. Главное — не стоять на месте. Врагов слишком много, так что времени на раздумье и созерцание окружающих пейзажей у вас тоже не будет. Большие открытые пространства, полчища железных врагов и море адреналина — вот что сулят геймерам ребята из **GAMEDALE**. Если быть более конкретным, игроков ждут: десять уровней (каждый состоит из двух-четырех арен), двадцать видов механических врагов, два основных вида оружия (многоствольный пулемет и ракетница), оригинальный саундтрек и... полное отсутствие мультиплеера. Разработчики объясняют это желанием детально проработать сингловую часть игры, чтобы им было чем гордиться, а геймерам, соответственно, было приятно играть. Похвальное желание. Да, чуть не забыл. Игра будет распространяться абсолютно бесплатно, и ее можно будет скачать с официального сайта разработчиков (как, впрочем, и другие игры **GAMEDALE**). Правда, пока никаких официальных дат выхода **WASTED** не называется. Остается лишь терпеливо ждать.

### На выход!



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

**Take Two Interactive** любезно предоставила игровому сообществу некоторую информацию касательно дат выхода своих игр. В частности, стало известно, что PC-преьера уже ставшей хитом на PS2 **Grand Theft Auto: Vice City** запланирована на весну этого года. **Hidden and Dangerous 2**, **Railroad Tycoon 3** и **Serious Sam 2** выйдут во второй половине 2003 года. Не менее ожидаемый **Max Payne 2** должен увидеть свет в конце 2003 года вместе с новым проектом **Rockstar North** — **Project Manhunt**, который хоть пока и запланирован лишь на PS2, может с легкостью переключиться на PC (благо подобная тенденция у игр от **Rockstar** давно наблюдается). Компания также строит планы и на 2004 год: на горизонте маячат продолжения/дополнения **Spec Ops**, **State of Emergency**, **Vietcong** и, естественно, **Grand Theft Auto**.

А как же **Duke Nukem Forever**, спросите вы? Официальные представители **Take Two** заявили, что окончательная дата выхода долгожданный от **3D Realms** будет объявлена не раньше, чем за три месяца до релиза.

Ну да ладно, не одной **Take Two** едины. Другие издатели также не дремлют, иногда в открытую, а иногда и тайком сообщая нам даты выхода своих игр. Так, например, стало известно, что выход мегахита **Unreal II** в Европе (в частности — в Англии) запланирован



на седьмое февраля этого года, а не менее ожидаемые Star Wars Galaxies: An Empire Divided, в свою очередь, должны выйти пятнадцатого апреля 2003 года. Также появилась информация, подтверждающая разработку второй части культовой адвенчуры Schizm, и неофициальное подтверждение планов по выпуску продолжения нашумевшего ролевика — Dungeon Siege 2. О датах выхода этих игр пока умалчивается.

### Раскрываем карты



IGI 2: Covert Strike

В преддверии скорого выхода продолжения тактического экшена Project I.G.I. ребята из Codemasters поспешили обнародовать кое-какие подробности, касающиеся мультиплеерной части IGI 2: Covert Strike. Нас ждут пять различных арен для сетевых баталлий. Игроки, как это приня-

то почти во всех нынешних экшенах, будут разделены на две команды: оперативников и террористов. В интернете будут рубиться по шестнадцать человек на карте, а при игре по локальной сети на сервере уместятся все тридцать два головореза. Уже заявлена поддержка популярных систем-браузеров игровых серверов, вроде GameSpy и All-Seeing Eye.

Теперь перейдем непосредственно к геймплею. При сетевой игре разработчики обещают нам небольшие сценарии наподобие любимой всеми "Контры". Так, например, игрокам придется взламывать компьютерные сети врага, запускать космические шаттлы, бомбить нефтеочистительные заводы и сопровождать конвои. Естественно, что для успешного выполнения поставленного задания игрокам понадобится внушительный арсенал оружия и слаженная тактика. Что касается оружия, то его ожидается порядка тридцати видов. У каждого игрока будет некоторый запас денег, на которые и будут приобретаться стволы. Помимо этого, деньги можно использовать для воскрешения себя любимого на поле брани. Чем больше времени прошло с момента смерти до момента воскрешения, тем меньше денег нужно заплатить. Так что у игроков с дырочкой в правом боку будет два варианта: либо сразу же броситься в бой и потратить на это все деньги, либо подождать, поднакопить оружия и вернуться в бой бесплатно (правда, не исключено, что к этому времени схватка уже закончится). Как только нужная сумма уплачена, игрок перемещается на тот "респаун", который сам выбрал. В распоряжении игроков имеется подробнейшая карта местности, на которой отмечены не только окружающие геймера объекты и детали ландшафта, но и расположение всех игроков (как своей, так и чужой команды). Так что тактическому планированию — быть. Выход IGI 2 запланирован на февраль этого года.

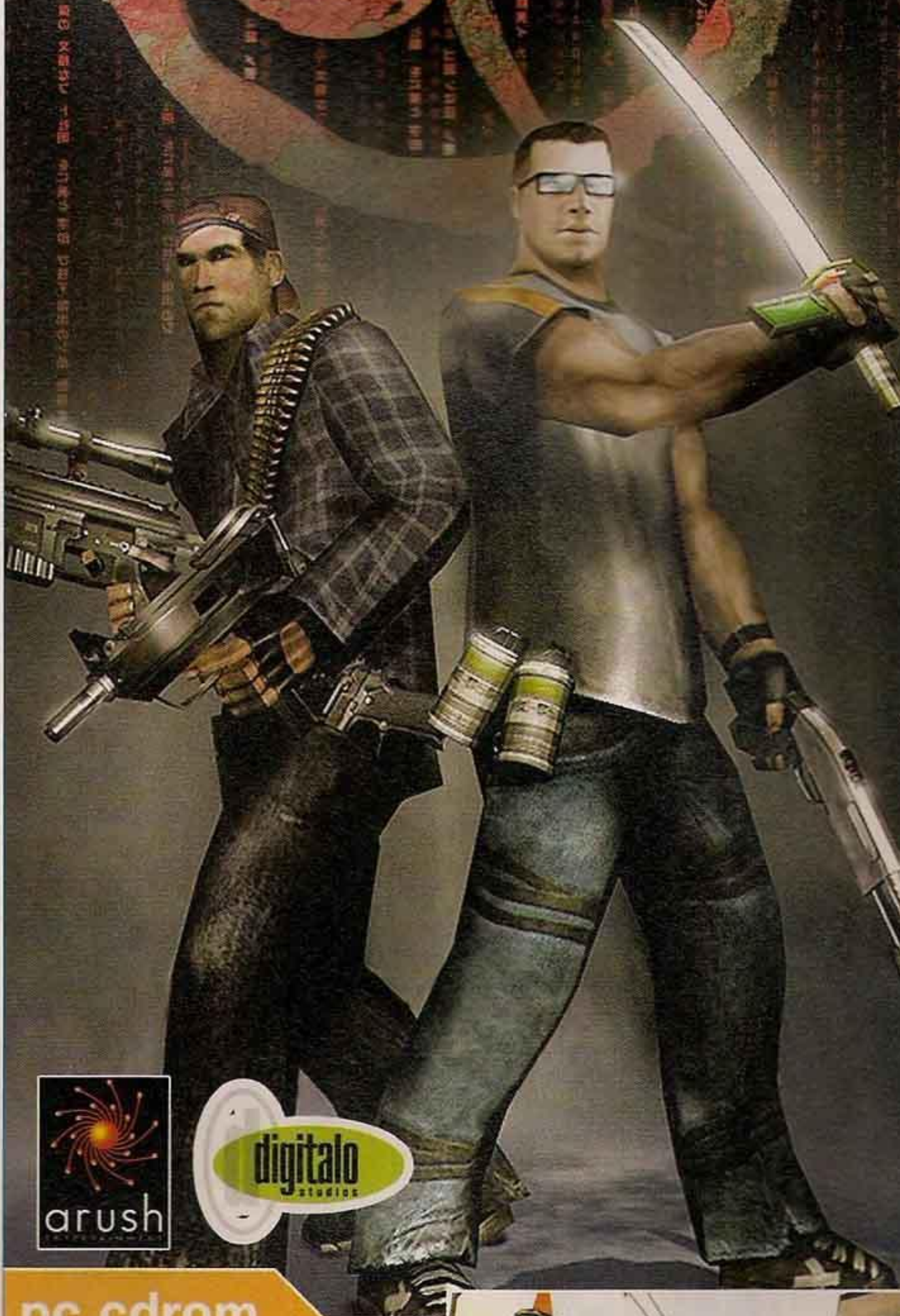
### Заяц-выбегает



Скажите — с чем у вас ассоциируется изображение зайчика в костюме и с бабочкой на шее? Правильно, с наиболее консервативным журналом для мужчин — Playboy. К чему это я, спрашиваете? Все очень просто. Зайцы тоже время от времени рвутся в главные герои компьютерных игр. Согласно статистике, читатели журнала потратили более трехсот миллионов долларов на видеоигры в прошлом году (более трех миллионов читателей имеют дома игровые приставки и компьютеры). Именно поэтому Playboy и подписал долгосрочный контракт с ARUSH Entertainment и Groove Games, согласно которому последние займутся разработкой и продвижением на рынок игры под всемирно известной маркой. Напомню, что ARUSH обрела известность в прошлом году за счет выпуска Duke Nukem: Manhattan Project, а в этом планирует выпустить многообещающий проект Devastation, о котором мы уже писали в одном из прошлогодних номеров журнала.

Игра от Playboy будет разрабатываться под три платформы — PC, PS2 и Xbox. Разработчики предложат игроку вжиться в роль самого Хью Хефнера (Hugh Hefner) — праотца Playboy. Нам придется пройти весь путь по созданию многомиллионной империи. Правда, пока неясно, насколько откровенной будет игра и чем мы будем заниматься чаще: отбором девушек на пробах или финансовыми делами. А может, и тем и другим? Ответ на этот вопрос мы узнаем лишь в 2004 году. Именно тогда состоится премьера игры.

# DEVASTATION ОПУСТОШЕНИЕ



pc cdrom

Вселенная в стиле киберпанк, будущее. Земля разрушена, разграблена и распродана. Отряды "Полиции Умирения" наводят новый мировой порядок. Последняя надежда человечества - группа Сопротивления. Она укомплектована лидерами бандитских группировок, наемниками и просто отъявленными негодьями. И вы - ее руководитель!!! Ваша задача: заставить всех этих головорезов работать сообща.



Путешествуя по миру, вы насилием и террором принесете мир на нашу планету! А, может быть, и нет...

- ⊗ Сногшибательные визуальные спецэффекты от движка Unreal II
- ⊗ Продвинутой интеллект: теперь компьютер умеет думать!
- ⊗ Свыше 30 видов реалистично воссозданного оружия
- ⊗ Поддержка самых популярных многопользовательских режимов игры
- ⊗ Ультрасовременный саундтрек достойный отдельного аудиодиска



www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Arush Entertainment", © 2002 "Digitalo Studios"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com  
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by  
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





## СРОЧНО ВНОМЕР

### Три новые буквы

21-22 марта 2003 года в Московском Государственном Университете при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ). Это событие беспрецедентно по своему масштабу: впервые в России соберутся в одном помещении практически все участники отечественной игровой отрасли — одной из наиболее интенсивно развивающихся областей индустрии развлечений. КРИ предоставляет уникальную возможность встретиться с представителями ведущих издателей и разработчиков не только из России, но и из ближнего и дальнего зарубежья, а также принять участие в обсуждении самого широкого спектра тем — от программирования и игрового дизайна до менеджмента, маркетинга и продаж игрового программного обеспечения.

В КРИ примут самое активное участие представители ведущих российских издательских компаний и студий-разработчиков. Они поделятся своим опытом с начинающими командами. При этом почерпнуть новые знания можно будет как на официальных мероприятиях (лекциях и семинарах), так и в неформальной обстановке. В рамках КРИ впервые в России разработчики всех уровней смогут обсудить интересующие темы с признанными мэтрами игровой индустрии.

Также в программе КРИ предусмотрены лекции и семинары с участием ведущих мировых производителей компьютерного "железа" и программного обеспечения для разработки (middleware). Представители компаний расскажут о своих новейших технологиях, зачастую необходимых для разработки самых современных компьютерных игр, и ответят на вопросы разработчиков.

### А вот Interplay кому?

Наконец, одним из самых важных событий в рамках КРИ станет ярмарка вакансий — уникальное мероприятие в рамках Конференции Разработчиков Игр, которое впервые соберет под одной крышей представителей всех российских игровых компаний и специалистов, ищущих работу в игровой индустрии. Также на ярмарку вакансий будут приглашены студенты старших курсов московских профильных вузов.

В Сети появилась вполне достоверная информация, что французский издатель Titus планирует пустить компанию Interplay с молотка. У Titus, купившего Interplay в августе 2001 года, теперь не хватает средств для финансирования крупной дочерней компании. Напомню, что студия Shiny (ныне занимается разработкой Enter the Matrix), ранее принадлежавшая Interplay, в свое время уже была продана за сорок семь миллионов долларов. По заявлению руководства Titus, компания не собирается отдавать Interplay по бросовой цене (видимо, деньги нужны не настолько срочно) кому бы то ни было. Правда, кто купит Interplay за большие деньги, пока неизвестно.

Что касается самой Interplay, то в последнее время дела у нее идут с переменным успехом. Из достижений можно отметить лишь выпуск Baldur's Gate: Dark Alliance. В ближайшее же время планируется выход многообещающей RPG Lionheart, издательством которой будет заниматься Vivendi Universal (у которой, как вы знаете, по-прежнему серьезные проблемы с финансами). Будем надеяться, что Interplay найдет-таки достойный приют.

### Ветер перемен



**Heroes of Might and Magic IV: Winds of War**

Компания 3DO объявила, что весной этого года планирует выпустить дополнение для Heroes of Might and Magic IV под названием Winds of War. Сюжет игры закручивается вокруг вторжения пяти армий на территорию королевства Channon. Дополнение будет включать в себя шесть новых кампаний, состоящих из сорока различных карт, часть из которых сделаны непосредственно фанатами игры и отобраны по итогам проведенных конкурсов. Помимо новых карт, игроков также ждут три новых фэнтезийных существа, новый саундтрек, а также множество не менее приятных мелочей. Изменения не обошли стороной и редактор кампаний, поставляемый с игрой. Теперь он станет еще удобнее и функциональнее. Президент 3DO Трип Хокинз (Trip Hawkins) уверяет, что игроков ждет отличный геймплей, и часы, проведенные во вселенной "Героев", не будут потрачены зря.

### Спорт по-американски

Законодатель спортивной моды на игровой арене — Electronic Arts — объявил об идущих разработках MVP Baseball 2003. Игра создается для трех платформ (сами догадайтесь, для каких именно). В качестве консультантов разработчики из канадского подразделения EA привлекли нескольких известных игроков в бейсбол. Для "дегустации" озвучки также привлечены известные в мире бейсбола личности. Начало продаж MVP Baseball 2003 намечено на лето этого года.

### Возродившиеся племена



Хотите верить, хотите нет, но из уст работника компании Sierra — Алекса Родберга (Alex "Marweas" Rodberg) — прозвучали слова о планах компании по возрождению детища давно почившей Dynamix. Догадались, о чем я? Да-да, о них самых, о Tribes. Есть информация, что уже создана команда по разработке следующей игры из серии и вот-вот должно быть сделано официальное заявление. Верить этому или нет — личное дело каждого, но надеяться на появление Tribes 3 все-таки очень хочется.

## Даты выхода игр

### Январь

Impossible Creatures	07
Karma: Immortality	10
SimCity 4	14
World War II: Frontline Command	18
Highland Warriors	22
The Mystery of the Mummy	22
Xpand Rally	24
Chaser	25
White Fear	29

### Февраль

1914 — The Great War	02
Battlefield 1942: Road to Rome	04
Unreal II: The Awakening	07
Command & Conquer: Generals	11
IGI 2: Covert Strike	12
Team Fortress II: Brotherhood of Arms	14
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	15
Tomb Raider: The Angel of Darkness	16
Delta Force: Black Hawk Down	18
Duality	21
Fahrenheit	21
Gothic II	22
AquaZots	24
Vietcong	25
Ghost Master	28

### Март

Hidden & Dangerous 2	02
Tron 2.0	02
AquaNox 2: Revelation	04
TOCA Race Driver	08
XIII	10
Lock On: Modern Air Combat	11
Shadowbane	14
Robin Hood: Defender of the Crown	16
Midtown Madness 3	17
Tropico 2: Pirate Cove	19
RtCW: Enemy Territory	25
Rainbow Six: Raven Shield	28
Grom	29

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

### Кто ждет, тот дожидется



**CSI: Crime Scene Investigation**

Один из крупнейших мировых издателей компьютерных игр — компания Ubi Soft — подписала контракт с CBS Consumer Products на издание детективной игры-сериала CSI: Crime Scene Investigation. CSI — это еженедельное шоу на американском ТВ, в котором команда следователей из Лас-Вегаса в стиле Шерлока Холмса раскрывает различные криминальные дела. Каждый четверг это шоу, шесть раз номинированное на Emmy, собирает перед телевизорами около двадцати девяти миллионов человек. Игра, в свою очередь, призвана быть виртуальным зеркалом шоу. Главные герои детектив-шоу, оригинальная музыка, запутанные дела — все это будет присутствовать в игре. Оценить качество исполнения виртуального шоу и заняться поиском улик мы сможем уже в марте этого года.



## ИНДУСТРИЯ

**Еврорейтинг**

Все-таки как хорошо, что Россия не является членом Европейского Союза. Обеспокоенные количеством насилия в играх, буржуины приняли очередную оценочную систему. Начиная с апреля этого года, все игры, продающиеся на территории стран

ЕС, должны обязательно проходить так называемые оценочные проверки. По окончании проверки игра попадает в одну из четырех возрастных групп: 7 и более лет, 12 и более лет, 16 и более лет, 18 и более лет. Таким образом, не достигшим восемнадцатилетнего возраста вряд ли будут продавать ту же *Grand Theft Auto: Vice City*, которая должна появиться как раз весной.

**Недостача в EA**

Согласно информации исследовательской группы *SoundView Technology Group*, руководство *Electronic Arts* несколько разочаровано темпами продаж нового хита компании из серии виртуальных балбесов "симвов" — *The Sims Online*. За первые два дня с момента релиза было

продано всего двенадцать тысяч коробок с игрой. Тем не менее официальные представители EA заявляют, что новая игра продается строго по плану, и если уровень продаж где-то и невысок, это связано с возможными накладками при отгрузке игры в крупнейшие магазины. Напомню, что именно благодаря выходу "симвов" в онлайн EA надеется получить прибыль с единственного полностью убыточного подразделения компании — *EA.com*.

**Безубыточная стратегия**

Известный североамериканский издатель — *Strategy First* — закрыл свои офисы в Оттаве и, по слухам, планирует также закрыть представительства в Монреале. По словам вице-президента компании, **Браяна Кларке** (*Brian Clarke*), подобные действия направлены на минимизацию расходов на сектор PC-игр компании, который в последнее время терпит некоторый упадок.

**Вечно угнетаемые**

*The National Institute on Media and the Family* (здравствуй, Америка) выпустил пресс-релиз, в котором обвинил многих создателей компьютерных игр в крайней жестокости по отношению к женщинам (пусть и в виртуальных мирах). В частности, жесткой критике подверглась уже ставшая хитом PS2-версия *Grand Theft Auto: Vice City*, в которой у игрока есть возможность до смерти избить проститутку. Ученая коллегия института предлагает полностью запретить подобные игры к продаже. И, надо сказать, такие предложения не остаются без внимания. В конгрессе США в этом году будет проведен ряд слушаний, касающихся ограничения насилия в играх и наложения запрета продаж подобных игр определенным категориям населения.

**BMX XXX (PS2, Xbox)**

Институт также составил список игр, которые считаются наиболее социально опасными. Помимо упомянутой GTA, туда вошли такие хиты, как *Hitman 2*, *BMX XXX*, *BloodRayne* и другие.

# gothic II

# Готика II



JoWood Productions

PIRANHA BYTES

**pc cdrom**

Незабываемый мир, наполненный огромным количеством загадочных существ, теперь расширится созданиями самого Дьявола! Из самых мрачных глубин шахт, к войне людей и Орков готова примкнуть третья сторона, именуемая армией темных сил. Кудесники черной души, поднявшиеся из глубин тартара, возжелали взять под контроль людские земли...



- Огромная игровая вселенная, созданная с помощью новейших графических технологий.
- Полностью интерактивный мир, независимый от игрока.
- Возможность создавать собственные магические вещи и заклинания.

[www.akella.com](http://www.akella.com)

© 2002 "Akella"  
 © 2002 "JoWood Productions", © 2002 "PIRANHA Bytes"  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
 игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
 оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
 представитель в Белоруссии - "Видеопечать" [www.vp.minsk.by](http://www.vp.minsk.by)  
 представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





## Ближе к народу

Много ли крупных выставок компьютерных игр вы знаете? Разве что E3. Но эта выставка предназначена скорее для представителей СМИ и самих разработчиков, нежели для публики. Ибо посмотреть на что-то действительно интересное без соответствующего VIP-бейджика — просто нереально. Но возможно, теперь у рядовых геймеров появится шанс. С 15 по 17 августа в Convention Center Лос-Анджелеса будет проходить новая ежегодная выставка **Ultimate Gamers Expo**. Устроители выставки подчеркивают ее направленность на широкие массы. Как говорится — пришел, увидел, поиграл, купил, побеседовал с представителями издательских компаний и разработчиками. Конечно, я немного утрирую, и образования VIP-зон не избежать, но общее стремление по продвижению подобных крупномасштабных событий в массы не может не радовать.



Подробнее о выставке вы можете узнать на официальном сайте ([www.ugexpo.com](http://www.ugexpo.com)).

## Солидное приобретение



**Dragon Empires**

Компания **Starbreeze** приобрела студию **Rock Solid Studios**, известную своим движком **RRSTech**. Именно на этом движке создавалась MMORPG **Dragon Empires** от **Codemasters**. На данный момент студия занята разработкой нового проекта в смешанном жанре экшена и адвенчуры. Что касается **Starbreeze**, то компания известна своим Xbox-ужастиком — **Enclave**.

## Издательская последовательность

**Wanadoo** подписала контракт с молодой французской студией **Nevrax**, согласно которому

**Wanadoo** становится европейским издателем MMORPG **Ryzom**. Напомним, что благодаря **Wanadoo** на территории Европы также появилась на свет такая популярнейшая MMORPG, как **Dark Age of Camelot**. Будет ли **Ryzom** иметь такой же успех? Вполне возможно, учитывая боевой настрой разработчиков. Хотя сами они говорят, что общего у **Ryzom** и **DAoC** будет не очень много. Если все пойдет по плану, то в марте этого года уже начнется открытое бета-тестирование игры (сейчас идет закрытый альфа-тест). Записаться на него можно прямо сейчас на сайте игры ([www.ryzom-europe.com](http://www.ryzom-europe.com)). Что касается окончательной даты релиза, то в **Wanadoo** называют конец 2003 года. Будем ждать.



**Dark Age of Camelot**

# РОССИЯ



## Посылка из прошлого



**Caesar III**

Фирма **1C** объявила о подписании договора с компанией **Vivendi Universal** на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии двух легендарных стратегических проектов — **Caesar III** от **Sierra** и **Pharaoh** от **Impressions Games**. За рубежом эти игры вышли в далеких 98 и 99 годах соответственно. И только теперь эти игры впервые будут полностью переведены на русский язык и появятся на полках магазинов в экономичном варианте. Вкратце освежу вашу память по каждой игре.

**Caesar III** — последняя игра знаменитой трилогии **Caesar**, которая разошлась тиражом более пятисот тысяч экземпляров. В этой экономической стратегии вы сможете построить свою собственную Римскую империю. В процессе игры вам придется возводить различные сооружения, бороться с императорами, считающими каждую копейку вашего бюджета, удовлетворять дорогостоящие потребности простого люда в зрелищах и всячески улаживать богов.

Игру **Pharaoh**, в свою очередь, можно смело назвать "вторым дыханием" трилогии игр **Caesar**. **Pharaoh** — градостроительная стратегия, которая позволит вам погрузиться в таинственный мир Древнего Египта. Вам предстоит

превратить египетские деревни в цветущие мегаполисы и наблюдать становление и развитие экономики региона, а также рост благосостояния вверенных вам горожан.

## Империя желудка



**Restaurant Empire**

Компания "**Акелла**" объявила о подписании договора с компанией **Enlight Software** на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии игры **Restaurant Empire**. В этом ультрапродвинутом симуляторе (к слову сказать, разработкой игры занимается гениальнейший дизайнер **Тревор Чан**) игроку предстоит стать ресторанным магнатом. Начав с малоизвестной забегаловки на углу улицы, вы получите шанс основать целую ресторанную сеть по всему городу, а возможно, и миру! Учитывая нужды людей и то место, где будет построен очередной ресторан, вы ловко добьетесь славы и богатства. И помните, что в **Restaurant Empire** вы можете не только заниматься экономикой, но и собственноручно возводить стены ресторанов, покупать мебель, а также нанимать работников различной квалификации. Да, и помните одну простую истину: клиент всегда прав. Выход игры запланирован на первый квартал 2003 года.

## Бяки-буки

Компания "**Бука**" открыла новую серию игр с ироничным названием "**Бяка**". В играх серии "**Бяка**" допускается содержание ненормативной лексики, сюжетов с аморальным поведением героев, что может вызвать раздражение добропорядочных граждан и особенно людей старшего возраста. Игры этой серии рассчитаны на людей исключительно взрослых, старше 18 лет, с устойчивыми моральными принципами. Первой игрой в "нехорошем списке" стал отечественный "**Ядерный Титбит**" от питерской команды **VZ lab**. Увы, но на момент подготовки материала компания еще не определилась с оригинальным логотипом новой серии игр, но будьте уверены, вы легко сможете отличить его среди остальных.



**Ядерный Титбит**

## Зверинец от 1C

Фирма **1C** объявила о подписании договора с украинской компанией **Action Forms** на издание игры "**Вивисектор: зверь внутри**". Игра совмещает в себе жанры ужасов и экшена. Игровой мир представляет собой изолированный в океане остров, разбитый на множество взаимосвязанных уровней. Ваш путь будет пролегать через тропические джунгли, густые леса и заснеженные горы. Пробираясь через огромные экспериментальные комплексы, вы ощутите на собственной шкуре, чего может добиться человеческий гений. Вы столкнетесь с чудом выжившими солдатами, которые были брошены здесь на верную гибель. Окруженные искусственно созданными звероловками, они без разбору стреляют в сторону любого шороха или движения. Только среди них вы почувствуете, что значит быть настоящим человеком среди этих диких существ — неудавшихся подобию людей.



## ИНТЕРЕСНОСТИ



## Маски-шоу в Vivendi

Французская полиция провела серию обысков в офисах Vivendi Universal неподалеку от Триумфальной Арки в Париже, а также дома у бывшего главы компании — Жана-Мари Месье (Jean-Marie Messier). Обыски производились для выявления нарушений, допущенных во время правления Месье. Напомним, что Месье был отстранен с поста главы Vivendi. В октябре 2002 года ему было предъявлено обвинение в дезинформации держателей акций и правоохранительных органов. В частности, Месье периодически завышал финансовые результаты компании, в результате чего Vivendi получала прибыль со всех своих подразделений. Но это только на бумаге. Фактически же — компания шла верным путем к банкротству. И если бы не отставка Месье, оно было бы неминуемо. Новым руководителем Vivendi Universal был назначен Жан-Рене Фортю (Jean-Rene Fourtou). За время его правления накопившийся девятнадцатимиллиардный долг (в евро) компании постепенно уменьшается. Этого удалось достичь за счет активной распродажи имущества компании. Как будут развиваться события с Vivendi дальше — трудно сказать.

## Гондурас уже не класс

Конгресс Гондураса подготовил закон, согласно которому на территории Гондураса будут запрещены все компьютерные игры и игрушечное оружие. Законодатели обеспокоены влиянием элементов насилия в играх на детей, а заодно и на взрослых. Среди особенно паразитирующих называются такие хиты прошлых лет (видать, до новых в Гондурасе еще не добрались, иначе б сразу кондрашка хватила), как: *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Doom*, *Resident Evil*, *Legacy of Kain*, *Perfect Dark*, *Shadowman*, *Quake* и *Killer Instinct*. Бытует мнение, что президент Гондураса уже собирается ратифицировать этот закон. Обывателям же остается надеяться на влияние общественного мнения и на то, что оно поможет власти образумиться. Благо подобные прецеденты уже есть. Вспомним недавнюю прошлогоднюю историю в Греции. События закручивались так же лихо (хоть и по несколько другим причинам), но в итоге, как говорится, пронесло.

## Кадры решают все



## Four Horsemen of the Apocalypse

Компания 3DO подписала партнерское соглашение с известным художником-аниматором и дизайнером Стэном Винстоном (Stan Winston), согласно которому Стэн будет консультантом при разработке персонажей демонической экшен-адвенчуры *Four Horsemen of the Apocalypse*. В активе у Стэна несколько наград "Оскар": за фильмы "Чужие", "Терминатор 2: Судный день" и "Парк юрского периода". Похоже, 3DO постепенно переманивает в свой проект все новых и новых закулисных звезд Голливуда, без которых кино никогда не стало бы таким зрелищным. Не удивлюсь, если вскоре появится сообщение о подписании контракта с какой-нибудь голливудской звездой для исполнения роли главного героя. Ну да ладно, не будем загадывать. Лучше просто дождаться осени 2003 года и увидеть все самим.

## Ну очень страшное кино



## Alone in the Dark: The New Nightmare

Подготовка к съемкам картины начнется весной этого года. В режиссера ужастика записался мастер своего дела — доктор Уве Болл (Dr. Uwe Boll) — создатель таких фильмов, как *House of the Dead*, *Blackwoods*, *Sanctimony*, *Heart of America*. Вот уж где настоящий мастер развернется, так это в AitD. А какая будет атмосферность... наверное, даже я — человек, относящийся к ужастикам скептически, с удовольствием посмотрю на скитания главного героя AitD на экране. Правда, до этого, как говорится, еще дожить надо... никаких сроков режиссер пока себе не ставил. ■

Компания 3DO подписала партнерское соглашение с известным художником-аниматором и дизайнером Стэном Винстоном (Stan Winston), согласно которому Стэн будет консультантом при разработке персонажей демонической экшен-адвенчуры *Four Horsemen*

Компания 3DO подписала договор с Boll Kino, согласно которому последняя будет обладать эксклюзивными правами на показ фильма, снятого по мотивам хитовой игры начала 90-х — *Alone in the Dark*.

HARBINGER

## ПРЕДВЕСТИНИК



SILVERBACK ENTERTAINMENT

pc cdrom

Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждает в просторах космоса, поглощает ресурсы планет и уничтожает аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов заключенных. Не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли бежать и затаиться в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Война за освобождение началась!



- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка

www.akella.com

© 2002 "Akella"  
 © 2002 "SILVERBACK Entertainment"  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
 игры с доставкой [www.odgames.ru](http://www.odgames.ru)  
 оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com  
 представитель в Белоруссии - "Видеоленч" [www.vp.minsk.by](http://www.vp.minsk.by)  
 представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



akella™



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на февральском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "Руководства и прохождения", "КОдекс", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки. Все пожелания по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт-диска направляйте на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru), будем признательны.

## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Раздел "Руководств и прохождений" вновь обретает свое существование на компакт-диске "Игромании". На сей раз вас ждут все руководственно-проходческие материалы, которые были опубликованы в январском номере журнала "Лучшие компьютерные игры", за исключением частичного прохождения по Heroes 4: Gathering Storm (которое будет сразу полное в следующем месяце).

Мы пошли на некоторые технические изменения.

Во-первых, теперь таблицы и прочая статистика будут находиться в отдельных RTF-файлах, которые вы сможете получить, отправившись в раздел "По журналу" — "Руководства, прохождения, тактика". От практики постановки их в виде картинок мы решили отказаться, т.к. это крайне трудоемко, а полезность этого не столь велика (особенно в свете существования "ЛКИ", где это в нормальном виде опубликовано на страницах).

Во-вторых, одна из вещей, которые мы наконец-то смогли реализовать вместе с появлением "ЛКИ", это постановка отдельных графических изображений для юнитов, построек, заклинаний... На игроманском компакт-диске это повторить нереально (потому и не делали раньше). Соответственно, их и не будет.

В-третьих, из менее критичного, упростится ряд таких нереализуемых на CD вещей, как текстовые врезные блоки и тому подобное. Прочее — переходит в неизменном виде.

Итак, вас ждут:

1. Age of Mythology. Руководство (без картинок юнитов) + прохождение.
2. Arx Fatalis. Руководство (без картинок рун) + прохождение.

3. Beam Breakers. Руководство (без картинок всех машин) + прохождение.
  4. Civilization III: Play the World. Руководство (без картинок юнитов).
  5. Hitman 2: Silent Assassin. Руководство (без картинок оружия) + прохождение.
  6. Project Nomads. Руководство + прохождение.
  7. Soldiers of Anarchy ("Солдаты Анархии"). Руководство.
- Все семь руководств/прохождений в скором времени появятся также и на сайте "Игромании" — [WWW.IGROMANIA.RU](http://WWW.IGROMANIA.RU).

На следующем компакт-диске "Игромании" ждите материалы, предоставляемые февральским номером журнала "Лучшие компьютерные игры":

1. Ballerburg. Руководство.
2. James Bond 007: Nightfire. Руководство + прохождение.
3. O.R.B. Руководство + прохождение.
4. Post Mortem. Руководство + прохождение.
5. Treasure Planet. Руководство + прохождение.
6. "Европа 1400. Гильдия" (Europe 1400: The Guild). Руководство.
7. "День Победы" (Hearts of Iron). Руководство.
8. "Завоевание Америки" (American Conquest). Руководство + прохождение.
9. "Робин Гуд. Легенда Шервуда" (Robin Hood: The Legend of Sherwood). Руководство + прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" февральского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные углубленные материалы: "Civilization III: Маленькие хитрости большой стратегии", "The Elder Scrolls III: Morrowind: Хотите ли вы стать вампиром?", "Dino Crisis II: Как получить платиновую карту", "Warcraft III: Reign of Chaos: Основные тактики людей и орков". Напоминаем, что материалы рубрики "Советы мастеров" не публикуются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайте [WWW.IGROMANIA.RU](http://WWW.IGROMANIA.RU) спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью издательского дома "Игромания-М" и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

## КОдекс на CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, уже разросшаяся до 784 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете

найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



## ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока: Илья "Orange" Викторов  
Составитель подборки по Counter-Strike: J.V.  
Для читательских работ: [gamezone@igromania.ru](mailto:gamezone@igromania.ru)

Доброго здоровья, дорогие мои, и с прошедшими вас наконец-то праздниками. После праздников здоровью просто необходимо подправить, а что может быть полезнее для организма, чем положительные эмоции? Именно положительные и именно эмоции призвана подарить вам свежая и значительно переработанная в лучшую сторону "Игровая зона". В ней учтены многие ваши пожелания, возможно — исполнены давние мечты, ну и во всяком случае — собраны наиболее интересные игровые дополнения, появившиеся за прошедший месяц.

Первым делом обратите внимание на дополнительные разделы — здесь вас ждут лучшие игровые обои, специально по заявкам дорогих читателей — отныне это постоянная рубрика! Поскольку сейчас имеет место быть первый ее выпуск, то пожелания и нарекания всесторонне приветствуются. Высказывайтесь на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru).

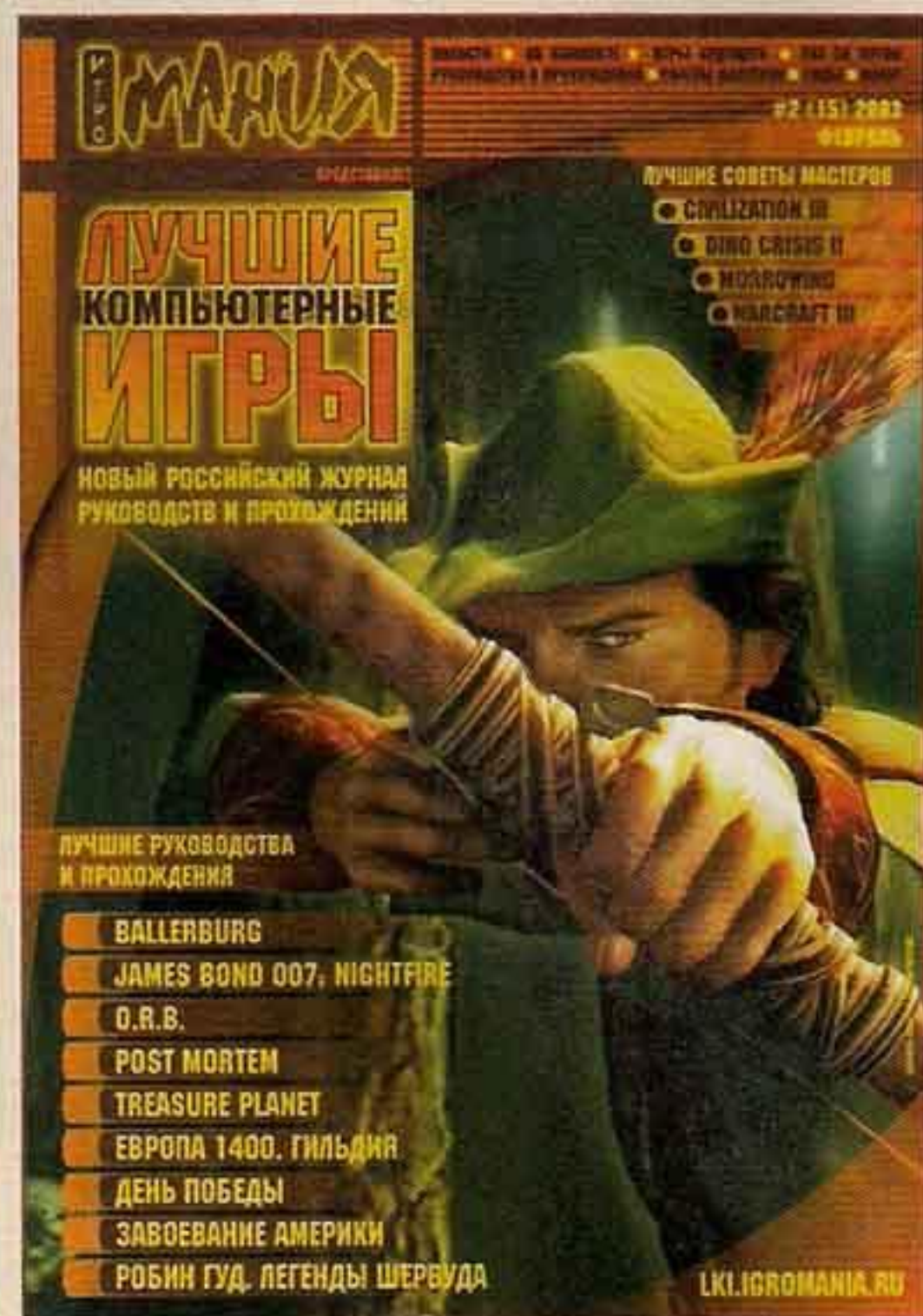
Любителям космических стратегий — сразу три радости, в лице подборок по Hegemonia, Homeworld и O.R.B. Стратегам земным — кампании для Age of Mythology, Emperor и, разумеется, тема компакт-диска — шикарная кампания Wanderers of Sorceria для Warcraft III! Хардкорных ролевиков не оставят равнодушными огромная подборка полезного софта для Diablo II, новые плагины для Morrowind (кстати, ждите мегасюрприз в следующем номере!), ретроколлекция модов для Fallout и лучшие модули для Neverwinter Nights. Не в обиду останутся и гонщики — у нас теперь есть долгожданные машины для Need For Speed 4!

## №01. Ил-2: Штурмовик

1. Кампания AsterixSki, на протяжении четырнадцати сложных миссий знакомящая нас с подробностями жизни русского летчика по фамилии Астерикский.
2. Суперсложная хардкор-кампания "Четыре дня осени", посвященная битве под Вязьмой.
3. Ощущения ради можно поиграть и за немцев, для чего имеется кампания Operation Storm, состоящая из одиннадцати миссий.

## №02. Age of Mythology

Одна из наиболее интересных свежих real-time-стратегий стремительно обрастает самыми различными дополнениями. Силами общности на свет появляются сотни дополни-





тельных карт и кампаний. Лучшие из них, разумеется, попадают на наш компакт.

1. Две полномасштабные кампании, именуемые 9 Mile Quest и Force in the Norse.

2. Пять отличных сингплеерных сценариев: Achilles, Cyclops Island, The Tribe, The Walls и Waters of Four Gods. Последний, например, не может не порадовать любителей морских сражений, коих (сражений) в оригинальной игре было маловато.

3. Десять топовых мультиплеерно-скирмишных сценариев от лучших картостроителей.

### №03. Age of Wonders II

На картостроительном фронте дела обстоят прекрасно. В доказательство тому...

1. Десять исключительных сингплеерных карт: 4 Dwarfs, 2nd Earth, A Knight's Quest, Battle of Creation, Elquein Athendore, Great Isle, King Today — Hero Tomorrow, Middle Earth War и другие. Карта Battle of Creation, помимо всего прочего, включает в себя целую кучу новых предметов и героев и, можно сказать, является эдакой мини-модификацией.

2. Небольшой мод, добавляющий в игру полюбившихся героев из первой части, а также ряд новых предметов.

3. Для любителей точности — набор экселевских таблиц с подробными характеристиками всех рас, героев, предметов и юнитов.

### №04. Counter-Strike

#### Counter-Strike J.B. Choice №12

Эх... Вот скоро весна — все дела. Праздник всех влюбленных... А вот что вы подарите своей девушке? Defuse Kit? Точно, угадал. Тогда будет круто, если вам в ответ подарят противогаз, или, что еще лучше, — найтвижн. Будете по ночам тараканов из розетки выковыривать. Ну да ладно, у меня для вас, в свою очередь, подарков просто уйма. Причем некоторые настолько хороши, что слюной забрызжу, когда описывать начну. Текстуры, анимация, звуки — все чики-пики! (Чики-пуки — примечание редактора) (Не чики-пуки, а чики-брики — примечание корректора) (Не чики-брики, а чуки-теки — примечание Геймера) (Всякие чики ща не модно, ставим для реальных пацанов — примечание обгоревшего дизайнера) Текстуры, анимация, звуки — все для реальных пацанов!

#### Kashtan M10

Замена модели P90.

Прочитали знакомое слово? Ага, Каштан получился, так звали дворнягу — мужа Каштанки. Шутка. На самом-то деле это пистолет-пулемет отечественного производства. Модельмейкеры постарались и наклепили ему оптику, глушак и увеличили магазин, а для пущей экзотики наклепили на рукоятку звезду октябрятскую. Ну, ребята из Америки ведь, у них там принято на рукоятке всякие брелоки, освежители воздуха, фотографии обнаженных женщин вешать...

#### Mossberg Shotgun

Замена модели M3 Super.

Как же все-таки обидно, что разработчики не сделали в игре больших и страшных джибзов! Представляю, с каким бы вкусом разлетелась вражеская репа при встрече с этим тонким специнструментом. Модель из разряда тех, что нужно установить и больше никогда не заменять.

#### BRK3K

Замена модели Ak47.

Что такое BRK3K, я не знаю, но уж очень на BFG похоже. А вообще, если кто догадается или расшифрует, что такое BRK3K, пришлите мне письмо. Товарищ Оранжевый хоть будет знать, из чего я его по вечерам убиваю.

#### GALIL

Замена модели sg552.

Израильская винтовка, по сути — переделанный "калаш". Скорее поэтому он и напоминает что-то такое большое и злое. Всем своим ви-

# Служба Search & Rescue 4 Спасения



## Вьетнамский СЛУЖБА СПАСЕНИЯ АПОКАЛИПСИС

Search & Rescue: Vietnam MedEvac



pc cdrom

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ

24 часа в сутки, 365 дней в году работает Служба Спасения. Вертолет массой 5 тонн взмывает в небо. Им управляет экипаж в составе 2-х пилотов. Ну, а внутри, конечно, команда спасателей. И жизнь простых граждан зависит от мужества и героизма этих людей. Пожары, автокатастрофы, стихийные бедствия — это ежедневная работа спасателей. Хотите увидеть их жизнь изнутри и стать спасателем? Тогда время не ждет!



INTERACTIVE VISION



### ВЬЕТНАМСКИЙ АПОКАЛИПСИС

Война во Вьетнаме. Каждый день есть раненые, которых надо вывозить с поля боя... Целые отряды попадают в окружение... Кто поможет всем этим людям? Только военные спасатели! На вертолете UH1 "Huey" они способны добраться до самых недоступных мест во вьетнамских джунглях. Туда, куда не пройдут танки, где под шквальным вражеским огнем остаются раненые и контуженные — туда направляется наша спасательная бригада. Только ваша ловкость и мужество помогут спасти всех этих людей!

www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "InterActive Vision"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игрой с доставкой www.cdgames.ru  
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com  
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by  
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





дом дает всем понять, что играть с ним будут только мальчиши-плохиши. Удачный экземпляр.

### FAMAS

Замена модели Aug.

Знаю, знаю. Был уже FAMAS. Но теперь новый — в экономичной упаковке. Добавлена оптика, двойной рожок и ручка от вантуза. Всего: три в одном.

### Ultimate M4A1

Для того чтобы найти самую лучшую модельку M4A1, было потрачено:

- 100 часов интернета,
- 500 мегабайт трафика,
- полгода поиска и ожидания,
- куча нервов J.B.



И — о ЧУДО! (Всем достать и открыть шампанское.) Боги моделирования, текстурирования и анимации послали нам сей небесный дар. Теперь вас ждут:

- 5 минут ступора при первом взгляде на модель,
- один час разглядывания анимации ремня при стрельбе,
- полчаса веселья с надеванием и снятием глушителя,
- первые три дня охания, улюлюкания и хлопания в ладошки при виде перезарядки винтовки,
- люди в белом и офигевшие соседи на лестничной площадке.

П.С. Обязательно просмотрите анимацию модельки через программы просмотра моделей. Вы увидите удивительные вещи, которые не помещаются на экране КС.

### FBI HRT Pack

Замена моделей СТ.

Четыре. Я повторю: сразу ЧЕТЫРЕ модели борцов с терроризмом. Стильные мэнинблэк с тремя большими буквами на спине — FBI. Конечно, при большом желании буквы можно поменять, ведь вы читали статью в "Игромании" про изменение шкурок? Действительно, замечательная похвальная работа, достойная долгой жизни на ваших винчестерах. Автор сего творения — постоянный гость нашей



рубрики, Djesse. "Вы еще тормозите? Тогда FBI идет к вам!"

## №05. Diablo II

Игры от Blizzard всегда славились своей идеальной проработкой, превращающей игровой процесс в своего рода науку. "Дьябла", разумеется, не исключение. В этом номере вашему вниманию предлагается весьма объемистая подборка разнообразного вспомогательного софта, который будет полезен как хардкорным игрокам, так и новичкам.

1. **Attack Calculator** — программа для расчета скорости атаки, на основании характеристик героя и оружия выдает предполагаемый результат.

2. **Drop Calculator** — рассчитывает вероятность нахождения того или иного магического предмета.

3. **Lag Reduce** — отключает ряд графических эффектов, тем самым существенно ускоряя работу игры даже на слабых машинах. Что немаловажно — не является модификацией и отлично работает при игре на официальных серверах!

4. **MPQ Cutter** — удаляет дополнительные файлы из игровых архивов, существенно уменьшая объем игры. Не мешает обладателям маленьких винтов. Урезанная игра вполне корректно работает в мультиплеере.

5. **Mule Manager** — программа для быстрого переключения между сохраненными героями, например, для обмена предметами.

6. **Whirlwind Emulator** — отрада варвара, на основе характеристик героя рассчитывает эффективность популярного приема Whirlwind.

7. **Hardcore Hack** — любителям адреналина, позволяет создать hardcore-героя без предварительного прохождения игры.

8. **Identify Hack** — позволяет бесплатно идентифицировать магические предметы у любых NPC. Каждый раз бегать до Кейна теперь необязательно.

9. **Map Hack** — весьма известная программа, расширяющая возможности автокарты. Показывает на ней монстров, боссов, предметы и алтари.

10. **PK Tool Kit** — незаменимый инструмент для Player Killer'а. Позволяет ознакомиться с содержимым инвентаря противника и десять раз подумать, прежде чем его атаковать...

11. **Jamella Editor** — самый лучший и многофункциональный редактор сохраненок. Штука, конечно, читерская, но для некоторых слабых духом просто незаменимая.

## №06. Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Для истинных древнекитайских градостроителей у нас заготовлено целых три кампании: *Beauty of the West*, *Destiny of Cao* и *Unwise Emperor*. В первой шесть миссий, во второй — четыре, а третья является переработанной в сторону усложнения оригинальной кампании.

## №07. (The) Elder Scrolls III: Morrowind

Количество плагинов для Morrowind уже не поддается исчислению, и практически еже-

дневно появляется что-то новое, а мы из самого нового выбираем самое лучшее. Напомню, что к игре можно подключать практически неограниченное количество дополнений, каждое из которых что-нибудь добавляет или изменяет. Слухи насчет несовместимости плагинов с акелловской локализацией оказались несколько преувеличенными — все вполне работает, а если и имеются проблемы, то возникают они по вине авторов плагинов.

1. **Balmora Stock** — магазин в Балморе, позволяющий покупать уникальные товары, предоставляемые домами Hlaalu, Redoran и Telvanni.

2. **Castle DuCart** — домов для героя было уже достаточно, но ведь всегда хочется чего-то большего... Вуаля — совершенно бесплатно получайте в безраздельную собственность целый замок рядом со стольным градом Вивеком.

3. **Dreadful Dungeon** — очередное дополнительное подземелье, в отличие от стандартных "данжен" — весьма внушительных размеров, прямо как в старом добром Daggerfall.

4. **Gambling Guild** — целая новая гильдия, именуемая Tangerine Coins. Помимо дополнительных квестов, добавляет в игру такие интересные вещи, как азартные игры, причем нескольких разновидностей.

5. **Hero Hovel** — большой дом рядом с все тем же Вивеком, который, однако, так просто не присвоишь. Для его получения необходимо выполнить определенный квест.

6. **Sauron Adobe** — особняк в окрестностях Seyda Neen, где уже в самом начале игры можно пожить деньгами и магическим барахлишком.

7. **Skeleton Respawn** — генератор скелетов рядом с Ebonheart. Может быть использован для прокачки боевых скиллов.

8. **Underground Home** — дом на лодке у нас уже был, теперь пришло время переместиться под землю. Уютная пещерка под Балморой, оборудованная всеми удобствами. Правда, попасть в нее можно только подводным путем.

9. **Vampire Plugin** — вампирами не рождаются, вампирами становятся — так считают разработчики игры. Но после установки этого плагина вампиром можно стать уже при создании героя!

10. **Well of Pelegaid** — этот плагин наделяет новыми свойствами колодец в форте Пелегайд. Теперь в него можно спуститься и найти массу всего интересного...

## №08. Fallout 2

Давненько мы не вспоминали про суперхитовую RPG, по сей день считающуюся одной из лучших в истории! За это время поднакопилось изрядное количество мелких модификаций, которые мы спешим представить на ваш суд. Сразу предупреждаем — не пытайтесь использовать несколько модов одновременно!

1. **Fallout 2 DNA Mod** — заменяет огнемёт на некий фантастический Deathclaw Launcher, генерирующий сами знаете каких монстров, добавлена новая броня из кожи гека и еще несколько новых предметов.



2. **BOZAR Mod** — модернизирует всеми любимую супервинтовку BOZAR, позволяя делать одиночные выстрелы и увеличивая (куда уж дальше!) магазин.

3. **Fun With Drugs** — изменяет действие наркотиков.

4. **F2 Weapons Mod** — изменяет характеристики большинства видов оружия в сторону повышения реалистичности.

5. **Gauss Mod** — страшная вещь! Позволяет стрелять очередями из Gauss Rifle. Попробуйте только представить результат...

6. **Frank Horrigan Armor** — мечтали о такой же броне, как у главного босса? Не проблема, вот она...

7. **New Year Mod** — масштабный мод, существенно усложняющий игру и добавляющий ряд интересных вещей вроде новой машины.

8. **Temple of Trials Mod** — ценность этого мода весьма сомнительна, но позабавиться с ним можно. Добавляет на первый уровень (Храм Испытаний) кучу продвинутого оружия, патронов, стимпаков и денег.

### №09. G.T.A. 3

Сегодняшняя подборка, подготовленная создателями сайта <http://gta3files.ndg.ru>, порадует геймерскую душу такими шедеврами игрового автопрома, как болид "Формулы-1" (без комментариев), Koenigsegg CC-1 (фотореалистичная модель суперкара), VW Kaefer Besen (легендарный "Жук") и Chevrolet Monte Carlo из фильма "Тренировочный день". Ну, а самое родное — КамАЗ 55111, самосвал с оранжевым кузовом, любой уважающий себя геймер обязан поставить!

В дополнение к машинам, сегодня у нас имеется мост в секретный город-призрак. Именно здесь происходило действие заставки, которую вы могли наблюдать в начале игры.

Еще вас ждут неоновая подсветка (как в "Форсаже") и пачка из 10 лучших скинов для главного героя.

### №10. Half-Life

Популярность Half-Life с годами не ослабевает, скорее — наоборот... Учитывая немалое количество фанатов этой игры, мы просто не можем позволить себе прекратить публикацию дополнительных сингловых эпизодов и ежемесячно снабжаем вас самыми лучшими сборниками карт. В этот раз на компакт попал пользовательский аддон под названием **Dark Force**.

На протяжении 14 карт вам предстоит убежать от вездесущих спецназовцев, постепенно углубляясь в недра секретной арктической лаборатории. Помимо новых карт, отличающихся, кстати, прекрасным дизайном, имеются новые монстры (в том числе и супернавороченный босс) и новые возможности старых пушек — например, теперь можно захватить кому-нибудь по башке прикладом от винтовки.

### №11. Haegemonia: Legions of Iron

Самый свежак! Игра только-только вышла, а уже есть для вас подарки. Рождественский

## ТЕМА КОМПАКТА Warcraft III: Wanderers of Sorceria

В сказочном мире под названием Arcadia не все спокойно. Как водится, начала пошаливать нежить, а вместе с ней из подполья выходят осмелевшие несознательные элементы, как то: мелкие жулики и отнюдь не мелкие некромансеры. Разобраться во всем этом безобразии и пресечь оное должен молодой маг Kasumi... Тянет на сюжет для неплохой RPG? А это всего лишь кампания для Warcraft III, или даже не кампания, а почти аддон! Начальные миссии и правда напоминают ролеву игру: путешествие в гордом одиночестве по лесам и подземельям с одной лишь целью — набрать еще немного экспы, чтобы успешно дать в бу-



▲ И это тоже герои. Такая вот экзотика.



▲ Праздник к нам приходит! Мир освобожден от зла, жители ликуют, мы тоже.

бен воооон тому троллю. До масштабных боевых действий далеко... но час их настанет!

Кампания состоит из десяти огромных карт, на прохождение каждой из них требуется не один час. Каждая карта отлично оформлена и выверена до миллиметра, например, в самом начале золота, получаемого за убитых монстров, хватает ровно на покупку нескольких пехотинцев, без которых дальнейшее прохождение невозможно. Очень часть сценарий приходит на выручку — то из мон-



▲ Вот такие красавцы появляются в последних миссиях



▲ Секретная мини-игра — Dance Revolution, изящная штука насчет поповых "танцевальных симуляторов".

стра выпадет пузырек со здоровьем, и именно в тот момент, когда он особенно нужен, то возникнет новый союзник, когда кажется, что все уже пропало...

Но это еще не все! Помимо карт, множества скриптовых сцен, дополнительных квестов и отличного сюжета, разработчики включили в кампанию ряд дополнительных юнитов, как то: зомби Soul Reaper, элементаль Void Spark, трехголовые драконы и даже биомеханоиды.

Одним словом, на данный момент Wanderers of Sorceria является однозначно лучшей дополнительной кампанией для Warcraft III и безоговорочно рекомендуется всем любителям оригинала!





сборник из нескольких дополнительных карт от разработчиков игры. Надеемся, что это только начало. Для такой игры карт должно быть много!

### №12. Heroes of Might and Magic III

Про третьих "Героев" забыть было бы большой глупостью, поэтому мы продолжаем и будем продолжать выкладывать на компакт новые сценарии. В этот раз вас ждут карты Geometric, The Helge, Labyrinth, Dungeons of Vatican и Snake Eye.

### Heroes IV

Суперкарта от победителя нашего Героического Конкурса Драко aka Дж. Локхарда и его друга Ansy. Является продолжением гениальной Dragons of Might & Magic и носит название Dragon Hunters: Independence Day. В комплекте поставляется и обновленная первая карта-победительница. К просмотру обязательны!

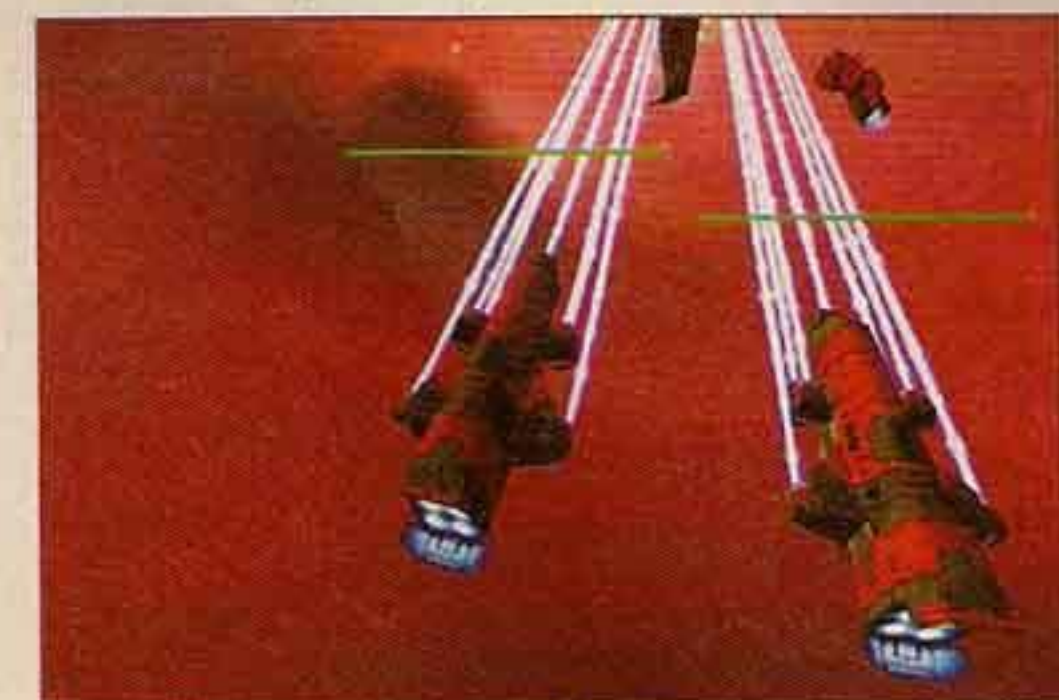
Ну и, в качестве эскорта для этих шедевальных творений, мы прикладываем еще пять карт других авторов.

### №13. Hexen

А теперь немного антиквариата. Соскучились по самой страшной и атмосферной игре прошлого века? Ностальгируете по семи порталам, а во сне видите туманные болота? Тогда для вас есть кое-что интересное. Апдейт под названием Hexen коренным образом модернизирует пожилой движок, заставляя его по полной программе использовать возможности современных видеокарт. Добавляя множество модных эффектов, вроде динамического цветного освещения, трехмерных моделей с повышенным содержанием полигонов, 32-битных текстур высокого разрешения и прочих радостей материально обеспеченного геймера. Помимо прочего, полностью переработан модуль управления, куда внедрен обязательный Mouse Look, прыжки, приседания и другие необходимые функции.

### №14. Homeworld

Раз пошла такая пьянка, то пусть для ровного счета у нас будет три космических стра-



тегии. Для уже ветерана Homeworld тоже есть кое-что интересное!

1. Annihilation Mod — классическая многофункциональная модификация, изменяющая характеристики практически всех юнитов и вносящая множество мелких изменений в игровую баланс. Позволит еще раз получить удовольствие от прохождения великой игры.

2. Семь отличных синглплеерных миссий.

### №15. Max Payne

1. Модификация Payne Deluxe — больше крови, больше звуков, больше оружия, больше интересных визуальных эффектов.

2. Отличнейшая карта с несерьезным названием Just4Fun Map.

### №16. Neverwinter Nights

По количеству дополнений NWN стремится обогнать Morrowind, разработчики всячески поощряют народное творчество, а мы, в свою очередь, стараемся донести до дорогих читателей самые лучшие его образцы. Сегодня в качестве образцов выступают модули Lord of Blight, Shadowlords, Six Realms, The Citadel и, обратите особое внимание, суперхитовый Lone Wolf 2, первую часть которого вы уже могли наблюдать на компакт предыдущего номера.

### №17. Need for Speed 4: High Stakes



Свершилось! Дополнительным машинам на нашем компакт быть! Первая подборка скорее пробная и не слишком большая. Если будет иметь успех — ждите продолжения. А сегодня у нас пять наземных средств передвижения, а именно — "Скорая помощь" Chevrolet, бриллиант 70-х Buick Grand National, болид Ferrari F1, шикарный кабриолет Lincoln Continental и, наконец, настоящий полицейский мотоцикл.

### №18. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

За "Флешпойнт" решено взяться плотно, не забыв об отдельных миссиях и посвятив подборки чему-то более глобальному. Вашему вниманию предлагается полномасштабная кампания Operation Freedom, а также целый остров Медвежья Лахта в комплекте с миссией, демонстрирующей его "возможности".

### №19. O.R.B.: Off-World Resource Base

Совсем недавно увидевший свет долгожданный космический долгострой сразу же обзавелся дополнительными картами, кото-

рые вы всене непременно найдете на нашем диске. Карт ровно семь, и называются они Battle System, Frenzy, Galaxys Edge, Multiplayer Earth, Phoenix, RoSaturn и The Triad.

### №20. Quake 3: DeFrag

В одном из прошлых номеров темой компакта был синглплеерный мод DeFrag. Судя по отзывам, он явно пришелся вам по вкусу, поэтому мы считаем нужным опубликовать десяток дополнительных карт для этой хардкорной модификации. Для тех, у кого данного мода нет, в наличии имеется его урезанная версия, в которой отсутствуют стандартные уровни.

### №21. Red Alert II: Yuri's Revenge

Самая веселая стратегия последних лет до сих пор активно снабжается дополнительными картами. В этот раз нас порадовали разработчики, выдав на-гора пятый сборник официальных карт, куда вошли миссии счастливым числом тринадцать: Deep Freeze, Spirit of Mojo, Monster Movie, River Rampage, Sink or Swim, Transylvania Trouble, Irvine California, Moon Patrol, Unrepentant, Islands on the Land, Ice Age, Circuit Board и High Explosive Round.

### №22. Stronghold

Как и было обещано в прошлом номере, мы публикуем десять лучших карт для аддона Crusader, а для тех, кто еще оным не обзавелся, пять миссий для оригинальной игры.

### №23. The Sims

Традиционная обязательная подборка из дополнительных предметов и скинов для персонажей.

### №24. Unreal Tournament 2003

Набирающий популярность UT2003 традиционно отмечен у нас в нескольких разделах. За модами и мутаторами извольте в "Deathmatch", а здесь у нас пять новых карт (Broken George, BR-Ghost, Half Death, Lockdown и DM-Abandoned Factory) и сборник Comic Skins, содержащий в себе модельки известных героев вроде Бэтмена или Спайдермена.

### №25. Warcraft III: Reign of Chaos

В обязательном порядке публикуются карты, а именно 15 пользовательских сценариев и, обратите внимание, три официальных мультиплеерных карты. Ну и так, на сладкое, посмотрите внимательно на ТЕМУ КОМПАКТА...!!!



## ИГРОВЫЕ ОБОИ

А вот и то, чего все давно ждали. Начиная с этого номера, мы будем выкладывать подборки обоев для рабочего стола, выполненных по мотивам хитовых игр. На компакт этого номера вас ждут валлпейперы на тему Age



«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

# ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III.

С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ  
есть все, чтобы победить его».

— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них  
снова и снова» - 17/20(ХИТ),  
Zegames.com



## Особенности игры:

Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;

5 сторон — Армия США, Пришельцы, Галактические силы;

Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;

5 уникальных кампаний, более 20 различных миссий;

до 500 отрядов одновременно;

Абсолютно интерактивный окружающий мир;

Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.



© 2002 ARXEL TRIBE. All right reserved © 2002 "Руссобит Паблишинг". Локализовано компанией "Revolt Games"

Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в интернете: www.russobit-m.ru

Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90





of Mythology, Arx Fatalis, Beam Breakers, Haegemonia, Need For Speed: Hot Pursuit 2, NOLF 2, O.R.B., Silent Hill 2, Warcraft III, а также огромная пачка обоев, посвященных Neverwinter Nights!

## ДОПОЛНЕНИЕ

### к "Игровой Зоне"

№01

По договоренности с компанией Nival Interactive мы публикуем карты для Allods, занявшие призовые места в недавнем конкурсе на лучший уровень, проводившийся на сайте [www.allods.net](http://www.allods.net). Лучшими работами названы Three Sides, Dark Land, Orc Domination, Jack of Death, Roachcoast, Patchwork и Dead Zone. Все эти карты вы найдете на нашем компактe.

## ДОПОЛНЕНИЕ

### к "Игровой Зоне"

№02

Moorhuhn Kart XS — новое творение великой Phenomedia AG. На этот раз, несмотря на название, стрелять не придется вообще, зато придется основательно поездить. Игра являет собой простенький, но очень симпатичный трехмерный симулятор картинга с участием знакомых каждому кур, которых так безжалостно расстреливали в предыдущих частях. Несколько типов машин, несколько трасс, несколько режимов гонки, плюс симпатичные графика и звук.

## ДОПОЛНЕНИЕ

### к "Игровой Зоне"

№03

Аркадная головоломка Cascade от Shockwave.com. Представляет собой усложненную версию тетриса, где убирать можно не сплошные линии, а пачки из трех и более одинаковых кубиков. Весьма интересная и, кажется, уже давно нигде не реализованная идея. Как и вся продукция Shockwave, игра отлично проработана, обладает отличными графикой и звуком.

## Работы читателей "Игромании"

В данном разделе публикуются читательские работы, предназначенные для компьютерных игр либо для украшения рабочего стола в стиле компьютерных игр. Это могут быть созданные вами карты, уровни и сценарии, модели и текстуры, обои для Windows и скины для WinAmp и всякое многое другое. В общем, тематически — все то, что ставится нами обычно в "Игровую зону".

Для того, чтобы ваша работа оказалась на компактe, вам требуется отослать ее на адрес [GAMEZONE@IGROMANIA.RU](mailto:GAMEZONE@IGROMANIA.RU).

Условия приема работ:

1. Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR;
2. К работе требуется приложить описание, инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего.

Детальные описания всех работ вы обнаружите на компактe в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей "Игромании", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть чуть ниже

## Игровые дополнения и Counter-Strike

Карта DE\_NIGHTAZTEC от Юрия Емельянова, флеш-ролики от 4ugun6 и очень интересная программа CS Tactics Creator, за авторством =SedoY=.

## Diablo II

Высокоуровневые герои, присланные Алексеем aka Faust, Resident и \*B@K\$\*.

## (The) Elder Scrolls III: Morrowind

Интересная сохраненная игра от Артема Леонова.

## G.T.A. 3

Новая машина — старинный "Форд" от Destroyer, полицейский "Форд" от HITMAN, обои для рабочего стола от VengO и подборка скинов для игрока от IRBIS.

## Heroes of Might and Magic III

Большая пачка самых разных третьегероиских карт, прислал Jesterbalt.

## Warcraft

Подборка авторских карт для второй части игры (прислал Игорь Варнавский), а также карты для третьего "Вара" от CoverFreelance и Ильи Кузьмина.

## Игры и программы

1. Программа Color.exe, предназначенная в первую очередь для дизайнеров. Автор — WnT.
2. Флешка на тему новогоднего обращения президента Российской Федерации (дозволено цензурой!). Автор — ВП.GENIUS.
3. Игра Kamikadze DM от Леонида Федорова.
4. Скринсейвер, посвященный нам любимым. Автор — Константин В. Шмелев.
5. Программа SeeDJukert, предназначенная для очистки жесткого диска. Автор — Евгений Сидоров aka SeeD.
6. Забавная программка "Скорость" для расчета скорости бега. Прислал KiLler.
7. Игра StarWars: Enemy Attack от Николая Сударикова.
8. Утилита для быстрого перевода текстовых файлов в HTML. Автор — Warstone.



## ДЕМОБЛОК

Составители:

"Демо-версии" и "Патчи" — Петр Давыдов  
"Трейнеры" — Армен Есаулов

## Демо-версии

В прошлом номере нам удалось вопреки обычного назвать одну игрушку, которую

мы выложили в разделе демо-версий, однако сделать так получается крайне редко. Увы, компакт уходит в печать существенно позднее журнала, так что на момент подписания "Игромании" мы еще не знаем, какие демки окажутся самыми-самыми. Однако именно по этой причине вы можете быть уверены, что найдете у нас именно такие игрушки!

## Патчи

Мы не изменили своим традициям и вновь хотим порадовать вас самыми важными патчами, вышедшими за последний месяц. Можете не сомневаться — это именно то, что представляет сейчас наибольшую актуальность. Хочется надеяться, эти заплатки окажутся для вас по-настоящему ценными!

\* Bandits: Phoenix Rising

Версия: Патч 1 Рейтинг: 2/5

\* Empire Earth

Версия: Патч 2.0 Рейтинг: 3/5

\* Haegemonia: Legions of Iron

Версия: Патч 1.07 Рейтинг: 4/5

\* Icewind Dale II

Версия: Патч 2.01 Рейтинг: 4/5

\* New World Order

Версия: Патч 1.3 Рейтинг: 4/5

\* Return to Castle Wolfenstein

Версия: Патч 1.41 Рейтинг: 3/5

\* Европа 1400: Гильдия

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5

\* Штурм: Солдаты неба

Версия: Патч 1.06 Рейтинг: 4/5

**Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe. Обратите внимание: если указано английское название игры, то патч именно для английской версии, и наоборот, если указано русское название — значит, для локализованной (либо оригинальной отечественной) версии.**

## Трейнеры

Ну-с, кому тут свеженьких трейнеров в коллекцию? Вам? Получите и распишитесь.

Astronoid ♦ Atomic Deluxe ♦ Battle Snake ♦ Beach Slam Pro Beach Volleyball ♦ Championship Hearts ♦ Command & Conquer: Yuri's Revenge ♦ Diamonds ♦ Downfall ♦ Drome Racers ♦ Drug Wars, Eatman, Emergency 2 ♦ Halloween ♦ Hearts of Iron ♦ Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm ♦ Industry Giant II ♦ Island Xtreme Stunts ♦ James Bond 007: NightFire ♦ Krot ♦ Kursk 43 ♦ Lawn Mower ♦ Manic Minefields ♦ Militarism ♦ Monster Jam ♦ Noahs Ark Deluxe ♦ Panzer Campaigns — Fulda Gap '85 ♦ Panzer Campaigns — Middle East '67 ♦ Panzer Campaigns — Smolensk '41 ♦ Robin Hood: The Legend of Sherwood ♦ RoBOTanks ♦ RTL Skijump ♦ Smart Reversi ♦ Test Drive ♦ The Mystery of the Mummy ♦ Veggies ♦ War and Peace

**Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.**





**DELTA FORCE**® ОПЕРАЦИЯ

# СПЕЦНАЗ



**NOVALOGIC**®  
www.novalogic.ru

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,  
МУЖИКИ!**

 **snowball.ru**  
технология творчества



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru  
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Land Warrior, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Спецназ» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Snowball Interactive: www.snowball.ru. Все права защищены.





## DEATHMATCH

**Составители блока  
"Deathmatch":  
Олег Полянский, а также Алексей Кравчун  
("Клубы России").**

### Quake III Arena

#### Модификация Ultra Quake 3

Еще один представитель многочисленного племени небольших, но многофункциональных модов. Не несет в себе никакой глобальной идеи, не меняет коренным образом суть игры, но добавляет массу приятных мелочей. Не может не радовать измененный интерфейс, при помощи которого легко настраиваются все добавляемые этим модом функции — в то время как в большинстве модификаций для этого приходится возиться с консольными командами. В качестве новинок выступают такие приятные вещицы, как огнемет, радар, антигравитационные ботинки и некий артефакт, делающий игрока абсолютно невидимым. Для отчаявшихся экстремалов имеется функция Kamikadze — самоуничтожение, сопровождающееся мощнейшим взрывом. Немало веселья игрокам доставят и стационарные плазменные пушки — поставил такую в уголке, и наслаждайся захватывающим зрелищем. При помощи jetpack'a можно бодро летать под потолком, посыпая вниз пробегавших гранатами (коих несколько видов), а в отсутствие джетпака можно пользоваться классическим крюком.

### Unreal Tournament 2003

#### Модификация Boots of Jumping

Мутатор выдает каждому появляющемуся игроку прыгучие ботинки. Причем это настоящие сапожищи, красиво отдизайненные и надеваемые на ноги модели. Каждый прыжок сопровождается клубами пыли, зрелищно вылетающими из-под ног персонажа. В отличие от сапог из UT, рассчитанных только на три высоких подскока, здешняя модель позволяет прыгать сколько душе угодно. Это, конечно, забавно, но очень быстро приедается. Левел-дизайнеры после установки мутатора могут добавлять Jump Boots на свои карты. В этом случае можно настраивать такие параметры, как высота и количество прыжков, обеспечиваемых ботинками.

#### Модификация Team Freeze 2003 v0.16

Team Freeze 2003 добавляет в UT2k3 новый тип игры — Freeze Tag. Как и в Team Deathmatch, игроки разбиваются на две команды. Но здесь игрок, здоровье которого упало до нуля, не умирает, а замораживается и остается стоять на месте. Если переморозить всех игроков команды, ледяные статуи смачно разбиваются на мелкие льдинки, и все начинается сначала. Заморозив соратников можно отогреть, встав на 3 секунды рядом со статуей и налив ей в горло 150 грамм живительного семидесятиградусного эликсира. Процесс вливания в целях политкорректности не отображается (но чем еще можно согреть ледяную скульптуру за пару секунд?).

### Киберспорт Демки

CPL Winter, прошедший в Далласе, США, в конце декабря прошлого года, стал одним из самых значительных турниров для американских игроков. Особый интерес представляют игры знаменитого прогеймера Fatal1ty, чье

триумфальное возвращение в большой киберспорт стало неприятным сюрпризом для большинства соперников. Предлагаем вашему вниманию лучшие демки Counter-Strike и Unreal Tournament 2003 с этого чемпионата.

Ну, а для российских кибератлетов, которые не смогли попасть на CPL Winter, самым значимым событием стал второй турнир из серии "Кубок Урала". И хоть призы оказались несколько менее ценными, нежели было обещано, зрелищность игр от этого нисколько не пострадала. Смотрите, наслаждайтесь: играют лучшие Q3-мастера нашей страны!

### КЛУБЫ РОССИИ

**На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.**

**Смотрите в разделе "ИнфоБлок".**



## ПО ЖУРНАЛУ

**Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер**

### Rulezz&Suxx Галерея

На сей раз лидерство по части визуального наслаждения (по-буржуйски — eye candy) безоговорочно признается за "Гегемонией". Мир еще не видел таких кораблей, таких взрывов и такого космоса. Читайте восторженные поэтические отзывы автора в нашем обзоре — и разделяйте, разделяйте его эмоции! Бедный O.R.B. — тоже космическая стратегия — жметесь в углу и тихо льете слезы в рукав, несмотря на свои 8 баллов за графику.

Прочие игры не ставили задачей поразить наши глаза и воображение, и тем не менее — на ту же Europa 1400: The Guild просто приятно посмотреть: средневековые оживает на ваших голубых экранах. Да, Combat Mission: Barbarossa to Berlin просила передать извинения за выраженный кубизм моделей и условность спецэффектов. У нее, мол, все достоинство внутри. На скринах не видно...

### Отечественные локализации

Кто-то, может быть, не поверит, кто-то сразу упадет в обморок от радости, но это правда: мы снова публикуем ее. ТАБЛИЦУ. Даты выхода нерусских игр на русском языке в очередной раз вытянуты из компаний-локализаторов, и вы имеете возможность наслаждаться этими великолепными циферками и названиями месяцев, попутно пометчая их красным в календаре.

### Антихакер

#### Статья "Пламя антивирусных топок"

В прошлом номере "Игромании" в статье "Пламя антивирусных топок" мы упомянули, что бета-версию файрвола от "Лаборатории Касперского" Kaspersky Anti-Hacker вы можете взять с нашего компакта или скачать по интернет-адресу. К сожалению, когда работы над номером были уже закончены, а компакт еще не сдан, разработчики нас проинформировали, что почти готова к выходу полная версия программы и попросили не выкладывать бету на CD. В следующем номере "Игромании" мы опубликуем небольшую статью о том, что нового появилось в полной версии утилиты и, ско-

рее всего, выложим на компакт полную версию продукта.

### Вскрытие

#### Статья "Варлоорды зимнего периода"

Extractor — утилита от чешской фирмы Nova Software, работающая с XCR-архивами.

### Почта "Мании"

Волны читательского вдохновения накатывают на нас строго по синусоидной траектории. То мы захлебываемся в непрерывном потоке писем, то тихо сидим и скучно плещаемся в лужице из двух-трех посланий. В свободное время непременно устроим спиритический сеанс и выясним мнение старика Фрейда на этот счет. Пока же встречайте не количество, но качество — навеянный хитмано-киллерской романтикой рассказ "Выбор", концептуально-философская притча "GOD mode", виртуозное переложение известной песни группы "Ария", а также ставшие уже традиционными документальные стихи о Counter-Strike.

### Самопал

#### Статья "Три волшебных буквы II"

1. TResManager — комплекс для создания и использования ресурсных файлов в Delphi.  
2. GLScene — полноценный движок для создания игр.

### Вне компьютера Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" ([www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru)) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.

#### ФАЙЛЫ

1. AD&D: описание северной части Forgotten Realms и города Neverwinter.
2. D&D: новый модуль от Монте Кука для героев 16 уровня.
3. Warhammer: правила большого турнира Icehammer.
4. Star Trek CCG 2nd Edition: спойлер.
5. Lord of the Rings TCG: FAQ.
6. Lord of the Rings RPG: дополнение к статье в журнале. FAQ, создание персонажа, бланк персонажа, обои.

#### СТАТЬИ

1. Обзоры коллекционных карточных игр от И. и К. Горбуновых, продолжающие материал в журнале.
2. Информация о конкурсе на лучшую отечественную настольную игру — Игра Года.

Файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".

#### MAGIC: THE GATHERING

Как обычно, набор деклистов и обновления правил.

Программа Magic: Suitcase в этом месяце нами не выкладывается, т.к. нет обновлений.



## МОЗГОВОЙ ШТУРМ

**Составитель: Геймер**

### Скринмания

В декабрьском номере "Игромании" начат новый глобальный конкурс, называющийся "Скринмания". На компакт для него сейчас выкладываются, во-первых, правила, во-вторых, скрин-паспорт, в-третьих, программа HyperSnap-DX 4, которой вы сможе-



# 1193

## ANNO DOMINI



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru).



[www.blackstar.de](http://www.blackstar.de)

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.



те спокойно пользоваться до 31 марта 2003 года!

## Скринтурс #02. Февраль

Девять картинок. Ошибки не прощаются, находчивость поощряется. Торопитесь — новогодние комплекты игр от отечественной компании "Руссобит-М" ждут вас! Подробности — на компактe и в рубрике "Мозговой штурм"!

## СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:  
Илья "Orange" Викторев

### ГВОЗДЬ НОМЕРА

Сегодня у нас самый миниатюрный гвоздь за все время. Всего 150 килобайт, а сколько пользы! На повестке дня утилита **BoostNow**, демонстрирующая совершенно новый и оригинальный подход к вопросу оптимизации системы. Например, у вас запущен Photoshop с многослойным изображением и пара окон браузера, соответственно — ресурсы равномерно распределяются между всеми запущенными программами и все запущенные программы дружно тормозят. А BoostNow спокойно висит в трее и задает активному в данный момент окну максимальный приоритет в списке системных процессов, таким образом — на программу, с которой вы работаете, выдается максимум ресурсов.

Этим изящным способом устраняются всевозможные тормоза даже при работе со сложными и громоздкими приложениями.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

### СВЕЖАТИНА

#### \* AdAware

Некоторые крайне любят в свое удовольствие попутешествовать по подозрительным сайтам, а потом с удивлением обнаруживают у себя незнакомые программы, в грубой форме предлагающие насладиться зрелищем совкупления Джорджа Буша-младшего с Нельсоном Манделой в овальном кабинете Белого Дома (Только у нас! Всего 99 евро! Деньги, снятые с вашей кредитки, пойдут на гуманитарную помощь мексиканским хакерам, у которых труба гори, а пива нет). Шутки шутками, а дополнительные панельки в "Эксплорере", висящие в трее сомнительные значки и прочие грязные рекламные штучки выведут из себя любого. Чтобы избавиться от всего этого безобразия, достаточно воспользоваться программой AdAware, которая обнаружит и обезвредит все "чуждые элементы".

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* AI Robo Form

Надоело заполнять многочисленные формы при регистрации на различных сайтах? Не проблема, теперь за вас это может делать всего одна программа. Достаточно один раз забить в нее свои данные, и все анкеты будут заполняться одним нажатием кнопки.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** shareware  
**Рейтинг:** 10/10

#### \* Autoplay Express

А эта программа предназначена для создания красивых и удобных оболочек для компактв. Никакой необходимости копаться в программном коде и скриптах. Просто загружаете нужный шаблон и настраиваете его под свои нужды.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** adware  
**РЕЙТИНГ:** 9/10

#### \* Behind the Asterix

Простейшая и миниатюрнейшая программка, умеющая только одно — показывать то, что скрывается за звездочками в окошках для набора паролей. Действует на весь софт без исключения.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 8/10

#### \* Cacheman

Программа для настройки и оптимизации системного кэша, оперативной и виртуальной памяти. Обладает множеством разнообразных опций и, при умелом использовании, способна повысить производительность системы.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 9/10

#### \* Contraception Calendar

Отечественный продукт с весьма пикантным предназначением. Представляет собой календарь для планирования половой жизни. На основе данных о существовании женского пола выдает подробную информацию на год вперед о том, когда можно вступать в незащищенную половую связь и не "залететь", в какой день лучше зачать мальчика и когда он должен будет родиться и когда лучше вообще воздержаться, в буквальном смысле, от греха подальше.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** shareware  
**РЕЙТИНГ:** 9/10

#### \* DOS for Windows Millennium

Как известно, добрая компания со всем известным именем, ответственная за появление ОС с названием Windows ME, бесовенно выдрала из своего детища многим любимый DOS, без которого у вас не получится поиграть, скажем, в любимую King's Bounty или Golden Axe. Исправить эту вопиющую несправедливость призвана вышеозначенная утилита. Да будет ДОО!

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 9/10

#### \* Drivers Backup

Случается, что при установке новой или неофициальной версии какого-либо драйвера система начинает работать хуже, а то и вовсе накрывается. Еще обиднее, если драйвер устанавливается насильственным путем вместе с какой-либо программой. Избежать досадных недоразумений поможет продукт компании JerMar Software. При помощи этой программы вы можете регулярно делать резервные копии базы драйверов и при необходимости восстанавливать их одним-единственным нажатием кнопки.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** shareware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* DU Meter

Замечательная программа для учета трафика, которая, если бы была бесплатной, вполне могла бы стать гвоздем номера. Ведет полную статистику всех сетевых соединений, старательно сохраняет все данные о скачанных и закачанных файлах, показывает реальную скорость модемного соединения, а не виндовскую отмазку в виде 33600. Для растратчиков и транжир имеются радикальные меры, вроде выключения компьютера при перерасходе трафика или времени.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** shareware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* Fresh Diagnose

Бесплатная альтернатива популярному тестовому пакету SiSoft Sandra. Обладает практически теми же самыми функциями. Выдает исчерпывающую информацию о вашем компьютере и о каждой его детали в отдельности,

производит тестирование системы в сравнении с эталонными и т.д. Полный набор!

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* ICQ 2003 PRO

Долгожданная новая версия самого популярного в мире интернет-пейджера. В представлении не нуждается. Список нововведений приводить не решаюсь, так как журнал не резиновый, а всего лишь бумажный.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* ISO Buster

Незаменимый помощник в сложном процессе восстановления старых, исцарапанных или криво записанных компактв. По крупичкам вытягивает информацию с пострадавшего диска и, если что-то получится, создает на винте ISO-файл, из которого потом можно записать свежую болванку. Помимо всего прочего, программа поддерживает множество различных файловых систем.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* Opera 7.0

Последняя версия пока не самого популярного, но однозначно лучшего интернет-браузера. Детище норвежских программистов делает монополиста Internet Explorer по всем параметрам. Работает ОЧЕНЬ быстро, практически не глючит, а если и случайно вылетит, при следующем запуске оперативно загрузит последний активный сайт. Сюда добавим множество настроек, поддержку скинов, повышенную устойчивость ко всяким грязным программистским приемам навряде принудительной установки программ и многочисленных всплывающих окошек.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** adware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* Password Agent

Вместительное хранилище для ваших логинов и паролей. Долой постоянно теряющиеся бумажки и кучи ехе-файлов! Отныне храним все данные в надежном месте, за семью печатями и в сильно закодированном виде. Для доступа нужно знать всего один пароль. Даже если злоумышленник похитит у вас файл с паролями, то, скорее всего, сложный алгоритм, по которому они зашифрованы, он не раскусит.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** shareware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* StatWin

Друг шпиона и подруга параноика. Будучи запущенной, прячется и ведет четкую статистику работы за компьютером. Вы всегда в курсе того, кто и когда сидел за вашего железного друга и что с ним делал.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* Tray Commander

Очень удобная утилита для быстрого запуска программ. Существует в виде небольшого значка рядом с системными часами, при нажатии на который выскакивает меню с необходимыми вам программами. Тем, кто не хочет забивать нижнюю панельку или копаться в меню "Пуск", настоятельно рекомендуется.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10

#### \* Visual Route

Вводим адрес в интернете, и через некоторое время программа показывает на карте мира, где расположен сервер. Выстраивает цепочку роутеров, определяет IP-адрес, название компании и город, в котором расположен сервер.

**ТИП ПРОГРАММЫ:** freeware  
**РЕЙТИНГ:** 10/10



По сложившейся традиции, в феврале "Игромания" подводит итоги прошедшего года. Мы перебираем в уме сотни игр. Выделяем лучшие из них. Затем — лучшие из лучших. Результат серьезнейших размышлений и жарких споров — перед вами. Мы снова предлагаем вам заглянуть в сверкающий калейдоскоп, где всеми оттенками радуги переливаются самоцветы Лучших Игр 2002-го...

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ



2002-й был своего рода переходным периодом. Мы увидели целую плеяду продолжений известных игр. Из глубоких недр вышли на поверхность самые именитые долгострои. А под занавес года случился долгожданный технологический скачок — стали появляться игры с качественно новым уровнем графики, принципиально новыми технологиями. Словно в 2002-м индустрия прощалась с проектами прошлого и показывала, какой она предстанет нам в недалеком будущем. И тем приятнее осознавать, что в столь трудный период немало проектов оказались достойны звания Лучших.

Отличия по номинациям "Лучших игр 2001" — минимальны. Стоит выделить появление категории "Лучший мультиплеер", а также вполне логичное разделение симуляторов на авто-, авиа- и спортивные. Ну, а самый главный сюрприз вас ждет в номинации "Игра года". Но не торопитесь перелистывать страницы — впереди еще много интересного!

Итак, добро пожаловать в "Лучшие игры 2002"!



# ЛУЧШИЕ В ЖАНРАХ

## ЛУЧШИЙ 3D АКЦИОН

**Претенденты:** *America's Army, Battlefield: 1942, Command and Conquer: Renegade, Hitman 2: Silent Assassin, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Medal of Honor: Allied Assault & Spearhead, No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Star Wars — Jedi Knight 2: Jedi Outcast, The Thing, Unreal Tournament 2003.*

Глядя на обширный список претендентов, нельзя не отметить: у жанра в этом году настоящий бум. И это при том, что дефицита здесь никогда не наблюдалось. Тем приятней, что игры выходили ну совершенно разные. Снятый строго по заветам Спилберга Medal of Honor, убийца нервных клеток и стимулятор выделения адреналина The Thing, Hitman 2 и его такие замечательные, такие мертвые клиенты... Словом, нам было, над чем поразмыслить. И это есть хорошо.

Его ждали лишь самые отпетые фанаты

### 3 МЕСТО **Star Wars — Jedi Knight II: Jedi Outcast**

**Разработчик:** Raven Software ★ **Издатель:** LucasArts  
★ **Похожесть:** Jedi Knight ★ **Дата выхода:** Март



"Звездных войн". Он мог стать просто еще одной не самой удачной игрой по Star Wars. Слишком уж много их было — золотые буквы, уплывающие в космос под звуки давно навязшей в ушах мелодии, и абсолютная пустота внутри. Но он оказался достойным преемником первой части — пришел и... победил. Как настоящий джедай, ей-ей. Достоинств у Jedi Knight 2 не счесть: богатый сюжет, великолепные ролики, интереснейшие уровни, весьма продуманный геймплей и... он — лазерный меч... Притягательную силу этой штуковины сложно переоценить. Заполучив меч, многие просто отказывались от обычного оружия. Молниеносные росчерки, град спецэффектов и огромное количество приемов боя...

Jedi Outcast удалось влюбить в себя не только отпетых поклонников "Звездных войн" (атмосфера вселенной передана блестяще), но и прочих игроков. Он напомнил играющему человеку о былом качестве и величии игр под маркой Star Wars. А еще Jedi Knight 2 стал, бесспорно, самой красивой игрой на движке Quake III. Проразительный мультиплеер — отдельный разговор; пристальное внимание рубрики Deathmatch — лучшая рекомендация. Словом, отличная работа! Не на первом месте она лишь потому, что были другие, еще более сильные игры.

### 2 МЕСТО **Medal of Honor: Allied Assault & Spearhead**

**Разработчик:** 2015/EALA ★ **Издатель:** Electronic Arts ★  
★ **В России:** Софт Клаб ★ **Похожесть:** No One Lives Forever, Return to Castle Wolfenstein ★ **Дата выхода:** Январь



Medal of Honor надолго останется в памяти геймеров. Такое сложно забыть. Прошел целый год, а Omaha Beach все перед глазами. Усеянный противотанковыми ежами пляж, не отряды солдат — а беспорядочная толпа людей в форме, панически мечущихся в поисках укрытия, град пулеметных очередей, срубающих живые тела, непрерывный артиллерийский обстрел и ошметки плоти, взлетающие в воздух... Великолепно написанный и срежиссированный боевик. Беспрерывное, сочное, хорошо проскриптованное действие. Medal of Honor — как вкусный пирог. Его быстро съедаешь, поглощая кусочек за кусочком, а вкус еще долго напоминает о себе. Но бешеная динамика и жесткий контроль скриптов в Allied Assault вышли ей боком. Игра оказалась слишком коротка, откровенно сбавляла обороты ближе к финалу и... разочаровывала при повторном прохождении. Да и далеко не всем подобный геймплей пришелся по вкусу. Вдобавок ко всему, авторы не успели поработать над мультиплеером.

Недостатки оригинального Medal of Honor стали лучше видны после выхода дополнения — Spearhead. Трехчасовой шедевр, созданный разработчиками оригинальной — приставочной — серии, наглядно показал всем игрокам, каким должен быть настоящий Medal of Honor. И если бы не Spearhead — висеть "Медальке" на почетном третьем месте...

Ну, а лучшей в этом году была...

### 1 МЕСТО **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way**

**Разработчик:** Monolith Productions ★ **Издатель:** Sierra, FOX Interactive ★ **В России:** Софт Клаб ★ **Похожесть:** Нет ★ **Дата выхода:** Октябрь



Конечно же, обворожительная Кейт Арчер в продолжении, как говорят на Западе, "multi-award winning" экшена No One Lives Forever!

Да, действительно, ничто не вечно под луной. И былую славу нужно подкреплять новыми подвигами. У Кейт с этим проблем нет — ведь под рукой команда Monolith, полная талантливых сценаристов, дизайнеров, программистов и музыкантов. Их юмора хватит, чтобы рассмешить весь мир. А еще в рукаве припрятан сногшибательный движок LithTech Jupiter System... Нередко приходилось слышать, что до первого NOLF новая игра не дотягивает. Это правда. Да и короче она раза в три... Однако No One Lives Forever 2 должна была оказаться в пять раз хуже, чтобы съехать на второе место! Слишком велико превосходство таланта команды над другими. В прошлом году мы под градом пуль Max Payne отодвинули великолепный Aliens vs. Predator 2 на второе место — а сейчас у экшена года просто нет достойных конкурентов.

## ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

**Претенденты:** *Age of Mythology, Age of Wonders 2: The Wizard's Throne, American Conquest, Disciples 2: Dark Prophecy, Haegemonia: Legions of Iron, Heroes of Might and Magic IV, O.R.B. (Off-World Resource Base), Medieval: Total War, Warcraft III: Reign of Chaos, Warrior Kings.*

Стратегии в этом году тоже на подъеме. Сногшибательно, нечеловечески красивая Haegemonia, умная, как Каспаров, Medieval, давно ожидаемый O.R.B. и, конечно же, великолепный Warcraft III. Кто лучший — и так понятно, а вот за второе и третье место разгорелись жаркие битвы.

### 3 МЕСТО **Medieval: Total War**

**Разработчик:** Creative Assembly ★ **Издатель:** Activision  
★ **В России:** IC ★ **Похожесть:** Shogun: Total War ★  
**Дата выхода:** Август



После выхода эпохального "Сегуна", думаю, никто не сомневался в том, что серия Total War — это всерьез и надолго. Так и случилось. Все тот же классический рецепт — только "культурная" средневековая Япония заменена на всенародно любимую средневековую Европу. Продолжение выполнено по принципу "больше всего": три исторических периода, новые условия победы, дюжина государств, десятки и сотни разнообразных построек и юнитов. Фактически, мы получили "приближенный к реальным условиям" симулятор средневекового королевства, способный надолго выдернуть из нормаль-



ной жизни любителя "разделять и властвовать". К сожалению, в погоне за прибылью разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления. Радикальных преобразований, коренным образом меняющих геймплей, в Medieval: Total War не наблюдается. Особенно это касается графики, которая подверглась только косметической обработке. И это, учитывая всеобщую любовь к красивым картинкам, совершенно непростительная ошибка. Именно некий (относительный, конечно) оттенок вторичности и несовременности делает Medieval не шедевром, а просто отличной игрой. Законное третье место. Что ж — шедевры нынче редки...

чие претенденты смиренно отступили на два шага назад, а некоторые даже поспешили преклонить колени. Потому что Warcraft — это уже не столько игра, сколько символ, квинтэссенция, источник жизни для всего жанра. Это, если хотите, королевский сан. Или, если отбросить высокое, — диагноз. Это Warcraft.

Вы не понаслышке знаете о неоспоримых достоинствах третьей части могучего сериала. Великолепный сюжет, искусно вплетенный в богатую ткань игровой вселенной. Чертовски харизматичные герои — еще лет десять все будут помнить, как звали ту или иную кучку полигонов, что она сделала в той или иной ситуации и почему. Простая, без излишеств, но в то же время очень красивая графика. И геймплей, о котором нельзя отказать в балансе и увлекательности. Что же касается роликов... ну, тут я умолчу. Лучше один раз увидеть.

А недостаток у игры всего один. И состоит он в том, что это — Warcraft.

Не о чем спорить. Первое место.

### ЛУЧШАЯ ТАКТИКА/WARGAME

**Претенденты: Combat Mission: Barbarossa to Berlin, Freedom Force, G.I. Combat Episode I: Normandy, Robin Hood: The Legend of Sherwood, Sudden Strike 2, Код доступа: РАЙ.**

В прошлом году, если помните, эта номинация включала все игры, главным элементом которых являлась тактика — среди них были и экшены, и стратегии, и варгеймы. Но, составив финальный список претендентов, мы решили немного изменить ее название. Возможно, только на этот раз. Год выдался для тактикомыслящих геймеров совсем неурожайным. Но были хорошие игры. Были.

### 3 место Combat Mission: Barbarossa to Berlin

Разработчик: Big Time Software \* Издатель: Battlefront.com \* Похожесть: Combat Mission: Beyond Overlord \* Дата выхода: Декабрь



Долгожданное продолжение культовой игры, братский привет от прогрессивно мыслящих западных игровых строителей. При ближайшем рассмотрении Combat Mission: Barbarossa to Berlin сильно напоминает композицию, собранную из конструктора "Лего". Все открыто, все на виду: хочешь — изучай боезапас, моральное состояние войск, толщину брони, потери свои и противника. Хочешь — играй с настройками, подгоняй сценарий по своему усмотрению. Надоело — разбери все на кирпичи и создай в редакторе свою гениальную кампа-

нию из 127 миссий. Правда, при всей своей уникальности Combat Mission не лишена недостатков, которые не добавляют ей популярности у широких народных масс. Во-первых, сама структура геймплея — компромисс между походным варгеймом и RTS — понравится далеко не всем. Во-вторых, Combat Mission, увы, откровенно малобюджетна. Звук великолепен — а на графику сил и средств уже не хватило; сценарии в буквальном смысле делались усилиями фанатов. Игре не хватает внешнего лоска, ей трудно соревноваться с блокбастерами. Неотшлифованный бриллиант, настоящая находка для узкого круга хардкорных варгеймеров. Суровое "кино не для всех".

### 2 место Код доступа: РАЙ

Разработчик: MiST land \* Издатель: Бука \* Похожесть: X-COM, Jagged Alliance 2 \* Дата выхода: Сентябрь



Зеленоградская команда MiST land несколько лет шла к заветной дате релиза, перешагивая через, казалось бы, непреодолимые преграды. "Код доступа" был далек от идеала, но все же оказался чертовски хорош! Прежде всего, подкупила вселенная. Высокотехнологичный мир будущего, где все носят имплантанты, а лучший друг и главный враг человека — система. Система держит под контролем всех, действует четко и хладнокровно, как компьютер... И система ни за что не даст узнать правду — кто она и что она. Вселенной "Кода доступа" не хватило лишь достойной визуализации. А так — один из лучших киберпанк-миров в игровой индустрии, благо их можно по пальцам пересчитать. Еще КДР запомнился отличным саундтреком, мощной атмосферой и феноменальной озвучкой — так игры у нас еще не озвучивали.

Предметом споров оказалась тактическая составляющая. Одним бои показались слишком упрощенными, другим — стихийными, а третьим, как, например, мне, было все равно — они наслаждались ролевой составляющей игры, втихую поругиваясь на постоянно "респавнящихся" врагов и не в меру долгие "скрытые перемещения". Отдельного упоминания заслуживает патч — он внес в игру много нового и поправил некоторые ключевые ошибки в геймплее.

И все же, самое главное в "Код доступа: РАЙ" — это то, что при всех спорных чертах он принадлежит к очень редкому жанру тактических squad-based игр. Посмотрите западные preview игры (она там еще не вышла), и вы поймете, о чем я. Народ изголодался.

Второе место. И, может, даже первое, если бы не...

### 2 место Heroes of Might and Magic IV

Разработчик: New World Computing \* Издатель: 300 \* В России: Бука (Герои Меча и Магии IV) \* Похожесть: Сериал HoMM \* Дата выхода: Сентябрь



Четвертые "Герои" можно считать, наверное, самой ожидаемой игрой серии — и оттого наиболее неадекватно воспринятой. Специфика сериала Heroes of Might and Magic всегда была такова, что каждая новая часть — это прогресс по отношению к предыдущей, но прогресс по той же линии. Проверенная еще на King's Bounty формула успеха безупречно работала на протяжении многих лет. Но New World Computing вдруг решили сделать шаг в сторону. И даже не шаг, а хороший такой прыжок. Многие игроки сочли симптомы кенгуровой болезни NWC тревожными. Другие, наоборот, были в полном восторге. Кстати говоря, мало кто помнит, но HoMM 3 встречали такими же спорами. Однако как бы ни изменилась игра, что бы с ней ни произошло — она не уронила планку качества. "Герои" стали другими, но остались "Героями". Это вечное. Как пирамиды. Не думаю, что кто-нибудь сможет выбить их из числа призеров.

### 2 место Warcraft III: Reign of Chaos

Разработчик: Blizzard Entertainment \* Издатель: Blizzard Entertainment \* В России: Софт Клуб \* Похожесть: Warcraft I-II, Battle Realms \* Дата выхода: Июнь



Вопрос о том, какой игре быть первой в стратегиях, вызвал наименьшее число споров. Стоило произнести: "Варкрафт", — и все про-



## 1 место Противостояние IV (Sudden Strike 2)

Разработчик: Fireglow ★ Издатель: CDV ★ В России: Руссобит-М (Противостояние IV) ★ Похожесть: Противостояние III ★ Дата выхода: Сентябрь



И снова сиквел. Не стоит удивляться, так-вы законы индустрии: за каждой удачной игрой тянется шлейф аддонов и продолжений. "Противостояние IV" — великолепный пример компромисса между реализмом и играбельностью. Просто здесь акцент сделан на понятность и внешнюю привлекательность. Решение выглядит очень удачным: картинка сразу и навсегда приковывает взгляд, а простота управления освобождает разум от ненужной работы, оставляя больше времени для поиска тактических приемов. А они есть — общая "карамельность" игры не должна вводить в заблуждение. Реализм, кстати, никуда не делся — в этом на горьком опыте убедились все любители обводить рамкой и бросать на убой. Просто, красиво, интересно — три магических элемента соединились в последнем "Противостоянии" так, что после знакомства с ней не хочется верить, что может быть как-то иначе. Абсолютный хит, заслуженное первое место.

## ЛУЧШАЯ RPG

**Претенденты: Arx Fatalis, Dungeon Siege, Divine Divinity, The Elder Scrolls III: Morrowind+Tribunal, Neverwinter Nights.**

2002-й нельзя назвать годом RPG, однако в сравнении с прошлым годом он кажется очень успешным. Главное — мы наконец-то смогли попробовать на зуб, а потом погрузиться и утонуть в таких великолепных долгостроях, как Neverwinter Nights и Morrowind. Вряд ли список призеров вызовет удивление — здесь сразу было все понятно.

## 3 место Dungeon Siege

Разработчик: Gas Powered Games ★ Издатель: Microsoft ★ Похожесть: Diablo ★ Дата выхода: Апрель



"Hack'n'slash от автора Total Annihilation" — это звучит гордо. И грозно. Вероятно, именно участие Криса Тейлора обусловило успех игры.

Невероятно долго находившаяся в разработке Dungeon Siege поначалу могла показаться заурядной "мочилкой", замешанной на ролевом тесте. Однако игра оказалась чрезвычайно сильна по части игрового дизайна. Что ни говорите, а Diablo с прокачкой персонажей а-ля Daggerfall еще никто не выпускал. Отсутствие генерации персонажа как таковой, смена профессий в зависимости от стиля игры и масса оригинальных нюансов. Плюс красивая графика — чуть ли не первый hack'n'slash в 3D. Элегантный микс на популярную тему, продолжение которого мы просто обречены увидеть. Быть может, вторая часть Dungeon Siege выделится не только за счет необычного дизайна... Пожелаем Крису удачи. А пока — заслуженное третье место.

## 2 место Neverwinter Nights

Разработчик: BioWare Corporation ★ Издатель: Infogrames ★ Похожесть: Настольные RPG ★ Дата выхода: Июль



Neverwinter Nights был одним из самых ожидаемых проектов года. Это, без обиняков, гениальная игра. Еще никто не подбирался так близко к созданию компьютерного аналога настольных ролевиков. Но выбранное направление работы и определило судьбу проекта. Neverwinter Nights предлагает игрокам во многом вторичный синглплеер, ибо ориентирована прежде всего на многопользовательскую игру. Она предназначена строго для ролевых хардкорщиков. Одна из самых открытых архитектур в истории игрового дизайна. По сути, NWN — это конструктор. Как его использовать — личное дело каждого. Такая игра по определению не могла стать лучшей, но второго места она достойна. Как минимум — в силу чрезвычайно смелой идеи. Как максимум — по причине блестящей реализации. Это не значит, что не могло быть лучше. Могло. Но то, что получилось у BioWare — огромный, невероятный прогресс жанра. Возможно, такими станут RPG будущего.

## 1 место The Elder Scrolls III: Morrowind+Tribunal

Разработчик: Bethesda Softworks ★ Издатель: Bethesda Softworks ★ В России: 1С/Аелла ★ Похожесть: Daggerfall ★ Дата выхода: Май



О Morrowind можно говорить долго — и все по делу. Но ведь с ним и так все ясно, не правда ли? Великий долгострой, одна из самых кра-

сивых и атмосферных RPG. Успех Morrowind сложно переоценить. Эта игра была обречена стать хитом. Все, кто провел в этом мире хотя бы пару часов, оставались в нем на долгие месяцы... Безумное ощущение свободы, безумная красота, могучая ролевая система, огромный живой мир, все-что-вы-хотели. Поначалу некоторые поклонники Daggerfall выражали недовольство определенными аспектами продолжения. Но их голос быстро угас, ибо давненько не видели игроки проекта такого уровня. Вне сомнений — лучшая RPG. И не только за 2002-й — за несколько последних лет. Остается надеяться, что третья серия Elder Scrolls не станет последней...

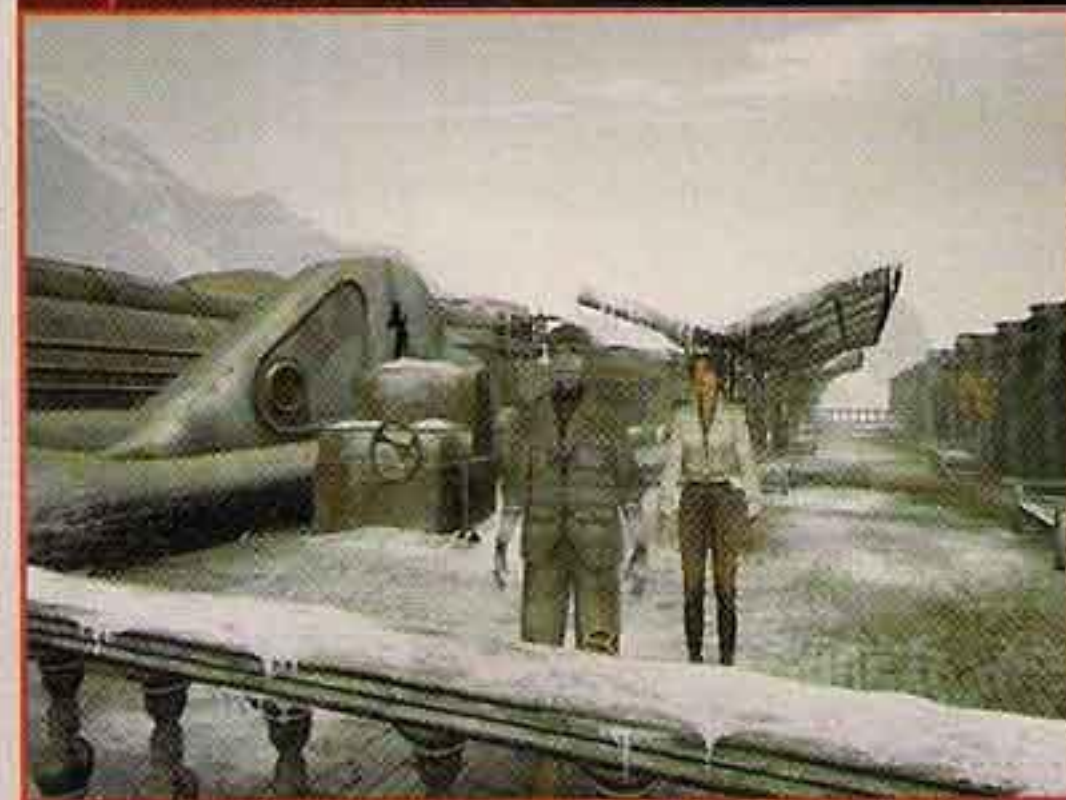
## ЛУЧШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE

**Претенденты: Darkened Skye, Post Mortem, Runaway: A Road Adventure, Silent Hill 2, Syberia, Zanzarah.**

Нынче в жанре квестов и приключений наблюдается стабильный приток "кадров". Сразу два восхитительных квеста от одной Microïds — уже добрый знак. Перенос на платформу PC одного из самых именитых приключенческих ужастиков — совсем добрый. А уж занятный квест от неизвестных испанцев — и вовсе повод для оптимизма. Но, тем не менее, надо определиться с лучшим. И это...

## Syberia

Разработчик: Microïds Canada ★ Издатель: Microïds ★ В России: 1С (Сибирь) ★ Похожесть: The Longest Journey, Myst ★ Дата выхода: Июль



Syberia от Бенуа Сокала — явление не менее яркое, чем культовый Myst. И серьезных соперников у нее не было, да и быть не могло. Слав превосходной трехмерной графикой и дизайнерских шедевров, увлекательный сюжет, чудесная музыка и превосходная озвучка, психологичные, живые герои — все это создает уникальный настрой, позволяя не только увидеть, но и почувствовать происходящее на экране.

В мире Syberia реальность теряет четкие очертания, и чем дальше, тем больше сквозь нее проступает волнующий сюр. Локации столь же странны, сколь и прекрасны, есть в них что-то неуловимое, не переданное комбинацией пикселей, не сказанное словами... Вечная грусть о свободе души, космическая ностальгия по беззаботности, утерянный дух так и не случившихся перемен — все это рождает в душе особое, редкое ощущение, которое, казалось, невозможно получить от игры. Но Сокаль каким-то образом смог, у него получилось создать красоту в чистом виде... и в непривыч-



ной форме квеста. Очарование игры настолько сильно, что, отыграв в Syberia, невозможно сохранить прежний взгляд на свою собственную жизнь. Syberia напомнит вам, что от рождения каждому человеку даны крылья — но лишь немногим удастся об этом не забыть. Самый изящный, самый волнующий, самый... да, по большому счету, единственный Квест года.

## ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР/СПОРТ

**Претенденты: FIFA Soccer 2003, Geoff Crammond's Grand Prix 4, NBA Live 2003, NHL 2003, Need For Speed: Hot Pursuit 2, Tony Hawk's Pro Skater 3.**

В этом году мы решили разделить авто-, авиа- и спортивные симуляторы. Но увы, некогда славная когорта авиасимов в этом году показала нам лишь пару насмешливых фиг, одну из которых звали Microsoft Combat Flight Simulator 3, а вторую — Jane's Attack Squadron. В обоих случаях сложно говорить о каких-то претензиях на призовые места. Поэтому авиасимуляторы отправляются в зал ожидания до следующего года, а мы будем говорить только о спорте и автомобилях.

### ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР Geoff Crammond's Grand Prix 4

Разработчик: MicroProse ★ Издатель: Infogrames ★  
Похожесть: Grand Prix 3 ★ Дата выхода: Октябрь



Неписаное правило: если Джефф Крэммонд & Co. состряпали очередной Grand Prix — быть тому лучшим автосимулятором! Правда, в последние годы правило соблюдать становится все труднее — уж больно много появилось назойливых конкурентов а-ля серия F1 200X от Electronic Arts. Но старина Джефф не сдаётся — делает физическую модель все реалистичнее, привинчивает все новые звуковые эффекты (EAX вот до ума довел!), ваяет все более красивые модели болидов и т.д. Словом, трудится в полную силу. Конечно, тяжело выстоять против такого гиганта, как Electronic Arts, но пока у него получается. Ибо нет большей радости на свете для поклонника компьютерной "Формулы", чем поиграть в Grand Prix. Посмотрим, как все сложится дальше, а пока — Grand Prix 4 определенно удерживает за собой лидерство.

### ЛУЧШИЙ СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР NHL 2003

Разработчик: EA Sports ★ Издатель: Electronic Arts ★  
В России: Софт Клуб ★ Похожесть: Серия NHL 2003 ★  
Дата выхода: Декабрь

Каждый год EA Sports делают невозможное. Когда кажется, что ничего нового уже придумать нельзя и серия зашла в тупик, они переворачивают игру с ног на голову, вводят новые



элементы, выкидывают половину наработок, исправляют ошибки в геймплее даже там, где их, казалось, и не было... В NHL 2001 исчезли "беспроигрышные атаки" и появилась масса настроек. В NHL 2002 нам подарили сложный геймплей и систему NHL-Cards. В NHL 2003 все это выкинули, очень сильно приблизили игру к реальному хоккею и подарили игрокам... шайбу. Да, простую шайбу. Но не ту, что прежде. Завораживающую шайбу. Шайбу, с которой не хочется расставаться. NHL чем-то похож на "Героев" — всегда лучший, всегда другой, но в то же время тот же самый...

## ЛУЧШАЯ АКЦИЯ/АРКАДА

**Претенденты: Bandits — Phoenix Rising, Battlefield: 1942, Duke Nukem: Manhattan Project.**

2002 год был не самым удачным для любителей жанра. С другой стороны, старина Дюк повеселил немало, а Bandits и вовсе подогнали целый грузовик удовольствия, но больше всего запомнилась нам...

### ЛУЧШАЯ АКЦИЯ/АРКАДА Battlefield: 1942

Разработчик: Digital Illusions ★ Издатель: Electronic Arts ★  
В России: Софт Клуб ★ Похожесть: Operation Flashpoint ★ Дата выхода: Сентябрь



Да, вот так вот. Есть масса причин, по которым мы называем Battlefield 1942 action /arcade года. Собственно, разработчики из Digital Illusions и ставили перед собой такую цель — сделать аркадный вариант Operation Flashpoint. Игру не для ограниченного круга приверженцев тактических экшенов, а игру массовую. Казуальную, если хотите. Чтобы любой человек мог прийти, сесть и поиграть, ни на секунду не задумываясь о тактических маневрах, компасе и различных режимах стрельбы. Конечно, к Battlefield 1942 можно выставить уйму претензий (например, к достоверности моделей техники), но зачем? Она с порога говорит: "Я экшен, я аркада — съешь меня!". Полный отрыв, абсолютная безбашенность и дикие вакханалии на онлайн-серверах. Стрелять — не перестрелять!

## ЛУЧШИЕ НЕХИТЫ ГОДА

В этом году "нехиты" собрались на стихийную демонстрацию обиженных вкладчиков у главного офиса MMM народной любви. Три совершенно замечательные, но, увы, незамеченные игры, разные по жанрам, но одинаковые в своей печальной участи.

### ЛУЧШИЕ НЕХИТЫ ГОДА Project Nomads

Разработчик: Radon Labs ★ Издатель: CDV Software Entertainment AG ★ В России: 1C/Nival ★ Похожесть: Crimson Skies, Magic Carpet ★ Дата выхода: Октябрь



Первым в скорбном шествии поднимает голову Project Nomads, поэт-декадент в толпе разъяренных постмодернистов, печальный интеллигент, по недоразумению попавший на сходку футбольных фанатов. Эта игра существовала вне жанров и пространств, имитатор полетов во сне и наяву, совмещенный с экшеном от третьего лица и футуристическим сюжетом о заоблачном мире магов-бродяг. У Project Nomads было все, начиная от потрясающей графики и кончая стопроцентно свежим концептом игрового мира. Но с другой стороны, это слишком необычное, сложное и сюрреалистическое что-то, чтобы стать настоящим хитом и протоптать тропинку к геймерскому сердцу. Удивительный симулятор Икара так и не нашел отклика в массах и с грохотом рухнул на землю, опаленный солнцем народной любви.

### ЛУЧШИЕ НЕХИТЫ ГОДА The Thing

Разработчик: Computer Artworks ★ Издатель: Universal Interactive ★ В России: Софт Клуб (Щетко) ★ Похожесть: Half-Life, Resident Evil, Project Eden ★ Дата выхода: Август




Самый шумный неудачник в этой скромной группе. The Thing — вот уж кому полагалось стать действительным хитом сразу в нескольких жанрах. Но по грустной иронии судьбы игра получила лишь поощрительную фигу из обширного рецензентского кармана. Холодный воздух Антарктики, книга Джона Кемпбелла и культовый фильм Джона Карпентера, злобные пришельцы, вселяющиеся в тела перепуганных



полярников, заговоры и предательства, огнеметы и паранойя. И... масса гениальных задумок, не получивших достойного воплощения. Разработчики попытались угодить всем — любителям фильма, игр жанра horror, жанра action. Но ряды поклонников последнего прохудились сразу после запуска игры — ужасное "приставочное" управление и непокорная камера мешали беззаботно радоваться кровавым убийствам. Любители ужасиков распрощались с игрой после середины, когда все ужасы закончились. Дольше всего продержались фанаты фильма. Но до конца The Thing прошли лишь немногие упрямы. Но они — счастливые люди. Ибо смирившись со всеми недостатками и приняв игру такой, какая она есть, от нее можно получить массу удовольствия.

**Europa 1400: The Guild**

Разработчик: 4Head Studios ★ Издатель: JoWood Productions ★ В России: Руссобит-М (Europa 1400: Гильдия) ★ Похожесть: Patrician II ★ Дата выхода: Декабрь



И, наконец, замыкает шествие Europa 1400: The Guild, целый средневековый мир, уместившийся на одном компактe, но по странной прихоти разработчиков ставший не квестом и не RPG, а самым сложным и детальным экономическим симулятором средневековья за всю короткую историю существования жанра. Наркотик, по степени аддиктивности сравнимый с лучшими представителями онлайн-овых игр. Шаманский бубен для бесконечных медитаций над дебетом и кредитом под аккомпанемент незабываемой музыки. Мир, который требует полной отдачи и постоянного присутствия. Игра, ставшая культовой, но в крайне узком культистском кругу. Самый настоящий "нехит".

## ЛУЧШИЕ ПО КАТЕГОРИЯМ

### САМАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ

По степени революционности прошлогоднему Operation Flashpoint еще долго не будет равных. Но была одна игра, произведшая небольшую, но все же революцию...

**Grand Theft Auto III**

Разработчик: DMA Design ★ Издатель: Rockstar Games ★ В России: Бука ★ Похожесть: GTA 1-2 ★ Дата выхода: Май



В чем революция? Долгое время GTA оставалась в андеграунде игровой индустрии. Она была популярна в довольно узких кругах геймеров, прочие же обходили ее стороной. Теперь серия обрела заслуженный успех. Грандиозный успех! Такой успех, что не снился даже самым именитым, самым могучим проектам (в том числе и третьему "Варкрафту", да-да). Суммарный тираж версий GTA 3 для разных платформ вращается вокруг астрономической цифры в 10 миллионов экземпляров! Эта игра образовала жанр. Жанр, которому пока еще не придумали названия. Да и не придумают, наверное... Но совершенно точно — отдельный, своеобразный жанр. В котором даже не одна игра, а целых две: ведь Mafia, при всех ее оригинальных чертах и неоспоримейших достоинствах — явный подражатель. А GTA 3 — это революция. Немного странная, но все же революция. На самом деле, игра утратила множество наработок первых двух частей, а единственным мощным шагом вперед оказалась полная трехмерность. Вот уж в самом деле не знаешь, когда к тебе придет успех... Видимо, 3D помогло лучше воспринять великолепную идею, лежащую в основе всей серии.

### ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

**Претенденты: Age of Mythology, America's Army, Battlefield: 1942, Star Wars — Jedi Knight II: Jedi Outcast, Unreal Tournament 2003, Warcraft III: Reign of Chaos.**

Как уже говорилось во вступлении — новая номинация. Необходимость в ее создании назрела, прямо скажем, давненько. В индустрии сейчас настоящий бум онлайн-овых и просто мультиплеерных развлечений. Многопользовательские RPG плодятся, как кролики. А в экшенах и стратегиях мультиплеер давно перешел из категории необязательных довесков в категорию абсолютно необходимых компонентов игры. А некоторые проекты и вовсе содержат одиночную игру лишь для галочки, полностью сосредотачивая внимание игроков на мультиплеере.

**Star Wars — Jedi Knight II: Jedi Outcast**

Разработчик: Raven Software ★ Издатель: LucasArts ★ Похожесть: Jedi Knight ★ Дата выхода: Март



Jedi Knight 2 — это серьезно. Когда-то были только Quake III и Unreal. В них играли все. Но через некоторое время большинство игроков занялись другим, а лишь кое-кто смог сделать мультиплеерную игру своей профессией. Ведь для большинства игры — это развлечение. А мультиплеер — развлечение массовое. И те, кто искал в 2002 году чего-то нового и необычного из этой области, нашли Jedi Knight 2. Увлекательный, разнообразный, азартный, красивый... И еще сотня эпитетов.

Огромное количество тактик и стратегий игры, серьезный баланс и продуманные карты — это кратко. А подробно — читайте цикл статей в Deathmatch, посвященный аспектам правильной игры. Действительно, море удовольствия. Но мы сомневаемся, что Jedi Knight 2 превратится в так называемую "дисциплину киберспорта". Эта игра призвана служить для развлечения. Хотя... Армия поклонников уже превосходит все разумные пределы численности, так что — не будем чересчур уверены в своих прогнозах.

### ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

**Претенденты: Haegemonia: Legions of Iron, Need For Speed: Hot Pursuit 2, No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, Project Nomads, Unreal Tournament 2003.**

2002-й стал годом пришествия новых технологий. Бесконечные разговоры о шейдерах, поликсельном освещении и прочей шелухе благодаря некоторым сознательным разработчикам воплотились, наконец, в реальность. Hot Pursuit 2 поразил моделями автомобилей, взрывы в Haegemonia долго не давали челюстям сомкнуться, а кривые поверхности в NOLF 2 перевернули наше представление о степени возможной реалистичности дизайна.

**Unreal Tournament 2003**

Разработчик: Digital Extremes, Epic MegaGames, Inc. ★ Издатель: Atari, Infogrames ★ Похожесть: Unreal Tournament ★ Дата выхода: октябрь





Если говорить прямо, то самыми красивыми играми в этом году были **Naegemonia** и **No One Lives Forever 2**. Но у **Unreal Tournament 2003** есть то, что буквально за уши вытягивает его на пьедестал — отточенная, как лезвие бритвы, технология. Мы награждаем не столько саму картинку, сколько движок. А это, как вы понимаете, понятие несколько более широкое. Реалистичная физика, подробная мимика, поддержка огромных открытых пространств, кривых поверхностей, полный набор инструментарию — достоинств у **Unreal Technology** не счесть. Не вызывает никаких сомнений, что на этом движке будет сделана целая серия великолепных игр. Ближайшие из них: **Unreal II: The Awakening** и **America's Army: Soldiers**.

Кстати, в ближайшем времени **MiST land** планируют выпустить бесплатный аддон к КДР. Похвально. Остается только пожелать успеха на западном фронте!

слишком кинематографична **The Thing** и невероятной романтикой веет от **Syberia**. И все же мы выбираем...

## ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ

**Претенденты: Завоевание Америки (Украина), Код доступа: РАЙ, Недетские гонки, Рыцари морей, Штурм: Солдаты неба.**

Выдав на-гора в недавнем прошлом череду забойных хитов, отечественные разработчики в этом году взяли перерыв. Все проекты мирового масштаба ("Ил-2: Забытые сражения", "Корсары 2", "Блицкриг", **Silent Storm**, **S.T.A.L.K.E.R.** и прочие) обрушатся на головы геймеров только в 2003-м... Но, с другой стороны, состоялись релизы нескольких очень ожидаемых российских игр. Ну, а лучшей среди них мы считаем...

## Код доступа: РАЙ

**Разработчик: MiST land** ★ **Издатель: Бука** ★ **Похожесть: X-COM, Jagged Alliance 2** ★ **Дата выхода: Сентябрь**



В дополнение к написанному в номинации "Лучшая тактическая/wargame" можно добавить лишь то, что "Код доступа" — еще и игра-знак, игра-веха. В России давно умеют делать красиво, реалистично, оригинально... но редко получается интересно. А "РАЙ" оказался именно интересным. Повторюсь: несмотря на все спорные черты... Еще КДР стал, наверное, единственной по-настоящему культовой российской игрой в России. Простите за каламбур, но именно так все и обстоит. Тот же "Ил-2" наберет в пять раз больше преданных поклонников в США. А "РАЙ" оброс множеством русскоязычных фанатских страниц, уже появляются на просторах Рунета первые моды, программы, базы данных и тому подобное... Настоящий отечественный хит. *Наша игра. Лучшая в этом году.*

## ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

**Претенденты: Anarchy Online: The Notum Wars, Америкэн Макги: Алиса, Бандиты: Безумный Маркс, Клайв Баркер: Проклятые, Warcraft III: Reign of Chaos.**

Локализация — особое ремесло. В 2002 году российские игроки увидели новый уровень качества локализации, ранее попросту недостижимый. Но была локализация, которая вправе называться не только лучшей в году, но и вообще лучшей из лучших. Имя ей...

## Америкэн Макги: Алиса

**Издатель в России и локализация: Софт Клуб** ★ **Издатель: Electronic Arts (American McGee's Alice)** ★ **Разработчик: Rogue Entertainment** ★ **Похожесть: American McGee's Alice** ★ **Дата выхода: Ноябрь**



Да, спустя два года. Да, только в DVD-боксе. Но зато как! Перевод за гранью реальности. Максимальная стилизация под оригинал, русификация чуть ли не каждого байта игры, невероятно грамотные тексты и феноменальная озвучка! Какой подбор актеров... а как они играют... а мануал... Ух! Даже голос русской Алисы очень похож на тот самый, из советского мультфильма. Шедевр локализаторского искусства. Он затмил собой даже не менее громкий проект — **Warcraft 3**. А ведь тот представляет очень знаковое событие — впервые игра такого уровня вышла в России одновременно с изданием в США и Европе; разумеется, лучшая стратегия-2002 была отлично переведена на русский. Если бы номинация называлась "Лучший локализатор", то награду, несомненно, получила бы компания "Софт Клуб". Три великолепные работы одна за другой подряд — это, знаете ли, впечатляет.

## ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

**Претенденты: Mafia: The City of Lost Heaven, Silent Hill 2, Syberia, The Thing, Warcraft III: Reign of Chaos.**

В одних играх сюжет правит бал, в других его роль второстепенна — но мы оцениваем его всегда. Определить лучший в этом году было невероятно сложно. Слишком уж неожиданны повороты истории **Warcraft**, слишком сильно действует на психику сюжет **Silent Hill 2**,

## Mafia: The City of Lost Heaven

**Разработчик: Illusion Softworks** ★ **Издатель: Gathering of Developers** ★ **В России: 1С (Мафия)** ★ **Похожесть: Grand Theft Auto 3, Hitman** ★ **Дата выхода: Август**



Сценарий **Mafia** в Голливуде отправили бы в категорию "В", затем переложили в "С" и, вероятно, никогда бы не сняли по нему фильм. Полный стандартных клише, надуманных сцен и предсказуемых поворотов, он бы мгновенно выгнал зрителей в непреодолимую сонливость. Но только не игроков. То, что можно считать тривиальным в кинематографе (который, замечу, существует больше ста лет), весьма органично вписалось в компьютерную игру и более того — придало ей неотразимый шарм. Даже финал, чуть ли не подчистую слезанный с "Пути Карлито" Брайана де Пальмы, смотрелся крайне необычно. Самое впечатляющее приключение из тех, что выпали на геймерскую долю в этом году. Жаль, что с Томми Анжело нам больше не по пути. А **Mafia 2** — да, будет. Но не скоро.

## САМАЯ ПОПСОВАЯ

**Претенденты: Age of Mythology, Dungeon Siege, Microsoft Combat Flight Simulator 3, Might and Magic IX: Writ of Fate.**

Попсовых игр — считать не пересчитать. Искать самую поповую из всех — занятие долгое, нудное и неблагодарное. Поэтому мы, как и прежде, делаем выбор, руководствуясь несколькими иными соображениями. Какими? Читайте — и поймете.

## Might and Magic IX: Writ of Fate

**Разработчик: New World Computing** ★ **Издатель: 3DO** ★ **В России: Бука** ★ **Похожесть: MMG-8** ★ **Дата выхода: Март**





**Might and Magic IX** — это тот кошмар, который лучше не вспоминать. Да, проблемы в королевстве начались давно — еще серии эдак на седьмой. Но к девятой даже самым преданным фанатам сериала стало ясно — их дурят. Накальвают. Выставляют по полной программе. Когда разработчик покупает движок **LithTech 2.0** и клянется своей могилой, что это будет качественно новая игра, а в итоге выпускает поделку, которая выглядит хуже любой другой поделки на **LithTech 1.0**... Да, тут уж не сразу догадаешься, что к чему. Музыка — и то без души написали. А ведь всегда на высшем уровне была... Эта игра — хладнокровное выколачивание денег из преданных фанатов. И они это поняли. Вернее, поняли они давно, но терпели. А чаша тем временем переполнилась. На горе **New World Computing**, у которой дела нынче совсем плохи. Мы стали свидетелями заката одной из самых именитых игровых серий и развала очень талантливой команды. Увы, но — самая попсовая игра года. Даже при наличии столь выдающегося претендента на это почетное звание, как **Microsoft Combat Flight Simulator 3**.

## САМАЯ АТМОСФЕРНАЯ

**Претенденты:** *Mafia: The City of Lost Heaven, Post Mortem, Silent Hill 2, Syberia, The Thing.*

Благодаря качественной атмосфере мы получаем возможность вжиться в образ главного героя, почувствовать себя на его месте. Атмосфера создается многими аспектами игры — и именно она во многом свидетельствует о качестве проделанной работы.

### Silent Hill 2

**Разработчик:** Konami ★ **Издатель:** Konami ★  
**Похожесть:** Silent Hill, Resident Evil ★ **Дата выхода:** Декабрь



Эта игра появилась на PC как раз перед подведением итогов 2002 года. Мы даже не успели написать по ней полноценной рецензии (смотрите в следующем номере). Но факт неоспорим: **Silent Hill 2** — одна из самых атмосферных и страшных игр. Небывалый уровень погружения в мир игры. Авторы какими-то невидимыми приемами заставляют игрока буквально кожей ощущать происходящее. А пугают, между тем, очень редко — чаще просто нагнетают атмосферу. Временами страх рассеивается, но именно тогда и происходит неожиданное... И от всего этого подчас натурально съезжает крыша, и нельзя этому противиться, и совсем-совсем ничего нельзя поделать... Не-

прерывный прессинг липкого ужаса, проступающего из туманной мглы. Гениальная работа. Берегите психику. Пейте валерьянку.

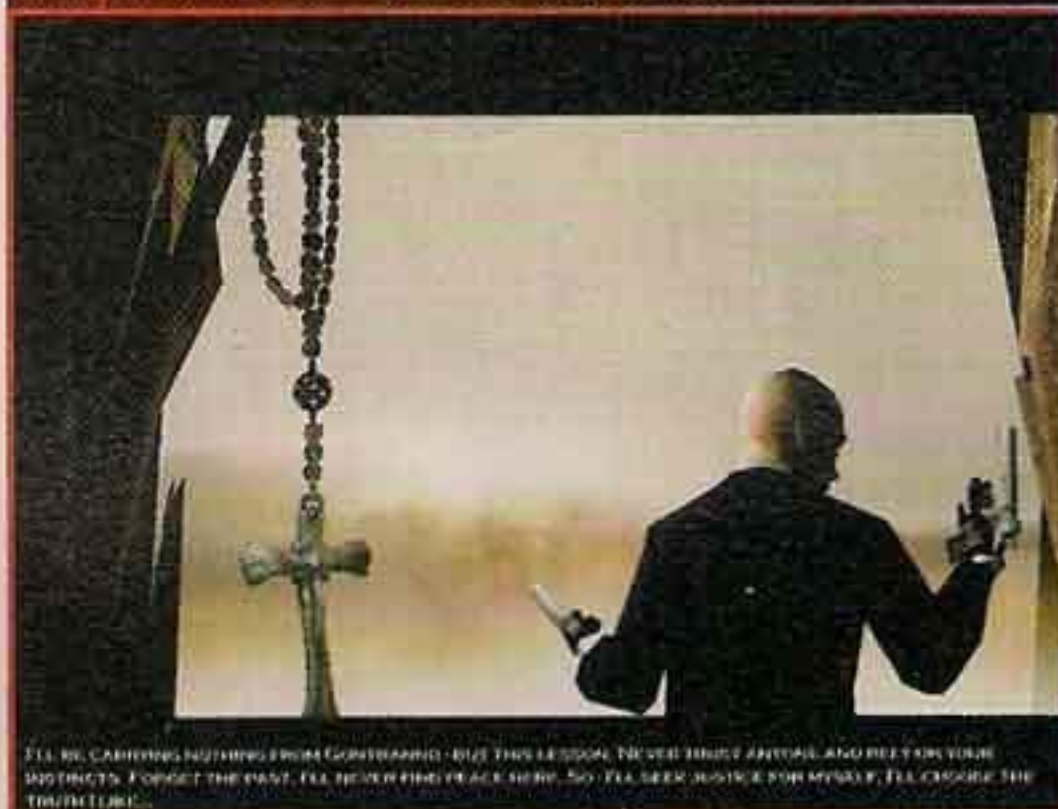
## ЛУЧШИЙ ЗВУК

**Претенденты:** *America's Army, Hitman 2: Silent Assassin, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Star Wars — Jedi Knight II: Jedi Outcast.*

Звук — неотъемлемая часть игры, о которой нередко забывают. Наши претенденты не только о нем не забыли, но и уделили массу внимания. И все же лучше прочих над тем, что доносится из колонок, поработали авторы...

### Hitman 2: Silent Assassin

**Разработчик:** IO Interactive ★ **Издатель:** Eidos Interactive ★  
**В России:** Новый диск ★ **Похожесть:** Hitman — Codename 47 ★ **Дата выхода:** Октябрь



Всего один факт уже исчерпывающе говорит о качестве звука в **Hitman 2** — компания **Creative** поместила игру в одну коробку с новой звуковой картой **Audigy 2**. Быть может, **America's Army** и выигрывает у 47-ого по части реалистичности — но никак не в плане проработке того, что называют «окружающая среда» (или, по-английски, *environment*). **IO Interactive** в совершенстве освоили возможности технологии **EAX** и позиционирования звука. Результат налицо: **Hitman 2** — одна из немногих игр, оправдывающих покупку 5.1-акустической системы.

## ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

**Претенденты:** *The Elder Scrolls III: Morrowind, Grand Theft Auto III, Haegemonia: Legions of Iron, Heroes of Might and Magic 4, Hitman 2: Silent Assassin, Mafia: The City of Lost Heaven, Need For Speed: Hot Pursuit 2, Neverwinter Nights, No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, Silent Hill 2, Star Wars — Jedi Knight II: Jedi Outcast.*

Недостатка в хороших саундтреках в этом году не было. Приятные мотивы **Morrowind** и **Neverwinter Nights**, традиционно великолепные треки **Heroes**, прекрасное диско **NOLF 2**, боевые марши **Haegemonia**, срывающая башню альтернатива из **Hot Pursuit 2** и далее по списку. Но есть один саундтрек, который безоговорочно оставляет позади все прочие.

### Silent Hill 2

**Разработчик:** Konami ★ **Издатель:** Konami ★  
**Похожесть:** Silent Hill, Resident Evil ★ **Дата выхода:** Декабрь



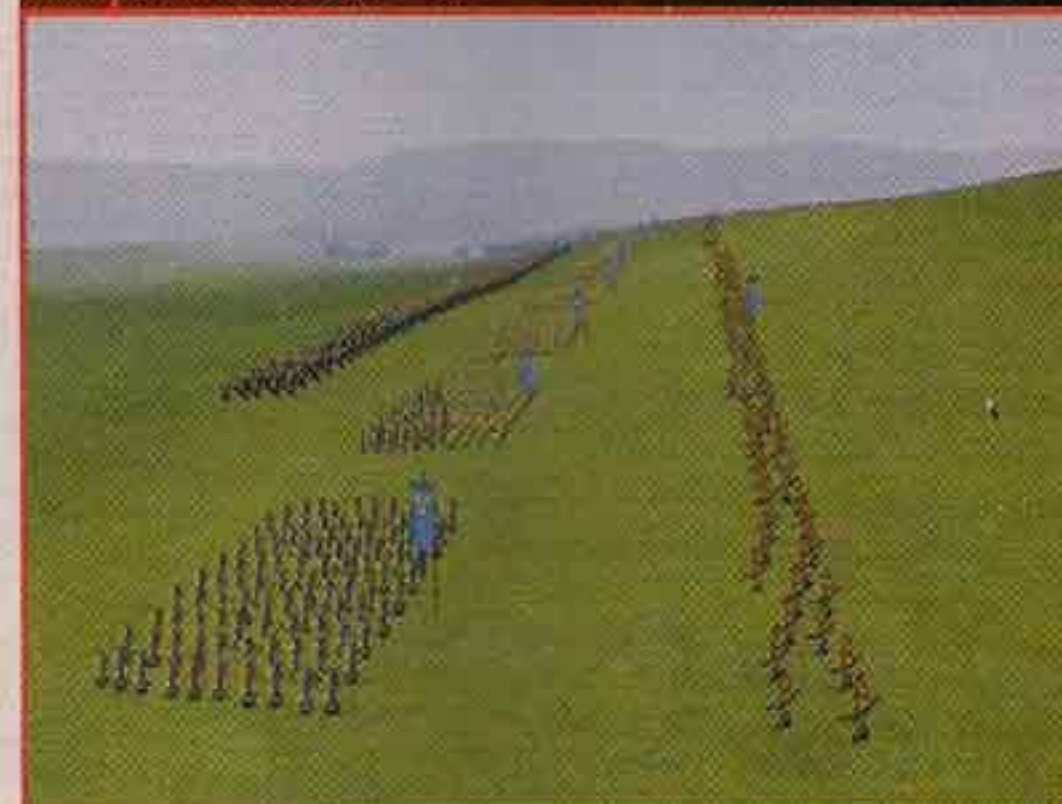
**Silent Hill 2** — игра крупнобюджетная. И это хороший пример того, что можно сделать, имея не только талант, но и большие деньги. Выдающийся саундтрек. По мнению многих — один из лучших в истории игр. Очень разнообразный. Красивые гитарные партии, атмосферный нойз, красивая электроника, психоделические мотивы, великолепное фортепиано и проникающие в самую душу скрипичные партии... И все это в очень необычном сочетании. Музыка невероятно точно отражает и поддерживает атмосферу игры — при том, что музыка тут играет очень редко. А самое удивительное — ее можно с удовольствием слушать, даже вовсе не зная игры. Собственно, это один из тех немногочисленных саундтреков к играм, которые сразу направляются на прилавки магазинов и мгновенно разлетаются по \$25 за диск.

## САМАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

Какая игра доставила нам больше всего приятной головной боли в этом году? Какая бросила самый серьезный вызов серому веществу геймерского мозга? В 2001-м звание самой интеллектуальной получила **Sub Command**, предшественница которой **688(I) Hunter/Killer** была занесена в книгу рекордов Гиннеса как «самая требовательная к интеллекту компьютерная игра». В этом году мы нашли ей достойного преемника, хотя таких высоких почестей ему, вероятно, не видать...

### Medieval: Total War

**Разработчик:** Creative Assembly ★ **Издатель:** Activision ★  
**В России:** 1С ★ **Похожесть:** Shogun, Total War ★  
**Дата выхода:** Август



Почти любая компьютерная игра содержит стратегические элементы. Однако **Medieval: Total War** представляет собой уни-



кальное явление даже в традиционном жанре "стратегий". Это квинтэссенция стратегической мысли, ее абсолютное, кристаллическое состояние. Десять тысяч возможных решений, и все правильные. В Medieval есть все — и неторопливая походовость, и кипящий адреналин сражений в реальном времени. В игре нет места только одному — тупому и лихорадочному кликанью мышкой. Если вы пытаетесь таким образом решить исход сражения — значит, вы уже проиграли. Скорее всего — ходов десять или двадцать назад. Настоящий стратег вступает в бой тогда, когда он уже победил. Medieval — прекрасное средство для стимуляции активности коры головного мозга. Лучшая. Интеллектуальная.

### САМАЯ КРОВАВАЯ

Мясо — это то, что мы любим. Это то, чего в последнее время нас лишают гадкие западные чиновники, вещающие о жестокости компьютерных игр во славу своего политического рейтинга. Это то, чего нам не хватает. И больше всего мяса, полнокровного и сочного, сначала бегающего, а потом уже нет, разлетающегося клочками по закоулочкам, висящего ошметка-

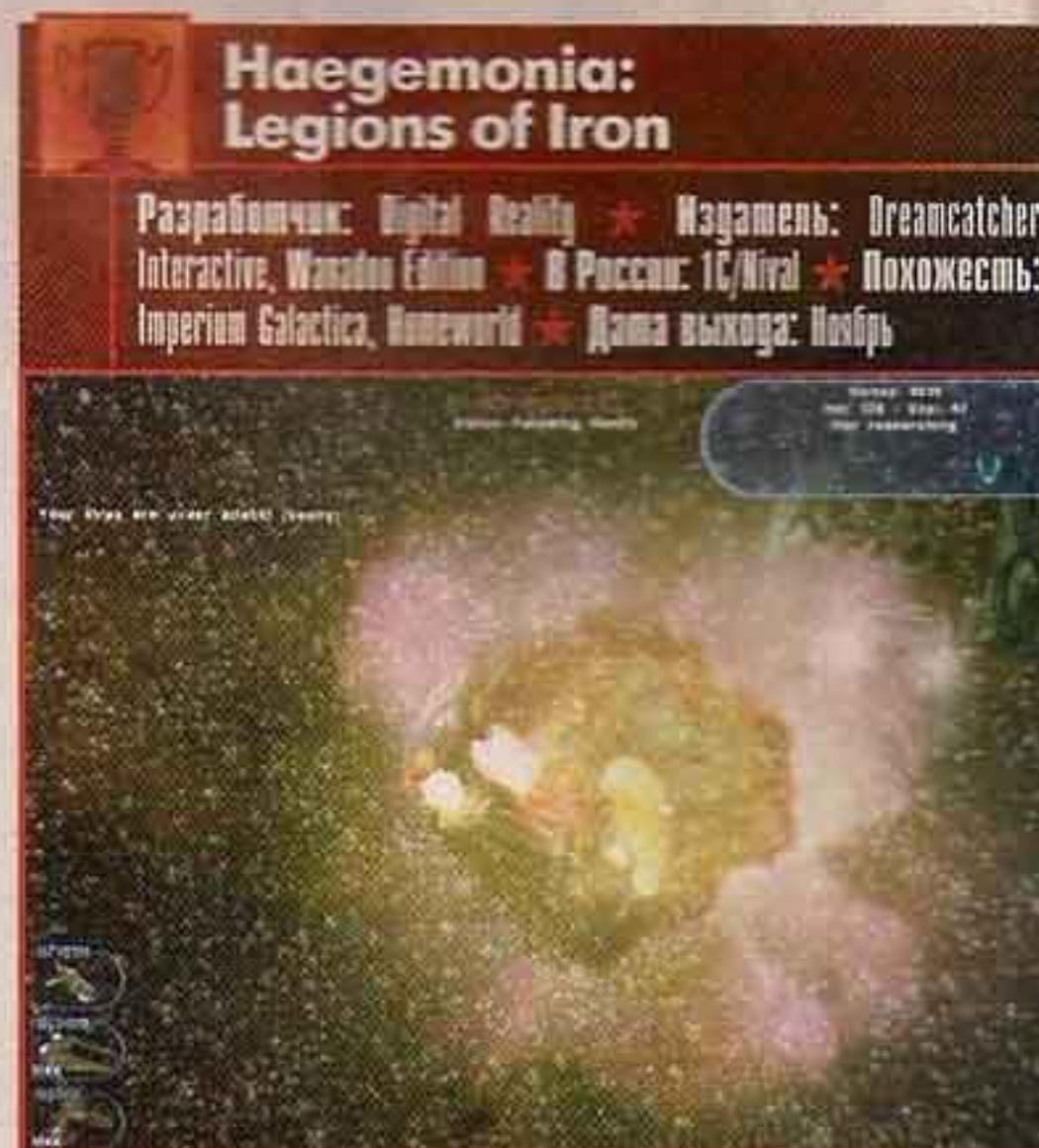


ших на популярность первой части. Но сколько было мяса... Разлетающиеся конечности и лужи — нет — океаны крови... Казалось, разработчики из Raven сосредоточили все усилия на модели повреждений и поставили перед собой цель — скормить игрокам как можно больше мяса. За звание самой кровавой игры 2002 года с SOF 2 могла потягаться лишь GTA 3 — но что ее ручки да ножки по сравнению со здешней скотобойней... Правильно — детское озорство. Soldier of Fortune 2 — самая кровавая игра года.

### САМАЯ ЗРЕЛИЩНАЯ

Зрелищность — это не только графика. И даже не столько графика. Это то, от чего отвисает челюсть и начинают бешено вращаться глаза, безуспешно пытаюсь уследить за всем, что происходит на экране. Это незамысловатый, но мощный, животный кайф, который любой жизнерадостный человек получает от простых, но насыщенных зрелищ — от фейерверка, от извержения вулкана, от компьютерных

игр. Под занавес 2002-го внезапно появилась игра, мгновенно затмившая собой все, что мы видели ранее. Слово "зрелищность" геймеры еще долго будут связывать с именем...



Росчерки ионных лучей, феерия киношных взрывов и космические станции, разваливающиеся на части у вас на глазах, — все это Haegemonia. Невероятно красивые туманности и небуляры... Здесь не найти двух одинаковых звезд. Как это авторы не опоздали со сроком релиза — глубокая тайна. Ведь дело такое — взорвешь один кораблик и смотришь, смотришь... А потом — еще один. И снова смотришь... А затем приходит черед космической станции. Вот на нее обрушивается целая тьма кораблей, отлетают куски арматуры, она уже в огне и скоро озарит космическое пространство ослепительным взрывом... К этому нельзя остаться равнодушным. Это должен увидеть каждый. Самая зрелищная игра года.

**Soldier of Fortune II: Double Helix**  
 Разработчик: Raven Software ★ Издатель: Activision, Inc.  
 ★ В России: 1С ★ Похожесть: Soldier of Fortune ★  
 Дата выхода: Май

ми на предметах интерьера, наблюдалось в... Да, продолжение Soldier of Fortune не оправдало всех надежд, как снежный ком нарост-



## ЛУЧШАЯ ИГРА 2002 ГОДА

И вот, наконец, самый ответственный момент — нужно назвать Игру Года. Но на сей раз мы... немного схитрили. Самую малость. А все для того, чтобы быть максимально справедливыми. Очевидно, что самыми выдающимися играми в этом году были Grand Theft Auto III, Mafia: The City of Lost Heaven и Morrowind. Но две из них оказались круче, сильнее, популярнее. Они, как своего рода Егоров и Кантария, и водрузят флаг на вершину игрового Рейхстага. Держась за руки, они вместе выйдут на постамент и торжественно распилят золотой кубок. И польют собравшихся внизу из одной девятилитровой бутылки шампанского. Это будут...

**Grand Theft Auto 3 и Mafia: The City of Lost Heaven**  
 Разработчики: DMA Design (GTA 3) и Illusion Softworks (Mafia) ★ Издатель: Rockstar Games (GTA 3) и Gathering of Developers (Mafia) ★ В России: Бука (GTA 3) и 1С (Mafia) ★ Похожесть: GTA 1-2 ★ Дата выхода: Май (GTA 3) и август (Mafia)

GTA 3 и Mafia оказались самыми впечатляющими проектами года. Они относятся к одному жанру. Они похожи — и в то же время не похожи друг на друга. Каждая из них — это жанр в жанре, которому никто не может придумать названия. GTA 3 — задорный, совершенно не политкорректный и местами кровожадный... экшен? Mafia — очень кинематографична, атмосферна, но не может поддержать интерес игрока за рамками сюжета. Вот уже многие месяцы идут ожесточенные споры "кто победит — слон или кит?", но при этом большинство игро-

ков искренне считают обе игры великолепными. Так зачем спорить? Давайте жить дружно, как говорил известно кто. "Игромания" торжественно объявляет Mafia: The City of Lost Heaven и Grand Theft Auto III лучшими играми 2002 года. Ура, салют, шампанское в студию! Они — действительно Самые Лучшие.

Над подготовкой работали: Антон Логвинов, Олег Полянский, Геймер, другие сотрудники редакции журнала "Игромания".





# ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

## American McGee's Oz

Жанр:	Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Carbon6 Entertainment
Похожесть:	American McGee's Alice
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей



Главный квазимодо индустрии, маргинал и концептуалист Америкэн МакГи наконец-то посвятил человечество в свои дальнейшие творческие планы по хирургическому вмешательству в самое сердце добрых детских сказок. Обретя долго-

жданную творческую свободу и организовав специальную лавку ужасов Carbon6, маэстро долго выбирал очередную жертву и... довыбирался. После American McGee's Alice, зловещей перепевки кэрролловской "Алисы в Стране Чудес", на операционный стол нашего компрачикоса ляжет "Волшебник страны Оз" (более известный нашим читателям в плагиат-версии писателя Волкова как "Волшебник Изумрудного города").

Подробностей о будущем шедевре пока что немного. Но те, что есть, основательно холодят душу и заставляют терять последние крохи веры в человечество. Итак, сама история станет "нуарным" приквелом к первой книге "Волшебника" (не считая несколько "творчески обработанных" русскими писателями романов, антология насчитывает тринадцать томов). В волшебной стране многие годы шла ужасная битва между населяющими ее расами. Люди на паровых машинах шли против эльфов с их магией, клан колдуний вел непрерывные бои со стаями летучих обезьян, и так далее, и так далее... Никакого разделения на "плохих и хороших" не было и в помине — в те времена "плохими" были все. Многолетний конфликт и довел землю до того, что в один прекрасный день в Оз пришел мессия. Не девочка-из-летающего-домика, боже упаси! Настоящий мессия, с огнем в глазах, заклинаниями в голове и когтями на руках. Вы. И что тут началось!..

В плане геймплея American McGee's Oz будет здорово отличаться от шизоидных приключений Алисы.

Стилистически игра гораздо жестче первой пробы пера МакГи, а сюжет развивается нелинейно, оставляя открытыми пути для нескольких разных концовок. По количеству доступных "свобод" Америкэн сравнивает свое детище с GTA3, постоянно, впрочем, подчеркивая, что в его игре нет места "тупой резне". Направление номер один — понимание странного мира Оз, осознание странной философии его мрачных обитателей и по-



пытки остановить кровопролитие любыми доступными способами. Например, потопив бунт еще большей кровью...

Конечно, игроки в American McGee's Oz не будут испытывать недостатка в свежем гемоглобине. Несмотря на "детскую" основу, игра выйдет явно недетская, с невероятной концентрацией насилия, огромным количеством кровавых сцен и в "фирменном" готическом исполнении. Ждать осталось совсем недолго... буквально года полтора.

## Atom X

Жанр:	3D Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Man of Action, Warthog
Похожесть:	Spiderman, Grand Theft Auto 3
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



После явления бесподобной Freedom Force тема "игр про супергероев" начала все чаще и чаще всплывать в узких разработческих кругах. И вот группа молодых, но крайне талантливых разработчиков организовала собственную контору по производству игр только такой четкой направленности. Впрочем, про "молодых" это мы,

конечно, сгоряча. В коллектив Man of Action входят далеко не новички своего дела — кто-то из авторского состава уже успел засветиться на неслабых должностях в Zoom Entertainment и Prime Universe, а из художественного — поработал в Marvel Comics над небезызвестными "X-men" и прочими культовыми "супергеройскими" сериалами.

Atom X, первая игра Man of Action, находится лишь в самой начальной стадии разработки, однако некоторые подробности известны уже сегодня. По сюжету нам предстоит играть молодого и пока еще не состоявшегося супергероя по имени Атом Икс, который проснулся в один прекрасный день и обнаружил, что обладает какой-то сверхчеловеческой энергией. Перед началом, да и в процессе игры нам не раз предстоит корпеть над генерацией персонажа, выбором отдельных навыков, разработкой умений и перераспределением заработанных в неравных битвах с мировым злом "очков опыта". Вы можете наделить своего героя сверхчеловеческой силой, отказавшись от мобильности, или же обучить свободному полету, пожертвовав определенной частью "жизненной энергии".

В качестве основного источника вдохновения авторы, как ни странно, упоминают все тот же многострадальный GTA3 с его безмерной свободой перемещения и действий. В процессе игры нам придется постоянно лавировать между добром и злом. Один неосторожно свалившийся на



проезжую часть небоскреб — и ваш “злой” рейтинг взлетел до небес, снятая с дерева кошка или переведенная через улицу старушка — и вот газеты уже выходят с елейными заголовками во славу “нового защитника нашего города”.

Других подробностей о проекте на настоящий момент, увы, узнать не удалось, однако мы постараемся держать вас в курсе происходящего и сообщать последние сводки с супергеройских фронтов индустрии.

## Besieger

Жанр:	3D RTS
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Primal Software
Похожесть:	Beasts & Bumpkins, Black & White
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей



Некоторые российские разработчики продолжают стремительное шествие из местечковой грязи в настоящие индустриальные князья, и пример Primal Software самое прямое тому подтверждение. Начав с производства “народных хитов” про Петьку и Василя Ивановича, разработчики плавно переключились на изготовление проектов класса “А” — для незнакомой с отечественным фольклором и более привередливой мировой публики. Не успев запустить на мировую арену приятного во всех отношениях The I of the Dragon (в русском переводе “Глаз Дракона”), Primal Software уже собирается покорять крайне насыщенный рынок 3D стратегий в реальном времени.

Их новый проект, Besieger, — тридцатисерийная сага о противостоянии викингов и киммерийцев в крайне неисторическом антураже “северных сказок”. По внешнему облику игра до боли в печенках напоминает отгремевший почти два года назад Black & White, только такой Black & White, каким бы его создали в начале 2003 года. А по внутреннему содержанию — попури на милые сельскохозяйственные мотивы древних Beasts & Bumpkins.



Пожалуйста подробности: экономическая система, хотя и отдает некоторой “варкрафтщиной” и заключается в добыче трех ресурсов — дерева, камня и металла — с последующим возведением разноразных зданий и производством войск, но таит в себе немало подвохов. И главный из них — стопроцентный реализм действия. Так, например, воин сам по себе не появляется из недр какого-нибудь викингского барака, а по всем законам природы сперва рождается двумя особями разного пола, затем некоторое время, оглашая окрестности отроческим ревом, носится в коротких штанишках и гоняет с пацанами футбол вражьей черепашкой, и лишь только потом достигает призывного возраста, отращивает бороду и берет в руки двуручный топор. Тот же принцип касается и всего остального. Так, ваши здания не рухнут под жестокой атакой вражеских мечей и стрел, а сдадут только под натиском стенобитных орудий. Солдаты наотрез откажутся воевать, пока на линию фронта не придут носильщики с запасами вяленого мяса и огненной воды, и так далее и так далее.

Технически Besieger будет на голову выше The I of the Dragon, однако изменения не настолько революционны, чтобы переписывать с нуля весь игровой движок. Улучшения скорее носят некоторый косметический характер, как то, например, на голых равнинах внезапно вырастет трава, по пустынным руслам зажурчат бурные реки, и тому подобное. В настоящий момент игра разрабатывается стахановскими темпами, и явления “первой русской” 3D RTS ждать осталось совсем немного.

## Halloween

Жанр:	3D Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Jadeware
Похожесть:	Heretic, Hexen
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



Заслуженный производитель “шароварных” игр Jadeware решила использовать тему Хэллоуина в своем новом творении Halloween, таком же условно-бесплатном, как и все остальные. К сожалению, это не игра про то, как уставший крановщик после тяжелой смены мочит надоедливых ряженых детишек ржавой монтировкой. Все гораздо прозаичнее: содрав душераздирающий кошмар детской поехавшей крыши у Америкэна МакГи, вывернув наизнанку пару страшилок про бабаев и преисполнившись похмельным маразмом, авторы сотворили, так сказать, игру. Так сказать, экшен. Выглядит это как изъеденный молью и перемазанный старой гуашью первый Quake. Страшилка, как и обещали.





В общем, так: ребенку снится кошмар от первого лица. Чадо в ужасе носится по огромному свихнувшемуся замку, каждая часть которого представляет собой обитель древней цивилизации. Впрочем, не самой цивилизации, а извращенного о ней представления, которое дитя получило, отсыпаясь на уроке американской культурологии. Во сне нас может занести также в "школу" или в какую-нибудь "взрослую" комедию типа "Кошмара на улице Вязов".

Со всех дверей и закоулков замка на бедного ребенка прут толпы кровожадных гибридов бэтменов, рестлеров и уфимских милиционеров. Недели сериалов и ток-шоу всплывают в сознании в виде перекошенных рож ненавистных ведущих и опостылевших морщинистых кинозвезд.

В соответствии с патологической склонностью американских чилдрен к пальбе, наш юный герой активно пользуется автоматами, дробовиками, гранатометы и прочие "детям не игрушки".

Как бы в отместку за свою бесплатность игра всласть издевается и над персонажем, и над игроком. Выход с уровня оказывается там же, где и вход; в один прекрасный момент игроку запрещают убивать монстров; внезапно все стены становятся невидимыми; или игрока заставляют прочесывать огромный уровень в поисках каких-то мелочей.

Дата выхода "игры" еще не определена. Очень может быть, что игрушку так запретают по причине недвусмысленного подтекста. Если же она так появится, стоит попробовать, несмотря на откровенное юродство.

## Massive Assault

<b>Жанр:</b>	Походовая стратегия
<b>Издатель:</b>	Wargaming.net
<b>Разработчик:</b>	Wargaming.net
<b>Похожесть:</b>	Battle Isle, Empire Earth
<b>Системные требования:</b>	CPU 460MHz, 128Mb, GeForce 2 MX
<b>Мультиплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Дата выхода:</b>	Начало 2003 года



Во время рекламной кампании игры Massive Assault произошел любопытный казус. Большинство западных изданий пришили ей ярлык RTS. Несколько знакомых авторов и даже два редактора вашего любимого журнала тоже были подкуплены блеском лакированных скриншотов, но созданное по сему случаю чрезвычайное редакционное вече немедля установило истину. Знакомьтесь: Massive Assault, походовая стратегия.

Сюжет игры разворачивается в далекую эру межпланетных путешествий. Земле угрожает нетривиальная опасность быть захваченной своими же колониями. Самые удаленные из них объединились в Темный Союз и вторглись на более близкие к Земле планеты. Несколько лояльных альма матер государств сплотились "для защиты свободы и демократии". Этот альянс господ разработчики окрестили просто и незатейливо: "Ось Добра". То-то Буш-младший обрадуется!

Цель войны — захватить и удержать все шесть планет, а Темный Союз выместит к чертям на Альфу Центавра. Сражения проходят только на поверхности планет и ведутся за контроль над территориями расположенных на этих планетах государств. Например, на самой большой планете уместилось аж 27 политических образований. Кстати, игровая "карта" представляет собой всю планету целиком. Можно вертеть по-всякому, приближать-удалять — вообще, мячик смотрится весело. Планеты не сильно отличаются друг от друга, и игровой ландшафт довольно бедноват. За-

то, в отличие от большинства RTS, он ощутимо влияет на параметры боевых юнитов. Лес и горы замедляют скорость, но увеличивают живучесть, и все тому подобное.

Максимальное количество юнитов каждого государства ограничивается тринадцатью. Небольшим странам дают и того меньше. Естественно, разработчики клянутся, что такая скромность необходима для баланса, а что их замечательный движок потянет хоть тыщу. Очень может быть. Нехорошо ведь будет смотреться, если громадная армия просто не поместится на континенте. А так и юниты большие и красивые — каждый размером с Ньюфаундленд, да и параметры родимых железок не забудешь. Как шахматы.

Красиво анимированные шахматы, которые по простоте правил приближаются к обычным. Нефть и газ не надо высасывать из глубоких недр, и на соседских принцессах жениться не обязательно — только пушки, и никакого масла. Ресурсы в игре присутствуют, но изначально они распределены между сторонами более-менее равномерно. Чтобы увеличить доход, вы должны подчинить себе нейтральное государство. После победы все его запасы и войска перейдут к вам.

Немало внимания разработчики уделяют дипломатии, всевозможным грязным трюкам и уловкам. Например, можно заключать с нейтральными странами секретные альянсы. Враг не знает о союзе, и войска вашего партнера спокойно подбираются к его границам... Раскрывая секретный альянс, вы переводите все силы союзника под свое командование и устраиваете противнику сюрприз. Таким образом, ход кампании может измениться в любое время — как если бы после захвата Польши Германией во второй мировой Англия объявила бы войну Штатам. К тому же при соответствующем количестве стран двух одинаковых ситуаций вы не увидите.

В итоге относительно небольшое количество боевых единиц и походный режим позволили уделить больше внимания качеству анимации и визуальным эффектам. К графике претензий нет. Если теперь и AI окажется хоть наполовину таким же умным, как обещают разработчики, то игра заслуживает внимания. Так или иначе, это первая игра на моей памяти, в названии которой буквы "ass" встречаются дважды именно в такой последовательности.

## Soldner: Secret Wars

<b>Жанр:</b>	3D Action/Стратегия
<b>Издатель:</b>	JoWood
<b>Разработчик:</b>	Wings Simulations
<b>Издатель в России:</b>	Руссобит-М
<b>Похожесть:</b>	Operation Flashpoint, Counter-Strike
<b>Системные требования:</b>	Не объявлены
<b>Мультиплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Дата выхода:</b>	Середина 2003 года







# КОММАНДОС

## В ТЫЛУ ВРАГА

### IRONSTORM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



4x Studio

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4X Studios.



Поистине удивительно звучит причина, подвигшая немецких разработчиков **Wings Simulations** пойти на создание своего тактического шутера **Soldner**. Им, видите ли, было крайне обидно наблюдать, как маленькие дети с быстрой реакцией и отточенными рефлексами раз за разом побеждают взрослых дядек в **Counter-Strike** и прочих тактических экшенах. С момента выхода великого **Operation Flashpoint** обида переросла в настоящую ненависть, и немцы решили самостоятельно сделать "армейскую игру", где на первом месте стоит тактика, а не примитивное умение быстро бегать и метко стрелять.



Сюжет игры сокрыт мраком. Доподлинно известно только два основных факта: "в мире снова неспокойно" и "террористы наносят ответный удар". Оба этих скверных события происходят в районе Берингова пролива, так что на суше противостоять нам придется понятно кому. Конечно, краснознаменной ордена красного Ленина красной армии имени Ленина! Или вернее, ее "террористическому" звену, выбившемуся из-под контроля вооруженных сил Российской Федерации.

Сама по себе игровая концепция **Soldner** является эдаким занятным гибридом армейской тактики с армейской же стратегией, или, проще говоря, **Operation Flashpoint** с **BattleZone**. С одной стороны, мы (вид от первого лица) носимся по полям и весям и ловко отстреливаем притаившихся по канавкам врагов, а с другой — (вид все от того же лица) управляем глобальным стратегическим наступлением. Раздаем приказы подчиненным, вызываем удары с воздуха, наводим ракетные удары и руководим танковыми взводами. Игровая кампания абсолютно нелинейна, что автоматически исключает постыдное деление на сюжетные "миссии", зато придает всему действию некую глобальную значимость. Наш мобильный штаб — маленький военный катер, замаскированный под северную рыболовецкую шхуну. Он курсирует в водах северных морей, периодически высаживая десант на пылающие берега. В штабе мы определяем общую картину боевых действий и планируем тактику, а на местности приводим все хитроумные генеральские планы в исполнение. Достаточно нетипично для жанра, но крайне свежо.

Разработчики **Soldner** используют движок собственного изготовления, с многочисленными цитатами программного кода из предыдущего творения **Wings Simulation** — тактического симулятора **Panzer Elite**. Вместе с невиданным уровнем свободы обещается реалистичная смена времени суток (в точности по реальному, а не игровому времени!), визуальная красота осадков и печальная пастораль осенней дальневосточной тайги. В целом, картина для истосковавшейся по "новому Флэшпоинту" среднерусской души выглядит более чем заманчивой. Остается только не сплести.

## The Lord of the Rings: The War of the Ring

Жанр:	3D RTS
Издатель:	Black Label Games
Разработчик:	Liquid Entertainment
Похожесть:	Warrior Kings, WarCraft III
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

На настоящий момент анонсировано столько игр по "Властелину колец", что уследить за всеми брендами, имеющими в качестве приставки к названию заветный "The Lord of the Rings", могут только самые прожженные фанаты. Эй, фанаты, ах, вы слышите? Приготовьте ваши блокноты,

чтобы вписать еще одно название: **The Lord of the Rings: The War of the Ring**. Не смотрите, что слово "кольцо" повторяется два раза, лучше взгляните на жанр — на этот раз нам готовят самую настоящую крупномасштабную стратегию.

В первую очередь нам обещают реализм. Само собой, не в привычном понимании этого слова, а реализм сугубо "толкиеновский" — т.е. полное отсутствие обидных сюжетных и фактических ляпов, незаметных для обычного игрока, но губительных для многочисленных фанатов. В качестве консультантов в этом нелегком труде выступают крупные специалисты из святой святых — **Tolkien Enterprises**, общества, заведующего всем творческим наследием дедушки Дж.Р.Р.

Что же до самой игры, то развлечение нас ждет в высшей степени презабавное. Обещается целый живой мир, лишь условности для поделенный на игровые карты. Темные леса, непроходимые топи болот, озлобленные скриптами стаи диких животных и случайные мирные поселения по пути. День обещает смениться ночью, солнце — луной, а бабочки на лужайках — вампирами-кровососами в мрачных чащах. Игра, невзирая на рабское тавро "RTS", обещает показать себя как одно глобальное приключение, а не просто удачный набор из п-цати с гаком миссий.

Чтобы немного представить себе **The War of the Ring**, стоит вспомнить о том, кто ее разработчик. Это **Эд Дель Кастильо** — автор и идейный вдохновитель замечательной RTS **Battle Realms**. Теперь понятно, откуда чьи ноги растут... Тем более, что **The War of the Ring** создается на значительно усовершенствованном движке **Battle Realms**.

Действо будет приправлено немалой толикой хитрых стратегических новаций. Просто строить армии и с гиканьем выпускать их на пастбища вражьи вотчин никто не разрешит. Максимальное число доступных войск ограничивается парой десятков, так что брать придется не напором, а хитростью. В качестве примера можете обратиться к **Warcraft III**. Как и в злополучном "крафте", некоторые особые рода войск ("герои") в бою смогут набирать опыт, расти в классах, развивать персональные умения и кочевать из миссии в миссию во время всей сюжетной кампании.

Играть разрешат как за "союз добрых сил", куда входят армии людей, эльфов, гномов и хоббитов, так и за "коалицию зла" с организаторами и участниками вроде орков, гоблинов и злых чародеев. Впрочем, кое от чего пришлось все же отказаться. Например, та же магия, увы, не достигнет книжного размаха. Колдовать смогут лишь очень немногие персонажи-герои, да и то — в "ослабленном" варианте. Злополучные кольца силы также станут не более чем боевыми трофеями, нежели могучими артефактами, и так далее и так далее.

Однако изящности других решений можно только радоваться. Известно, что события **The War of the Ring** происходят во время так называемой "третьей эры" Средиземья, поэтому некоторые лишние должной батальности, но важные для развития сюжета эпизоды будут аккуратно вырезаны из тела игры... чтобы потом всплыть в межмиссионных видеовставках. ■





# ТОРГАЛ

## проклятие Одина



© 2002 DREAMCATCHER. Все права защищены.  
Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно! Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл 77-6227. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по тел.: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



# Freelancer

Чем хороша компьютерная игра, действие которой разворачивается в тридцатом веке новой эры? Непосредственных преимуществ по меньшей мере два. Во-первых, полет фантазии не ограничивается ничем — над сценарием может работать как писатель-фантаст, так и слесарь или пятиклассник. Любой из них может предсказать будущее приблизительно с равной вероятностью. Во-вторых, актуальность проекта, его "срок годности" просто огромен, даже чудовищен. Из этих посылок можно сделать два конкретных и практических вывода. С одной стороны, можно писать сценарий одной левой ногой, с другой — тянуть с датой релиза ровно до тех пор, пока не кончатся деньги и терпение издателя. Даже страшно предположить, что разработчики из компании Digital Anvil руководствовались такой логикой при работе над Freelancer.

## Для тех, кто следит за счетом

Итак, начало 30-го века. Только что закончилась война между Альянсом и Коалицией (Альянс, Коалиция — см. предыдущую серию саги, Starlancer). Горстка проигравших решает сменить место жительства и

бежит с Земли в поисках лучшей жизни. Неудивительно, что при посадке на четыре свободных корабля эмигранты разделились по национальному признаку: американцы, англичане, немцы и японцы (чем-то напоминает анекдот, не правда ли?), и в дальнейшем каждая из четырех групп основала собственный Дом — Liberty, Bretonia, Rheinland и Kusari соответственно. Связь с Землей была прервана, и через какое-то время воспоминания о родной планете превратились в легенды. Солнечная система и разрушительные войны были забыты — у четырех Домов нашлись новые поводы для конфликтов; как обычно, в качестве приза выступают незаселенные планеты и источники ресурсов.

## Для тех, кто не следит за счетом

Таковы, изволите ли видеть, оптимистические декорации полумифической игры Freelancer от компании Digital Anvil. Надо сказать, что путь Freelancer к прилавкам был (и продолжает быть) долгим и трудным. История началась в 1999 году, когда небезызвестный Крис Робертс ушел из Origin и основал свою собственную фирму. Одним из проектов новорож-

Жанр:	Космический симулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Digital Anvil
Похожесть:	Privateer
Дата выхода:	Весна 2003 года
Системные требования:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Сайт игры:	www.microsoft.com/games/freelancer



▲ Открытка для туристов. Так выглядит Манхэттен, столица Дома Liberty.

денной компании стал Freelancer. Три года назад, во время очередной выставки E3, игрушка совершила настоящий переворот в умах и была признана лучшей игрой выставки. С тех пор ажиотаж успел поуняться; в 2000 году Робертс "устал от трудностей с финансированием" и продал свою компанию другой небезызвестной конторе — Microsoft. Разработчики ушли в тень, и обозреватели сначала перевели Freelancer в разряд долгостроев, а потом и вовсе стали считать безвременно почившей. Однако Microsoft не хочет списывать игру со счетов, наоборот — вовсю заявляет о близящемся дне релиза и проводит очередной раунд пир-бомбардировок. Сам же Крис Робертс, по словам разработчиков, сейчас не принимает участие в разработке Freelancer, но иногда спрашивается о ходе работ и просит приписать ему диск с бета-версией игры.

## Расставим фигуры

Как известно, за время пути собаки имеют обыкновение расти; вот и с Freelancer произошли значительные изменения. В начале своей карьеры Freelancer позиционировался как серьезный космический симулятор, но затем из игры совершенно неожиданно пропала поддержка джойстика, а разработчики вообще так стали говорить, что не в симуляторах счастье. Что же представляет собой игра на данный момент? Ни за что не догадаетесь... Господа, теперь это экшен — самый натуральный космический экшен. Вид на корабль от третьего лица (для красоты) или же от первого (для удобства); управляется он классическими клавишами WASD, обучен стрейфу и прочим чудесным штукам. Прежде чем вы потянетесь за своей коллекцией подгнившей сельскохозяйственной продукции, спешу сообщить,



▲ Космические RTS вроде O.R.B. по графике все ближе к космическим симуляторам типа Freelancer. Скоро их можно будет делать на одних и тех же движках.





▲ Из-за острова, как говорится, на страже. Сквозь прозрачное стекло кокпита видны ноги и руки Эдисона Трента, героя моего романа.

что в игре найдется место экономическому симулятору, адвенчуре и ролевике. "Мы надеемся, что наша игра понравится не только хардкорным фанатам космосимуляторов [sic], но также и поклонникам Diablo и Fallout", — примерно так бредят авторы игры о целевой аудитории Freelancer. Надо при случае не забыть спросить у них, что такое "манья величия".

### Немного о себе

На время межзвездных скитаний меня или, может быть, вас будут звать Трент. Эдисон Трент. Перед самым началом игры старина Эдисон Трент теряет буквально все имущество, нажитое непосильным трудом. Судьба заносит его на торговую станцию Freerport 7. На станцию нападают Неизвестные Враги и разносят ее в щепки; Тренту чудом удается

спастись, но корабль с грузом руды оказывается утерянным безвозвратно. Был Трент знатным купчиной — стал голюй перекаточной. В своих скитаниях Трент оказывается на Манхэттене, планете-столице Дома Liberty. Трент, как и положено обитателю дна, ошивается в одном из баров; там он узнает о некоем украденном артефакте. Он пускается на поиски артефакта, надеясь неплохо на нем заработать; попутно Трент ухитряется ввязаться в различные политические интриги, и в конце концов наживает себе множество врагов...

Вот если бы это была очередная серия Fallout, сразу после такого вступления мы смогли бы всласть покопаться в настройках нашего альтер эго. Однако Freelancer — это совсем другое; поэтому поиграть с характеристиками главного героя нам не удастся. Авторы говорят, что

развитие персонажа происходит путем приобретения новых кораблей и модификации последних.

При этом парк личного транспорта довольно обширен — всего в игре около пяти десятков кораблей, из которых 26 доступны для пилотирования. При этом обещается, что мы никак не спутаем тяжелый боевой корабль с легким, а эти два — с обычными гражданскими звездолетами. Каждую посудину мы сможем настроить по своему желанию, поставить новые двигатели и улучшенные реакторы к ним, полезные приборы и, конечно, оружие. Любителям пушек будет над чем поломать голову: всего в Freelancer 160 видов оружия, как лучевого, так и баллистического, а на корабле — лишь шесть оружейных "слотов".

Снабдив героя всем необходимым, можно задуматься и о его карьере. Тут главное — не слишком долго задумываться, а то голова пойдет кругом от обилия возможностей. Дело в том, что авторы Freelancer собираются в меру сил и способностей создать огромную вселенную, способную надолго увлечь игрока. Судите сами — одних сюжетных миссий, по их расчетам, должно хватить на 20-30 часов игры. Но никто не собирается привязывать нас к сюжету — в игре будет около пяти тысяч случайных миссий! Авторы особо упирают на возможность выбора карьеры на любой вкус. Можно возить йогурты и гамбургеры с одной космической станции на другую (а их, заметьте, 160 штук). Можно сидеть в засаде и отнимать эти же товары народного потребления у торговцев, а затем сбывать их на черном рынке. Наконец, можно вступить в космическую полицию и ловить пиратов, которые

грабят честных купцов, которые перевозят йогурты и гамбургеры. И не забываем про четыре Дома — с каждым из них можно вступить в сложные товарно-денежные отношения.

Процесс трудоустройства прост. На каждой космической станции имеется доска объявлений — работодатели прямо-таки жаждут нанять такого молодца, как Трент. При выборе заданий стоит учесть возможные последствия — удачно выполненная миссия не только улучшит состояние лицевого счета главного героя, но и внесет вклад в создание его репутации. Вступил в космический флот — поддержка людей в погонах обеспечена; промышляешь темными делишками — зарабатываешь уважение преступного мира. Приятно, что разработчики не заставляют игрока определяться с выбором в самом начале игры, а оставляют для него лазейку: с помощью взяток можно будет до некоторой степени подправить отношения героя с той или иной фракцией.

### Сухой остаток

Сказать по правде, на рынке компьютерных игр уже давно ощущается нехватка красивого и масштабного космосима. X-Tension, при всех его достоинствах, оказался несколько суховат и безжизнен. И вот на горизонте появляется вполне симпатичный претендент. Пять тысяч миссий — это, конечно, впечатляет; при умеренном потреблении такого количества может хватить до старости. Вопрос в том, насколько интересны будут такие миссии, насколько удачно они впишутся в общую картину мира — все-таки придумать столько интересных и логичных миссий не очень просто даже целой компании Microsoft, не то что ее подкрыльному малышу Digital Anvil (без Криса, заметьте, Робертса). Вполне возможно, что при ближайшем рассмотрении картина вселенной Freelancer несколько померкнет. Ясно одно — по крайней мере, разработчики постараются "сделать нам красиво". А это, согласитесь, уже кое-что. Красота и эпичность — вот их девиз; и если эти пункты окажутся удачными хотя бы процентов на 75, я готов простить им все. Даже отсутствие поддержки джойстика. ■

### Будем ждаться?

Знаковое полотно о далеком космосе. Жанровый коктейль в стиле Privateer, но чистая аркада по исполнению. Бедный Крис Робертс...

Процент готовности:

80%



▲ Угрожающая надпись "Mouse Flight" в нижней части интерфейса говорит о многом. Четыре клавиши и мышь — вот все, что нужно для управления звездолетом.



Тимур Хорев  
teemon@igromania.ru

# BREED

Внимание — психологический тест. Проснувшись поутру, вы обнаруживаете, что вашу мирную зеленую планетку атакуют злобные инопланетные твари. Эти космические негодяи терроризируют население, железной рукой подавляют всплески сопротивления, устанавливают повсюду инопланетные агрегаты для изменения климата и вообще — ведут себя по-хозяйски. Какова ваша первая мысль? *Starship Troopers*? Тепло. *X-Com*? Горячо. Ну же, ну же, вы почти догадались!

Стратеги, стреляльщики и тактики. Будьте осторожны! Наши души собираются смутить компания сэров и гэров с типично английским названием — *Brat Designs*. Вот уже второй год они готовят нам дьявольское искушение. Тактика с элементами стратегии, аркадная стрелялка, футуристический танковый, автомобильный, авиационный и космический симулятор. И все это, как говорится, в одном флаконе.

## Полночный Breed терзает сердце мне опять

Две тысячи косматый год. Человечество, еще недавно теснившееся на одной планетке, почувствовало волю и теперь расселяется на отдаленные звездные системы и даже в

другие галактики. И все бы хорошо, если бы не вездесущие инопланетяне, с которыми вдруг нос к носу столкнулись жители колонии Безалиус. Пришельцы оказались глуповатыми, но агрессивными — разгорелась вялотекущая война. Судя по всему, инопланетной "породе" серьезно не хватало организации — стычки и нападения были бессистемными, но мирным жителям Безалиуса и этого хватало выше крыши.

Колонисты, почувствовав, что ситуация складывается не в их пользу, включили радиопередатчик и послали к родной и далекой Земле сигнал SOS. Не теряя ни секунды, сенат, после принятия через три месяца нужного указа в третьем чтении, отправил на помощь безалианцам армаду крейсеров, под завязку набитых клонированными солдатами.

Всего через год флот прибыл на место, спустился с неба, высадил армию клонов и быстро разогнал врага, успешно противопоставив лучшие генеральские умы Земли неорганизованным и тупым пришельцам.

К этому времени колония уже лежала в руинах. Просчеты командования привели к тому, что почти все корабли были изрядно повреждены, и только крейсер объединенного космического корпуса "Дарвин" смог



Жанр:	Action
Изготовитель:	CDV Software
Разработчик:	Brat Designs
Похожесть:	BattleZone, Halo
Дата выхода:	Первая половина 2003 года
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, TNT2
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, GeForce 2
Сайт игры:	www.breedgame.com

пустить в обратный путь с известием о полном триумфе человека.

Вот только почему никто не встречает победителей? Отчего кругом летают одни лишь корабли пришельцев, совершая изящные маневры? Они что — только притворялись тупыми? Куда делись привычные очертания континентов, и что это за странные агрегаты постепенно изменяют климат и атмосферу планеты?

И главный вопрос — кому мы должны за это вломить хороших дроздов?

## "Но пасаран! Но пролетан!"

— Орбитальный крейсер у нас всего один, поэтому сразу овладеть планетой мы не сможем, — говорил командир "Дарвина" Соул Рихтер перед группой офицеров. — Зато у нас есть генетический отсек для производства солдат-клонов, десантные корабли, немного техники, но главное — эффект неожиданности. Как бы ни были разумны эти твари,

они еще не знают о нашем прибытии. Думаю, ударив по ключевым точкам их инфраструктуры, мы получим хоть какие-то шансы на победу.

— Скажите, а что известно о положении там, внизу? — спросил Соул молодой офицер. — Что говорит группа разведки?

— На Земле положение — хуже некуда, — искренне ответил тот. — И вам это прекрасно известно. Но небольшая группа сопротивления под руководством некоего Чезаре Альвареса еще действует, хотя и терпит одни поражения... командир у них — редкий неудачник. Думаю, если мы с ними свяжемся, то можем улучшить свое положение, атакуя Порода с двух сторон. А теперь — тактическая сторона дела. А если проще, то я расскажу...

## ...как мы их сделаем!

Сначала ответственный за проведение операции геймер набирает отряд из клонов. Потом — снаряжает их



▲ Из чего стреляют наши GRUNT — понятно. А вот оружие биомеханоидной нечисти сокрыто пока мраком тайны.



▲ За такие кадры любой игре можно простить все что угодно.





paradox  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

# ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru  
технология творчества

УЖЕ В  
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ  
С ФЕВРАЛЯ



## Оружие и техника в Breed

Главная сила в игре — это так называемые GRUNT. Вы не слышали, именно так это и звучит. Как говорится, заг-заг. Раскладывается сей термин так: **Genetically Revived UNiversal Tactical Sentient**, что *очень приблизительно* переводится как "Генетически оживленный универсальный тактический осознающий/чувствующий (солдат)". Именно эти солдаты играют роль пушечного мяса на поле битвы. Дорожить ими особо не стоит. Помимо собственного оружия, легкие GRUNT умеют также управляться с техникой.

Оружие наших клонов подразделяется на энергетическое, которое подпитывается от роботизированного костюма, и технологическое, требующее боеприпасов, — к нему относятся автоматы, гранатометы и прочие "традиционные" виды.

Уже известно, что парк техники космического десанта составлен из танков, бронемашин, багги, самолетов, космических истребителей и, собственно, корабля-матки "Дарвин". По порядку:

**Багги** оснащены легким оружием, вроде пулеметов или плазменных пушек, и быстро передвигаются. Разработчики утверждают, что при желании GRUNT может свинтить с легковооруженной техники какой-нибудь ствол и с успехом заменить им свое оружие меньшей мощности. Экипаж багги состоит из двух солдат — один за рулем, другой стреляет.

**Бронемшины пехоты.** Их вооружение слабовато, но зато уж броню можно считать надежной. Оно и правильно — пехоту на поле боя лучше доставлять живьем.

**Танки.** Мощные и медленные, с хорошей броней и крупнокалиберным вооружением. Лучше всего их использовать в комплексе с пехотой и авиацией. Годятся также для стремительных наступлений типа "раш".

**Авиация.** Назовем так летающую воздушную технику — к примеру, "Скаут". С ее помощью можно поддержать своих в бою, провести воздушную разведку. Но звезд с небес авиация не хватает. Потому что в космосе летать не может.

**Космические истребители.** Базируются на "Дарвине" и могут при необходимости спуститься к земле, чтобы помочь наземным войскам мощным вооружением.

**Оружие крейсера "Дарвин".** Во время космических боев вы сможете отстреливаться, занимая орудийные расчеты в крейсере. А вот управлять самим "Дарвином", похоже, не дадут — разве что по ангарам можно будет побегать.

И, наконец, помимо "земной" техники и оружия, можно будет использовать трофейное, отобранное у мерзких инопланетянишек. Пока разработчики молчат о "чужих" пушках, что и понятно — со своими бы разобраться.

оружием и техникой. Ситуация диктует строжайшую экономию — брать надо только самое необходимое. Если, скажем, клонов всегда можно вырастить новых, то потеря техники недопустима. В будущем предполагается отбить вражеские боевые машины у Породы, но пока что придется обходиться тем, что есть.

Наверное, не нужно вам — молодым геймерам — объяснять, что в процессе операции, помимо общего тактического командования, вы сможете в любой момент вселяться в любого из клонов-пехотинцев, брать на себя управление любой техникой — от багги до танка. Не забывайте об этой возможности. Если, к примеру, нужно провести одним танком особо точную операцию, то вселяйтесь в него. Раздолбают танк — не беда, в пехотинца перелезете. Но помните: если погиб ключевой персонаж, без которого миссия не будет закончена, то наступит, как говорили в древности, гейм овер. Доступно?

Если операция проходит в космосе, то в дело вступают наши славные космические истребители, которые, наряду с бортовым вооружением "Дарвина" (не забыли про то, что можно в любой момент занять турели?), будут выполнять боевую задачу.

Если же бой происходит на самой планете, то, как правило, начинается он с десанта из космоса. Пехота вместе с наземной техникой полетит в десантных кораблях на точку высадки, с тем чтобы выполнить задание и, если потребуется, выкурить врага из всех нор. Особо подчеркиваю, что высадка будет происходить прямо с орбиты — десантные суда пролетят через всю атмосферу.

И порой кое-кто из вас займет место пилота в космическом истребителе...

— Но ведь для наземных операций есть простые атмосферные "Скауты", разве не так, товарищ командир?

— Отставить! Разве вы забыли, что только космические истребители несут на себе тяжелое вооруже-



▲ В багги сидят два клон. Один за рулем, другой за пушкой. Игрок может вселиться в любого.

ние? Если надо будет, истребитель спустится к поверхности и окажет огневую поддержку. Он, конечно, не вполне подходит для воздушных полетов, но тут уж издержки, как говорится. Если надо будет, истребитель по радиозапросу произведет ковровое бомбометание по указанному квадрату.

В ходе выполнения наземных миссий нашей славной клонированной пехоте будет доступна разнообразная наземная техника. Не стану об этом подробно — просто скажу, что это будут танки, бронемшины и багги с легким вооружением. Все для своих целей. Методички по технике у всех есть. Вопросы? Вопросов нет. Разойтись!

## Звездная квадратная пехота

Breed работает на движке Mercury собственноручного производства Brat Designs. Движок позволил программистам (или наоборот?) реализовать несколько любопытных фишек — таких как, к примеру, "бесшовное" перемещение из космоса на планету (и обратно, при необходимости). Огромные открытые пространства на земле поражают воображение, напоминая то бескрай-

ние пустыни из *Serious Sam*, то путешествия по бескрайнему ковру из вокселей в *Delta Force*.

Графические мускулы движка поначалу весьма впечатляют, но при более внимательном рассмотрении приходится признать — многим пожертвовали. Отчасти — детальностью текстур; некоторые из них выглядят совсем уж смазанными. Отчасти — геометрией ландшафта; иные горы чересчур уж выделяются своей треугольностью. Пренебрегли и детализацией моделей объектов — и недаром пехота сплошь одета в квадратные бронекостюмы, модели солдат, техники и оружия представляют собой шедевры кубизма. Малевич был бы рад — жаль, что среди геймеров мало малевичей, и в 2003 году такое положение вещей многим придется не по душе. Неизвестно, примирят ли геймеров мягкие тени с жесткой квадратной действительностью.

Хочется верить, что с интерфейсом разработчики не перемудрят. Его обещают сделать дружелюбным, как десять домашних спаниелей, и не просто так, а с задней мыслью — после издания Breed на PC подойдет очередь приставок, где этот интерфейс сильно пригодится.

В общем, кого не страшит некоторая лихость концепции, стоит подождать до середины следующего года — вполне возможно, что нас ждет очередная маленькая революция в изрядно заплесневевшем жанре. Бои в космосе, десант, яростные атаки роботов и спасение планеты — да, в этом есть очень много знакомых нот, но нет ничего плохого в том, чтобы по-новому взглянуть на старые идеи. ■

## Будем ждать?

Надеюсь, что Brat Designs побьют Halo. Может быть, даже нагами. Нечего жалеть перебежчиков и бастардов Хлоя.

Процент готовности:

60%



▲ Десант на враждебную территорию — самый напряженный момент. Клоны молятся и целуют крестики.





# Архивариус

**Не бойся смерти.**

**Бойся того,**

**что будет после...**

**Жанр:  
Action/ RPG**

- Смесь лучших элементов игр жанра RPG и Экшен;
- Эпический сюжет;
- Развитие персонажа зависит от решений игрока;

- 2 класса персонажей с различными умениями и способностями;
- Три главы, десятки локаций;
- Искусственный интеллект нового уровня.



©2002 «Руссобит Паблшинг» ©2002 «JoWood Productions» Software AG

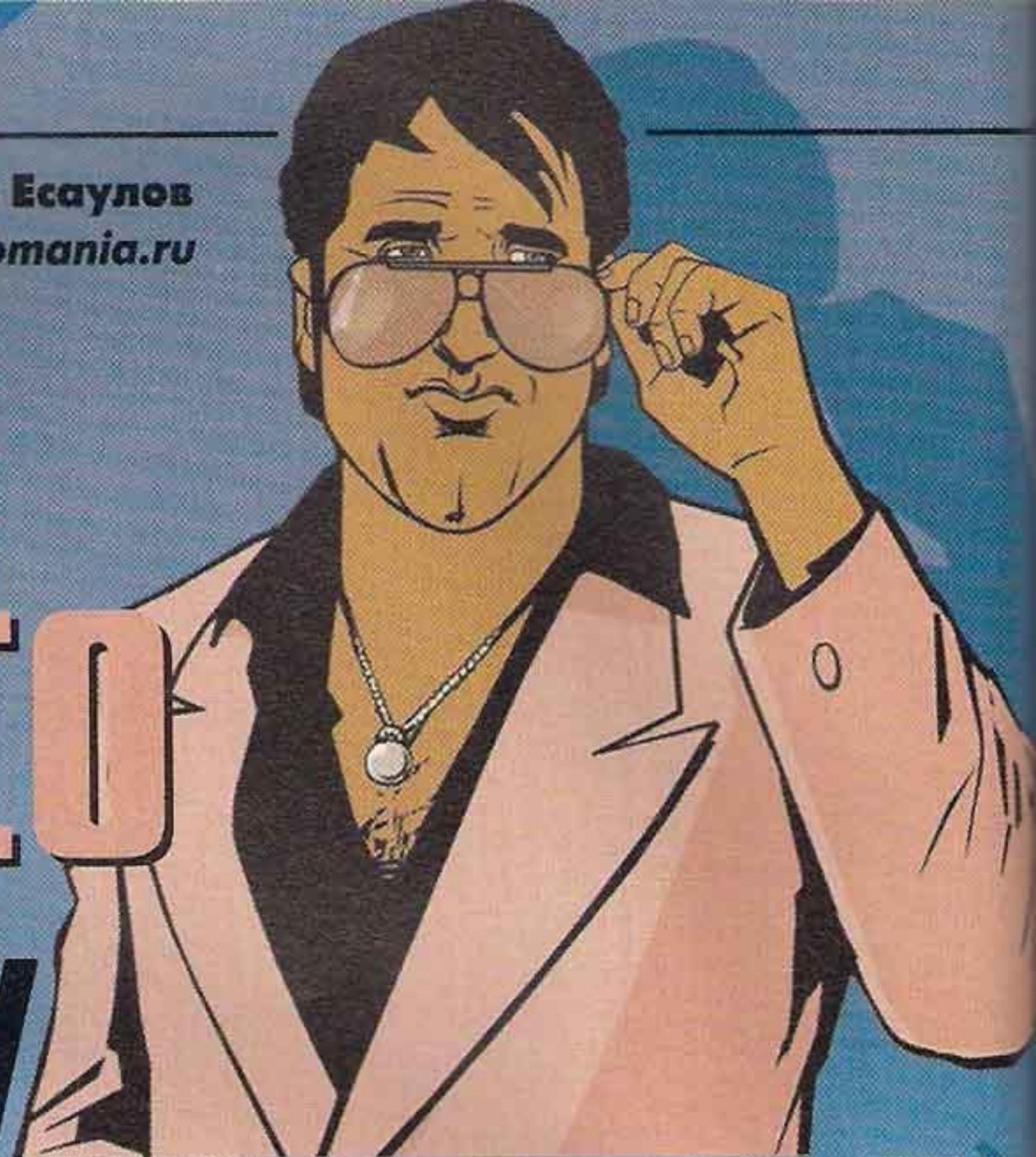
©2002 «Metropolis Software». Издатель «Руссобит Паблшинг».

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212 27 90



# Grand Theft Auto Vice City

Армен Есаулов  
undead@igromania.ru



Помните ли вы лето 2001 года таким, каким помню его я? В раскаленном до предела московском воздухе наряду с десятками элементов таблицы Менделеева витало чувство неподдельного геймерского восторга. Восторга от **Grand Theft Auto III** — игры, которая ворвалась в наш мир подобно тунгусскому метеориту и прочно засела в сотнях тысяч геймерских сердец. И вот, полтора года спустя, разработчики GTA3 готовятся снова забросить в сердца фанатов водородную бомбу GTA. Встречайте — Vice City!

## Встреча по одежке

С самого начала хочу сделать два важных замечания. Первое: Vice City — это не сиквел, не приквел и даже не аддон для GTA3. Это стоящая особняком игра во вселенной GTA; вселенной, которой обзавелась серия с выходом третьей части. И второе замечание: о Vice City не нужно рассказывать как об абсолютно новой игре. Ее просто необходимо сравнивать с GTA3. Почему? Дочитайте эту статью до конца и поймете. Итак, приступим к вычленению основных отличий и нововведений.

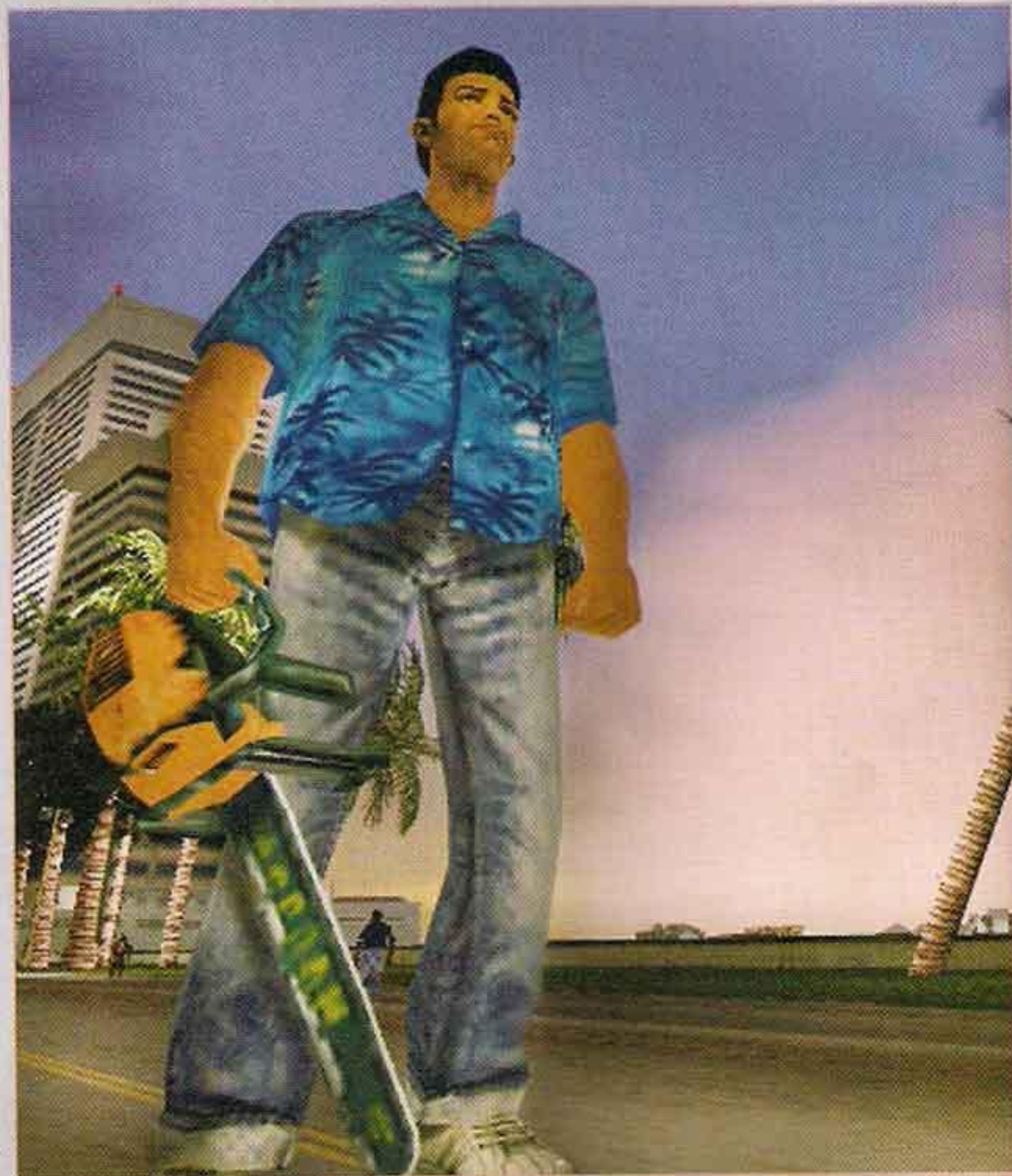
Действие GTA: Vice City разворачивается в 1986 году. Восьмидесятые по-американски — это Рейган, разноцветные гавайские рубашки, неоновые вывески, большие машины и расцвет уличной преступности. Нам предлагается сыграть роль Томми Верчетти, правой руки Санни Форелли. Отсидев пятнадцать лет в тюрьме во имя спасения членов Семьи, Томми выходит на свободу. А поскольку Томми мотал отнюдь не свой срок, его бывшие товарищи захотели ему помочь. Но в Либерти-сити, среди закоренелых законников, у Томми нет никаких перспектив, так что ему волей-неволей приходится перебраться на новое место — в Vice City. Со временем дела у Томми налаживаются. Он, как и планиро-

валось, расширяет бизнес Семьи, и все бы ничего, но, как это часто бывает с гангстерами, — нашего героя кто-то подставляет. В результате исчезает большая сумма денег и партия наркотиков. Теперь у Томми одна забота — найти предателя, чтобы вернуть деньги и свою репутацию.

Как видите, история главного героя в Vice City пусть и не разительна, но все же отличается от сюжета GTA3 (как-никак около тысячи страниц сценария в Vice City против 400 в GTA3). Да и сам главный герой предстает перед нами уже совсем не мальчишкой, решившим пробить себе путь наверх, а матерым гангстером. Более того, у него наконец-то прорезался голос — и какой! Озвучивал главного героя не кто-нибудь, а **Рэй Лиотта** — известный американский актер, снявшийся в таких фильмах, как John Q, Hannibal, Heartbreakers, Turbulence, Goodfellas и многих, многих других. Нужно сказать спасибо **Rockstar** за подобный выбор. Рэй отлично играет плохого парня по ту сторону экрана. Любая сцена, любой диалог с участием главного героя автоматически превращается в настоящее пиршество для ушей. Тем не менее, известно, что слишком много болтать — не только бессмысленно, но и вредно, особенно в мафиозных кругах. Поэтому Томми по большей части будет заниматься делом.

Разработчики решили не изобретать велосипед и взяли за основу географии Vice City город Майами. Команда разработчиков из Rockstar в полном составе посетила Майами, отдохнула душой и телом, ну и, конечно же, собрала массу всевозможной информации: ребята сделали сотни снимков и сняли несколько видеокассет. И хотя кое-что все же было изменено (чай, не **Microsoft Flight Simulator** ваяют), общее стремление к достоверности похвально. Прямо-таки тенденция (вспомним **Hitman 2** и Санкт-Петербур-

Жанр:	Action
Издатель:	Rockstar Games
Разработчик:	Rockstar North
Похожесть:	Grand Theft Auto III
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.gtavicecity.com



▲ Вглядитесь в это спокойное лицо, потом в бензопилу. Повторять до полного умиротворения.

бург, **Max Payne** и Нью-Йорк, **Duke Nukem Forever** и Лас-Вегас, который мы, правда, пока не видели...).

Решительно всех интересует количество квадратных метров, составляющих Vice City. Так вот: их свыше четырех миллионов. Для тех, кто плохо ориентируется на картах,

скажу, что это в два раза больше размеров Либерти-сити. И что самое приятное — весь город открыт для нас практически с самого начала. Почему практически? Просто из-за штормового предупреждения мосты на прилегающие острова были разведены, но не пройдет и трех



часов от вашего первого знакомства с Томми, как все встанет на свои места. Кстати, время в игре синхронизировано с часами вашего компьютера. Идея, конечно, не нова, но ее реализация в GTA не может не радовать. Игроки смогут хоть как-то себя контролировать и делать короткие перерывы на еду и сон.

Помимо увеличения общей площади города, возрос и, скажем так, его объем. Отныне и вовеки веков Томми может зайти практически в любое здание, будь то отель, стриптиз-клуб, частный дом или пивной бар. В связи с этим существенным нововведением разработчики подкинули нам целый набор миссий, происходящих внутри зданий или включающих одновременно погони по кварталам и визиты в дома горожан и увеселительные заведения.

Заселен Vice City куда более плотно, нежели город из третьей GTA. Во многом этого удалось достичь благодаря натасканному до безобразия AI местных жителей. Не раз, прогуливаясь по какой-нибудь относительно тихой улочке на окраине, вы вдруг станете свидетелем погони полицейских за преступником или, того хуже, — перестрелки с участием нескольких бандитских группировок. А может, вас просто собьет какой-нибудь лихач. Про банальные драки на улицах я вообще молчу. И это лишь некоторые примеры трюков, которые будет откалывать поумневший компьютер. В Vice City возможно все — этот город действительно живет своей жизнью.

## Средства передвижения

Автопарк Vice City состоит примерно из 120 (точная цифра пока неизвестна) различных машин. Здесь есть и старички, вроде Stallion, Voodoo, Banshee, и еще не обкатанные Oceanic, Perennial, Caddy и многие, многие другие. Для



▲ Ну, тут слова излишни...

сравнения — в GTA3 было "всего" 50 машин.

Все, наверное, помнят, какое разочарование постигло геймеров по всему миру, когда они не увидели мотоциклов на улицах GTA3. Но теперь мы можем вздохнуть спокойно — железные кони снова с нами. Всего в игре представлено четыре вида мотоциклов: от обычного скутера до стильных байков вроде "Харлея". Естественно, что разбиться на мотоцикле куда проще, нежели на авто. Зато в плюсы железному коню можно записать повышенную маневренность и возможность исполнять головокружительные прыж-

ки со специально подготовленных площадок или даже... крыш домов. На этот раз разработчики не поспешили и от души снабдили нас всевозможными трамплинами (если помните, за эффектный прыжок с такого трамплина в GTA3 давали немало очков). Более того, многие крыши рядомстоящих домов теперь имеют соединительные перекрытия, так что кое-где на мотоцикле можно будет проехать целый квартал поверху, а потом эффектно сигануть кому-нибудь на голову.

Но на одних лишь мотоциклах ребята из Rockstar решили не останавливаться. Во-первых, в нашем распоряжении снова будут любимые многими моторные лодки. Только теперь их стало больше. Да и водное сообщение в Vice City налажено прилично. Не Венеция, конечно, но жить можно. А во-вторых, и это куда более важно, у нас появится возможность управлять вертолетами. При этом никто не запрещает пилотировать небольшие самолеты (в том числе и амфибии). С высоты птичьего полета Vice City выглядит просто восхитительно. Не стоит забывать и про практическую сторону дела. Если сажать самолет посреди улицы, мягко говоря, неудобно (о безопасности речь не идет), то с вертолетами все обстоит гораздо проще. Нашли ровную крышу или небольшую открытую стоянку — сели. Стоит заметить, что долго принаравливаясь к управлению не придется — полчаса свободного полета, и вы — ас.

## Средства заработка

Скажите, чем обычный мафиозо зарабатывает себе на жизнь? Правильно, незаконными видами деятельности. И, будь то банальные разбои и грабежи (теперь вы можете грабить магазины!), продажа наркотиков или ограбление банка, — при любой "операции" понадобится оружие. В Vice City его, естественно, много (почти в три раза больше, чем в GTA3). Правда, большинство новинок вызывают смешанные чувства. И если практическое применение бензопиле еще можно найти (здравствуй, Doom), то вот насчет отвертки или молотка я сомневаюсь. Можно, конечно, попробовать затыкать врага насмерть, а потом контрольным ударом по черепной коробке констатировать смерть, но лично я предпочитаю менее садистские и более эффективные способы устранения. Огнемёт, например. Или тяжеленную M60. Оружие теперь делится на классы, так что утащить на себе все сразу никак не получится. Придется выбирать конкретный набор "игрушек" под конкретное задание.

Настрелявшись вдоволь и заработав кучу денег, игроки захотят узнать — а что, собственно, теперь с ними делать? И тут на помощь приходит очередное и, не боюсь этого слова, гениальное нововведение Rockstar — возможность покупать недвижимость! Времена, когда нашему герою приходилось ставить краденые авто в гараж а-ля спичеч-



▲ Да, есть девушки в наших поместьях. Жалко, плавать не умеем, а то б искупались за компанию.



ный коробок и уютиться в узенькой комнатке а-ля кладовка, теперь уходят в прошлое. Забудьте и о головной боли, когда для того, чтобы сохранить игру, приходилось ехать на другой конец города в свою берлогу. Просто-напросто купите одно из понравившихся зданий и живите там на здоровье. Естественно, продается далеко не все, но вам хватит. Здоровенные особняки, отели, причалы и еще бог знает что — все это может стать вашим за определенную сумму. В каждом здании есть хотя бы один гараж (а то и пять-шесть) и может оказаться вертолетная площадка (в случае с причалом — место для катера или самолета-амфибии). Естественно, не забыта и возможность сохраняться у себя дома (или в резиденции, если хотите), а в некоторых местах вы даже сможете получать новые задания.

Прелесть Vice City еще и в том, что выполнять все задания далеко не обязательно. Конечно, в начале нам все же придется попотеть, чтобы, во-первых, "открыть" весь город, а во-вторых, сделать возможной покупку недвижимости. Но потом игрок волен делать все, что захочет. Хотя, даже если четко придерживаться сюжета, скучать не придется. Разработчики составили большой набор обязательных миссий, к каждой из которых предлагается по несколько дополнительных. Так, например, после очередного сюжетного задания нам могут спокойно предложить заняться развозом пиццы. А что, деньги лишними никогда не бывают... Что же касается сложности миссий, то прослеживается тенденция к ее снижению. Но уж если миссия должна быть сложной, то, уверяю вас, она такой и будет. И в такие минуты самые труднопроходимые миссии в GTA3 покажутся ерундой по сравнению с жестокими драмами, которые разыграются в Vice City. То бишь — в целом все просто, но коль наткнулись на мозгодрибулку, закипания серого вещества не избежать. Может, оно и к лучшему, ведь многие (ваш покорный слуга в их числе) жа-

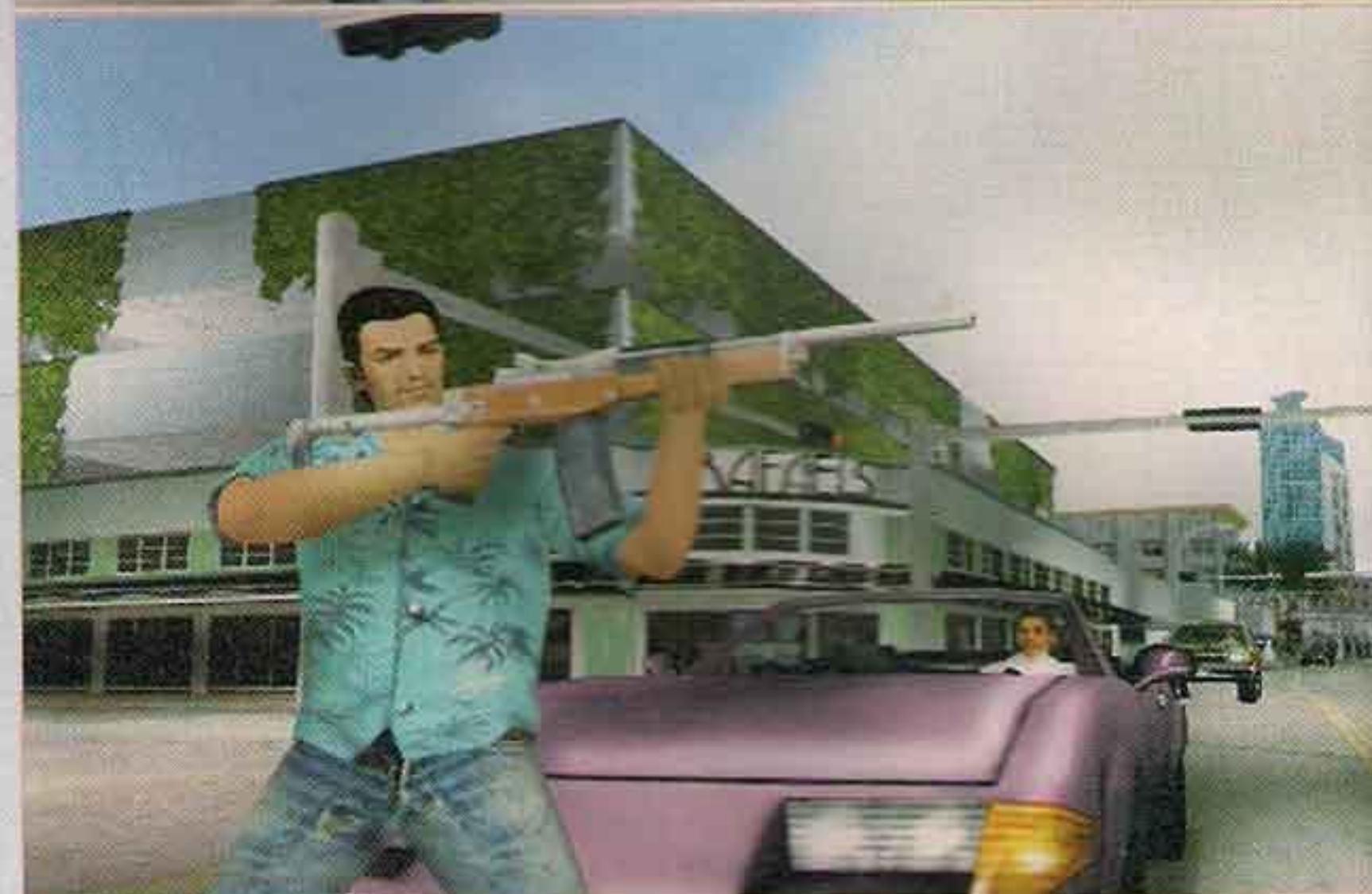
ловались на возможность слишком быстрого прохождения GTA3.

### Технологический ликбез

Что ни говорите, а удержать себя от рассказа о технологических особенностях игры я не могу. Начну с главного — с физики и, если хотите, пластики. Разработчики решили научить Томми ползать/пригибаться, а также показали ему несколько боевых приемчиков (не все же тупо кулаком в морду долбить). В то же время Rockstar'овцы ни слова не говорят об умении плавать. Видимо, нашему герою суждено вечно тонуть на метровой глубине. К счастью, этот серьезный минус компенсируется двумя не менее серьезными плюсами. Во-первых, теперь мы можем простреливать стекла автомобилей. Так что неуязвимых янки в авто более нет и не будет. Один выстрел из снайперской винтовки — и клиент готов. Во-вторых, шины также подвержены воздействию пуль. Поэтому остановить движущийся автомобиль станет гораздо проще — как вам, так и назойливым копам.

Далее... что касается графики. Увы и ах, но движок в игре остался прежним. Его, конечно же, немного доработали, но как была графика GTA3 на не слишком высоком уровне, такой она и осталась в Vice City. Только не подумайте, что я имею что-либо против живописных картинок GTA3. Ни в коем случае. Для такой игры с таким огромным миром — все просто отлично. Тем более что в Vice City нам обещают эффектные отражающие поверхности, существенно усложненную работу с тенями и действительно активное использование текстур высокого разрешения. И хотя официальные требования к железу пока неизвестны, я бы не стал зачехлять четвертый GeForce — он наверняка пригодится.

Напоследок хочется затронуть звуковую тему, ибо здесь Rockstar есть чем похвалиться и утереть нос кому угодно в игровой индустрии. И



▲ Томми вечно попадает в какие-то передраги: то от полиции бежит, то отстреливает прохожих на улице.

речь даже не о восьми тысячах строк диалога и даже не об участии Лиотты в озвучке Томми. Речь идет прежде всего о девяти (!!!) часах музыки всех направлений в исполнении знаменитых групп восьмидесятых. Тут вам и металл, и панк, и рэп, и танцевальная музыка, и еще море стилей. На радостях Rockstar совместно с Epic Records даже выпустили сборник из семи компакт-дисков с этой самой музыкой. Помните, как в GTA3 многие после нескольких дней игры меняли всю музыку подчистую с помощью встроенного MP3-плеера? Так вот, в случае с Vice City, как мне кажется, так поступать не придется — не те объемы.

■ ■ ■  
Не стоит ожидать, что с выходом Vice City на PC игровая индустрия опять, как когда-то в 2001-м, встанет с ног на голову. Почему я так уверен в этом? А потому, что на треклятой PlayStation 2 игра давно уже вышла. Да, DVD-боксы в мгновение ока смели с прилавков магазинов, и в карман Rockstar рекой потекли кругленькие суммы. Игра нравится, ее есть за что хвалить. Но она уже не шокирует своим размахом и не удивляет своей прямолинейностью. Она всего-навсего полностью соответствует, а где-то даже превосходит стандарт качества, который поставила GTA3. Достойный последователь традиций самой безбашенной игры 2001 года скоро появится и на PC. Поиграем, похрюкаем от радости и будем снова ждать революции, как дождались ее в 1998-м и 2001-м. ■

### Будем ждать?

Огромный живой гараж, множество новых возможностей, увесистый саундтрек и миллионная армия поклонников. Полная обреченность на успех.

Процент готовности:

80%



▲ А вы думали, в 80-х не было красивых спортивных машин? Дудки!

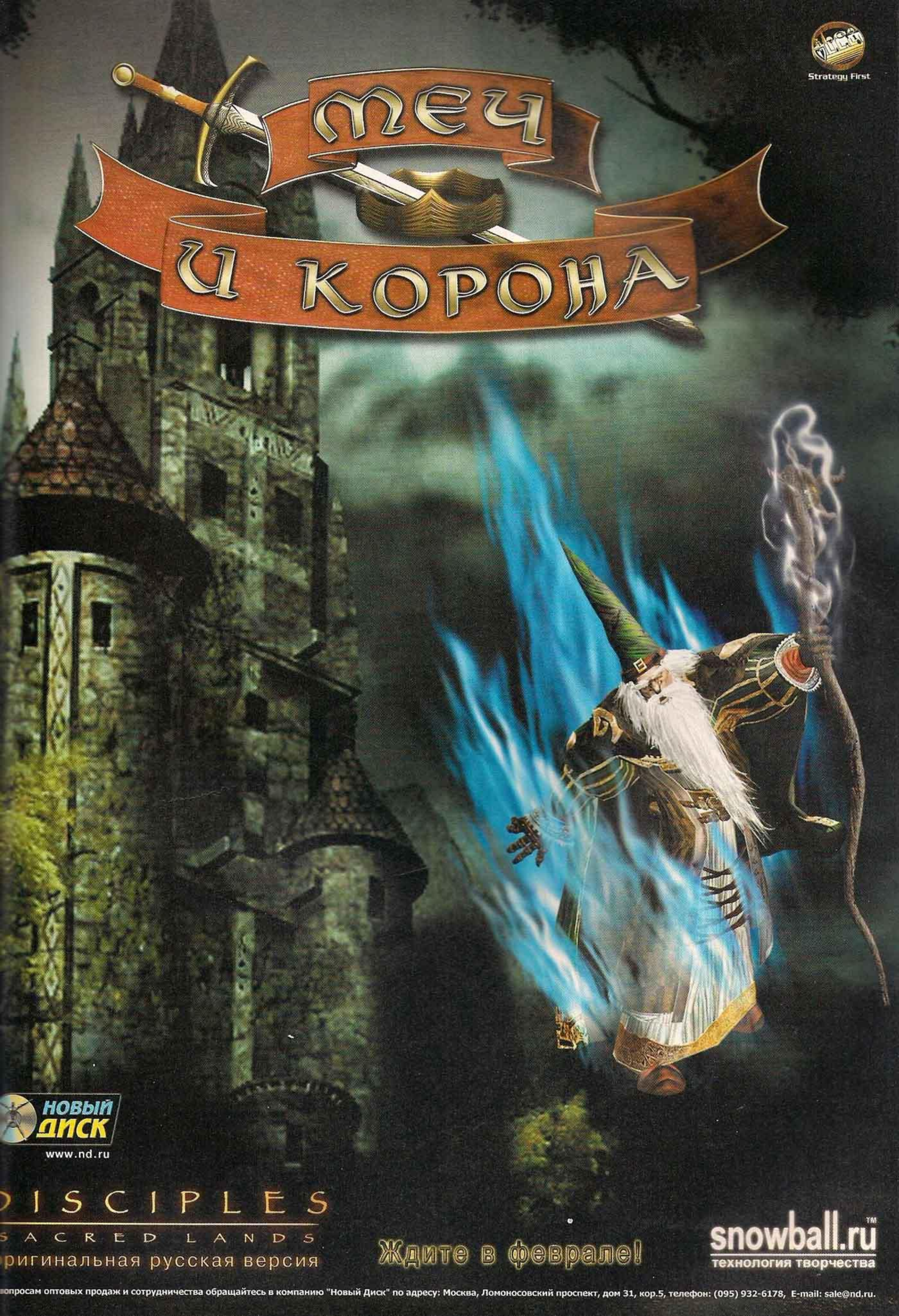




Strategy First



# МЕЧ И КОРОНА




www.nd.ru

DISCIPLES  
SACRED LANDS  
оригинальная русская версия

Ждите в феврале!

snowball.ru™  
технология творчества

по вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь в компанию "Новый Диск" по адресу: Москва, Ломоносовский проспект, дом 31, кор.5, телефон: (095) 932-6178, E-mail: sale@nd.ru.



Андрей Александров  
alexandrov@igromania.ru

# Live for Speed

Первое знакомство с Live for Speed повергло вашего покорного в ужас. Отвратительная цветовая гамма официального сайта разъедает сетчатку — работать в подобных антисанитарных условиях совершенно не хочется. Но надо. Нужна демо-версия.

Она усиливает впечатление вдвое. Оформление внутриигровых меню и сайта выдержано в едином стиле. За гонки тут отвечает иконка ядовито-зеленого цвета с надписью GO — чтоб никто не промахнулся. Первое, на что обращаешь внимание, выезжая со стартовой прямой, — это кошмарная графика. Модели автомобилей похожи на пластилиновые слепки, трассы похожи на пустыри, зрители похожи на манекенов, а грязь из-под колес похожа на что угодно, только не на грязь из-под колес.

Он даже хотел развестись.  
Но что-то его держало.

## Может быть, трое детей?

Нет, не детей. Удивили колеса. Идеально круглые и безо всякого намека на полигоны. На шинах четко виден сложный рисунок протектора. На ограждения явно угрохали кучу полигонов. Обшили до странности реалистичными текстурами. Как выяснилось чуть позже, игра щеголяет поддержкой новаторского режима Wide Screen, доступного пока только на последних видеокартах от Matrox и позволяющего играть на трех мониторах сразу: вид через лобовое стекло, правое и левое окна. У вас не завалились три монитора?

Демка Live for Speed напоминает нищего в бобровой шапке. Ее раздают всем желающим для тестирования движка и геймплея. И эта схема даже работает — патчи с изменениями "по просьбам трудящихся" выходят не реже, чем раз в месяц.

Сейчас в ней четыре трассы (две раллийные и две шоссейные) и три

автомобиля. Наличествует и некоторое подобие режима карьеры — изначально доступен только один автомобиль, остальные же два придется покупать на кредиты, которые даются за призовые места. Кроме того, уже присутствует полноценный мультиплеер — оказывается, с отлично оптимизированным сетевым кодом.

Короче, лезем под капот.

## А что у нас под капотом?

А под капотом у нас удивительно точно смоделированное поведение автомобилей, реалистичная физика и возможность тонкой настройки практически всех известных параметров.

Начнем с того, что автомобилем можно управлять двумя способами: с помощью руля и с помощью... мышки. Которая, как известно, дает возможность плавно поворачивать руль практически на любой угол, что значительно облегчает прохождение поворотов. Отдельного упоминания заслуживает и автоматическая коробка передач. Она работает почти так же, как на тяжеленном тягаче Mercedes-Benz Actros — водитель всегда может вручную перейти на более высокую или низкую передачу. Иногда это весьма удобно. Впрочем, обольщаться не стоит — психозов вроде старта на четвертой скорости автоматика не допускает.

Поведение автомобилей приближено вплотную к реальному, и оттого управлять ими экстремально сложно. Первые два дня заездов я боролся не столько с соперниками, сколько со своим собственным авто. Аркадные привычки тут не прощаются. Резко выворачиваете руль до упора при входе в поворот — получаете блокировку передней оси и вылет на обочину. Не хотите тормозить короткими нажатиями, имитируя работу антиблокировочной системы, — получаете блокировку всех четырех колес и автомобиль, по управляемости

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Scawen Roberts, Eric Bailey, Victor van Vlaardingen
Похожесть:	Colin McRae Rally
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.liveforspeed.com



▲ Столкновения с препятствиями наглядно демонстрируют закон сохранения энергии. Машина стремительно замедляется, зато бочки разлетаются в стороны на первой космической.

близкий к трамваю. Не хотите давать газ короткими порциями, а стремитесь, наоборот, проходить повороты при утопленной в пол педали с криками "банзай!" и экстренным торможением в последние секунды? Тут же влетите в ограждение.

После близкого знакомства со всеми тремя машинами понимаешь, насколько уместен местный аналог карьеры, заставляющий попотеть два-три дня, чтоб получить следующий автомобиль. Дело в том, что выдаваемый в самом начале игры переднеприводной хэтчбек по сравнению с другими машинами — прямо таки идеал управляемости. Но и к нему надо привыкать минимум день. Две других тачки — заднеприводные и очень непослушные; управление

ими требует отменной реакции, хорошего знания трассы и некоторого опыта игры в LFS. Так что отсутствие карьеры, ограничивающей доступ к мощным автомобилям, скорее всего, просто бы привело к госпитализации всех горячих кавказских парней из числа игроков.

При обучении езде очень помогает функция Forces, вызываемая клавишей F. При ее включении на экране от машин остаются только колеса, при этом показываются векторы сил, действующих на каждое колесо. Силы обозначаются полосками трех цветов: зеленого (нормально), синего (терпимо), красного (блокировка, снос и т.д.). Например, зеленая полоска, идущая от колеса назад, свидетельствует о правиль-

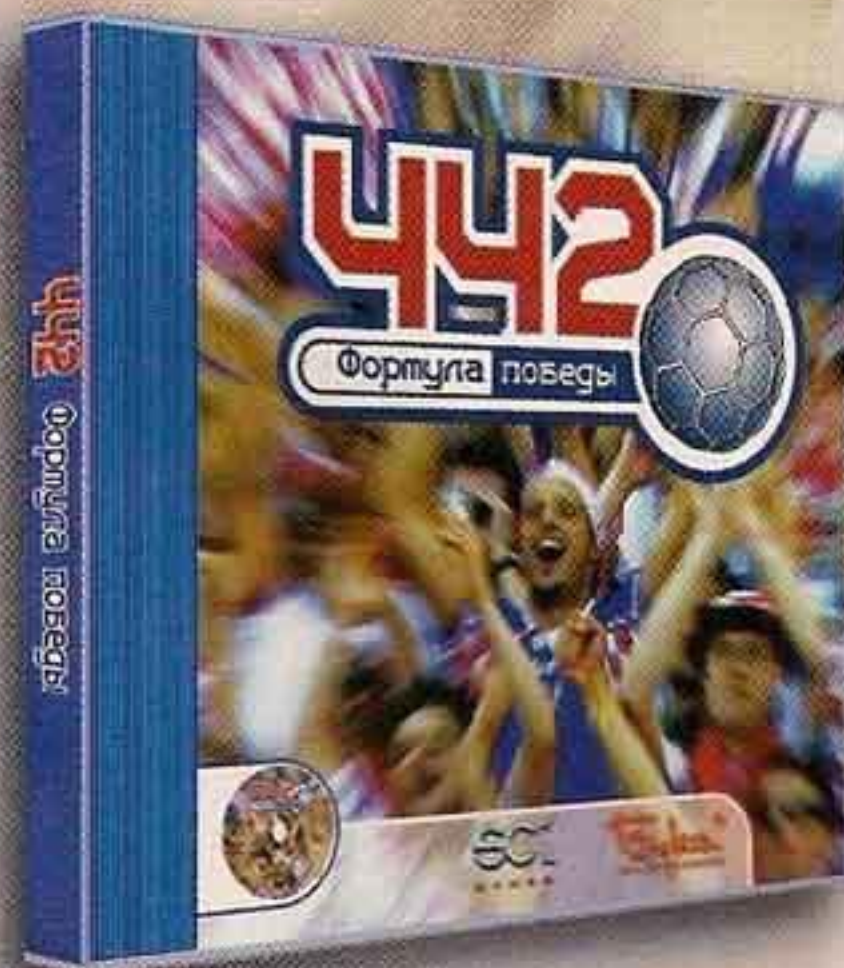


# 442

Формула победы



**Что, друг?  
Устал от бесконечных проигрышей любимого клуба?  
Думаешь, будь ты на месте тренера, ты бы  
вывел команду в лидеры?**



**Вот тебе шанс - не упusti его.** Теперь ты сам можешь сделать всё так, как надо. В игре "442: Формула победы" ты можешь попробовать себя как в роли тренера футбольной команды, так и в роли менеджера клуба. Теперь только ты будешь решать кого поставить в нападение, а кого - в защиту. Короче, всё в твоих руках - начиная от составления расписания тренировок команды на год вперёд, и заканчивая стоимостью хот-догов на стадионе.  
**Действуй! Оле-оле-оле!**





▲ Кадр сделан в режиме Forces. Отлично видно, что ближайшая к нам машина (водитель красного цвета) только что приземлилась на переднюю ось. Вторая машина (водитель темно-синего цвета) пока что находится в полете.



▲ Взгляд с водительского места. Внутри машины пока что активно только рулевое колесо — изображение в зеркалах заднего вида и работающие приборы в комплектацию не входят.

ном торможении, а две красных в сторону от передних колес обозначают снос переднего моста. Кроме того, есть оранжевые полосы, демонстрирующие распределение веса автомобиля на колеса. Всю эту геометрию имеет смысл включать во время просмотра реплеев — очень помогает видеть и анализировать свои ошибки.

Физика в LFS пока что проработана не до конца. Но и то, что есть на сегодня, вызывает определенное уважение. Разработчики специально сделали в игре такие «неаккуратные» трассы — с пятнами грязи и заплатками из свежего асфальта на полотне, с огромными обочинами с различными покрытиями. Дело в том, что автомобили очень реалистично реагируют на смену покрытия. Наезд правой или левой парой колес на загрязненный участок трассы сразу же приводит к изменению управляемости. Поведение машины на заасфальтованном и раллийном участках трассы — две большие разницы. Поэтому стиль вождения все время приходится кор-

ректировать. Хорошо реализованы столкновения с препятствиями и другими автомобилями — никаких противоречащих законам физики явлений при этом не происходит. Правда, пользуясь отсутствием системы повреждений, при столкновениях можно применять читерские приемы — например, проще всего тормозить, аккуратно ударяясь о едущих



▲ Заднеприводные автомобили при несоблюдении правил эксплуатации резво и с заносами отправляются на обочину.

впереди соперников.

На сладкое у нас режим настроек автомобиля. Изначально у всех автомобилей есть две схемы настройки: для шоссейных и для раллийных трасс. Побеждать можно и на них, однако после нескольких гонок имеет смысл отправиться в меню Garage — каждый автомобиль имеет значительный потенциал по настройкам. Некоторая сложность, правда, заключается в том, что в игре пока отсутствует встроенная система помощи. Поэтому приходится либо обзаводиться специализированной литературой и подшивкой журналов по автогонкам, либо отправляться на трассу и действовать методом тыка. Зато, когда вы в совершенстве освоите мастерство тюнинга, побеждать станет значительно проще. Можно будет просто улучшить базовую конфигурацию и заставить свою машину ездить быстрее и послушнее, а можно и прибегнуть к некоторым тактическим хитростям. Например, если в раллийной конфигурации увеличить давление в шинах, то это приведет к тому, что ваш автомобиль станет менее проходным, но более быстрым на асфальтовом покрытии. Так как обе раллийных трассы имеют длинные заасфальтованные участки, подобные настройки позволяют на них значительно обыгрывать соперников. Главное — не переборщить с давлением, иначе машина будет ездить с грацией тяжелого танка.

### Они не прогуливали автошколу

AI вызывает двойственное впечатление. С одной стороны, с ним совершенно неинтересно бороться — видно, что над алгоритмами обгона еще практически не работали. Нередко идущий с большей скоростью соперник вместо того, чтоб пойти на обгон, беспомощно бьется в ваш багажник. Обороняться они также не обучены — идут по оптимальной траектории и даже не подумывают о том, что неплохо бы прикрыть сопернику обгон.

С другой стороны, AI уже сейчас использует сложный алгоритм изу-

чения трассы. В первых гонках компьютерные водители, так же как и игрок, действуют очень осторожно. Но потом на основе анализа трассы AI начинает совершенствовать стиль вождения: подбирает оптимальные скорости и траектории прохождения виражей, учится позже тормозить. Кроме того, он умеет копировать некоторые приемы вождения соперника, если видит, что они эффективны. Со временем у каждого AI-пилота вырабатывается фирменный стиль езды, появляются свои лидеры и аутсайдеры.

В общем, за искусственный интеллект уже сейчас можно поставить твердую четверку. Разработчикам осталось только обучить компьютер искусству ведения борьбы — и тогда мы получим действительно серьезных соперников.

### Маркетинговые дебри

Буквально за пару дней до написания статьи стали ясны планы разработчиков относительно релиза. Они оказались весьма оригинальными.

Вероятно, сейчас для скачивания уже доступна новая, значительно переработанная демо-версия. В ней серьезно улучшена физика, режим квалификации и, возможно (надеюсь!), графика. Теперь разработчики приступят к выпуску так называемого Release 1, где появятся новые трассы и автомобили, система повреждений и новые режимы игры, будет опять подтянута визуальная и физическая модель. Release 1 планируется разбить на четыре части. Первая выйдет в конце зимы — начале весны 2003 года, а остальные три будут выходить с некоторыми промежутками до конца 2003 года. За Release 1 авторы собираются брать деньги. Обратите внимание — об издателя речи пока что не идет.

Откровенно говоря, перспективы такого подхода пока весьма туманны. Раздать бесплатную демо-версию всем желающим — это одно. А выпустить, раскрутить и успешно продать релиз — это совсем другое. Впрочем, LFS уже сейчас обладает неплохим техническим потенциалом и возвращенной на демо-версии армией поклонников.

Издатель? Издатель найдется... ■

### Будем ждать?

Live for Speed — проект в высшей степени оригинальный. И закончится он либо громким успехом, либо сокрушительным провалом. Третьего не дано.

Процент готовности:

40%



# Осада Авалона

*«Между прочим, в игре одна из самых реалистичных систем повреждения и брони. Да и мест для нацепления одной брони весьма немало... И диалоги очень хороши!»*

*(Balor, forums.ag.ru)*

*«Очень атмосферно. Всем Dungeon Master'ам на заметку.»*

*(Vorhun, forums.ag.ru)*

## Уже в продаже!

Эта эпическая ролевая сага открывает дверь в магический мир приключений, полный тайн и опасностей. На протяжении шести глав игры, объединенных единым сюжетом, тебе предстоит где силой, а где и хитростью одержать победу над могущественным врагом.



Осада Авалона (2 CD)





Мне даже страшно анонсировать нынешний "Центр". Делая это, я подношу огонь к фитилю пороховой бочки. Да что там — я просто нажимаю Красную Кнопку! И если взрыв по

имени "Warlords IV: Heroes of Etheria" еще способен пощадить пару континентов, то после вылета из шахты баллистических ракет с надписью "C&C: Generals" у мира останется всего пара минут на исповедь. И так... парам-пам-пам... скажите хором "аста ла виста" ... пуск!

Время пошло.  
Читайте быстрее.

Олег Полянский, редактор

# Warlords IV: Heroes of Etheria

Псмит (psmith@igromania.ru)

Жанр:	Пошаговая стратегия
Изготовитель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Strategic Studies Group
Похожесть:	Heroes of Might & Magic
Дата выхода:	Середина 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Проект, самой заметной частью которого еще недавно было название, растет, ширится и крепнет. Он мало чем напоминает предыдущие игры серии Warlords, хотя и родился у тех же почтенных родителей.

Признаться, никогда до конца не понимал, почему так редко пытаются сделать вариацию на тему "Героев Меча и Магии". Серия, безусловно, успешная, а копировать ее хоть и потруднее, чем Warcraft, но вполне реально. И вот перед нами заявка именно такого проекта. Причем не "клона", а вполне самостоятельной игры, хотя родство ее с "Героями" скрыть совершенно невозможно.

Вообще, поворачивая игру так и сяк, очень сложно избавиться от дежа вю: это родом из Warcraft, это — из "Героев", это позаимствовали где-то еще... Но все вместе создает довольно своеобразный коктейль, и, судя по всему, нас ожидает-таки нечто новое.

## Возвращение банного лорда

Сюжетная основа игры — единственное, что роднит ее с исходной серией Warlords. Старожилы помнят, что главным злодеем в этой истории был некто Lord Vane, Проклятый Господин (или, как его называли игроки, Хозяин Бани). Он обитал в аккуратном квадратненьком мордоре и всех очень не любил. Однако храбрые герои прогнали мерзостного гада в северные пустоши, дабы он подумал там о вечном.

В четвертой части изгнанник с удивлением обнаруживает, что в северных пустошах существуют негодяи куда гадостнее его. Они-то и есть подлинные злодеи.

— А я тогда кто? — удивился непонятый лорд и пошел записываться в герои.

## Города-герои

...В новой игре задействовано шесть рас: люди, эльфы, гномы, орки, нежить и те самые страшные Volturians. Одни эти имена заставляют встрепенуться сердце старого бойца. У каждой расы, как водится, куча войск и по одному основному типу героев.

Теперь вы не будете задавать вопросы о том, почему эта игра называется "Warlords", правда?



▲ Кто-то еще сомневается, что здесь побывали "Герои Меча и Магии"?

Войска подвержены усовершенствованиям, причем глобальным. Каждый боец может получить за игру до двух апгрейдов. Эта идея взята из Disciples: по мере набора опыта гномий предводитель может сделаться принцем, а там и королем, и таланты его при этом возрастут неимоверно. В результате напрашивается такой механизм действий: надо водить с собой, например, команду мелких и вредных зеленых гоблинов, от которых в бою проку — минимум, но те из них, кто выживет, станут могучими шаманами...

Сами герои растут по более сложной системе. С каждым уров-

нем они получают очки, которые могут израсходовать на любые из своих характеристик, включая изучение новых заклинаний. В общем, та же "геройская" система, разве лишь немножко упрощенная.

Изюминка — "двойные" города. Тот, кто ухитрится примирить, скажем, людей и гномов и убедит их жить в одной деревне, получает от такого альянса совершенно новые эффекты. Повевало ароматом Age of Wonders...

У городов появилось "дерево развития", причем у "двойных" городов оно — не просто гибридное, а с какими-то уникальными элементами. Набор солдат выглядит похоже на "Героев", но с одной поправкой: заказанный боец становится в строй не тут же по уплате нами пошлины, а через некоторое (немалое!) время. Эта система всегда лежала в основе Warlords, и я с радостью отмечаю, что по крайней мере тут заимствования у победоносных "Героев" не случилось.

## Полет молнии

Магия устроена довольно хитро. Как выучить заклинание, я уже рассказал. Но чтобы сделать его по-настоящему мощным, надо его долго и мрачно тренировать "на лягушках". И развлечение это — отнюдь не бесплатное. На применение магии надо тратить "батарейки" — spell crystals, которые, во-первых, стоят денег, а во-вторых, занимают место в вашем инвентаре.



▲ Неужто можно будет воевать замками?





▲ В игре появилось какое-то подобие рельефа. Но графика страшна как смертный грех.

ре (кстати, одним из апгрейдов на новом уровне может быть увеличение инвентаря). Только натренировав заклинание до максимума, вы можете вздохнуть свободно и дальше читать его без дополнительных затрат.

Откровенно говоря, я по этому поводу эйфории не испытываю. Лишь одному разработчику из двадцати удастся встроить в игру "тренировку умений" так, чтобы она не превратилась в занудство. Компьютерный мир полон легенд о том, как в онлайн-играх люди качают навыки, стараясь — и безуспешно — обмануть игровую механику, потому что тренироваться честно уж очень скучно (например, в одной игре для прокачки умения прятаться приглашали друга, который водил мимо спрятанного пятьдесят лошадей: каждая не заметившая игрока кобыла давала ему бесценный опыт). Но мы, конечно, будем надеяться, что SSG, как и авторы Wizardry, окажутся теми самыми — двадцатыми, у кого получится решить эту сложнейшую дизайнерскую задачу.

Еще это означает, что не следует ожидать особенного разнообразия в магической сфере. Что подтверждают предлагаемые скриншоты: на каждом втором из них красуется одна и та же молния, видимо — излюбленный вид боевой магии. Впрочем, в этом нет ничего дурного, были бы заклятия интересны и сбалансированы. Разве что визуальный эффект может порядком поднадоесть. Особенно — с учетом того, что система тренировки заклинаний активно подталкивает нас к использованию ровно одного заклятия на протяжении всей игры.

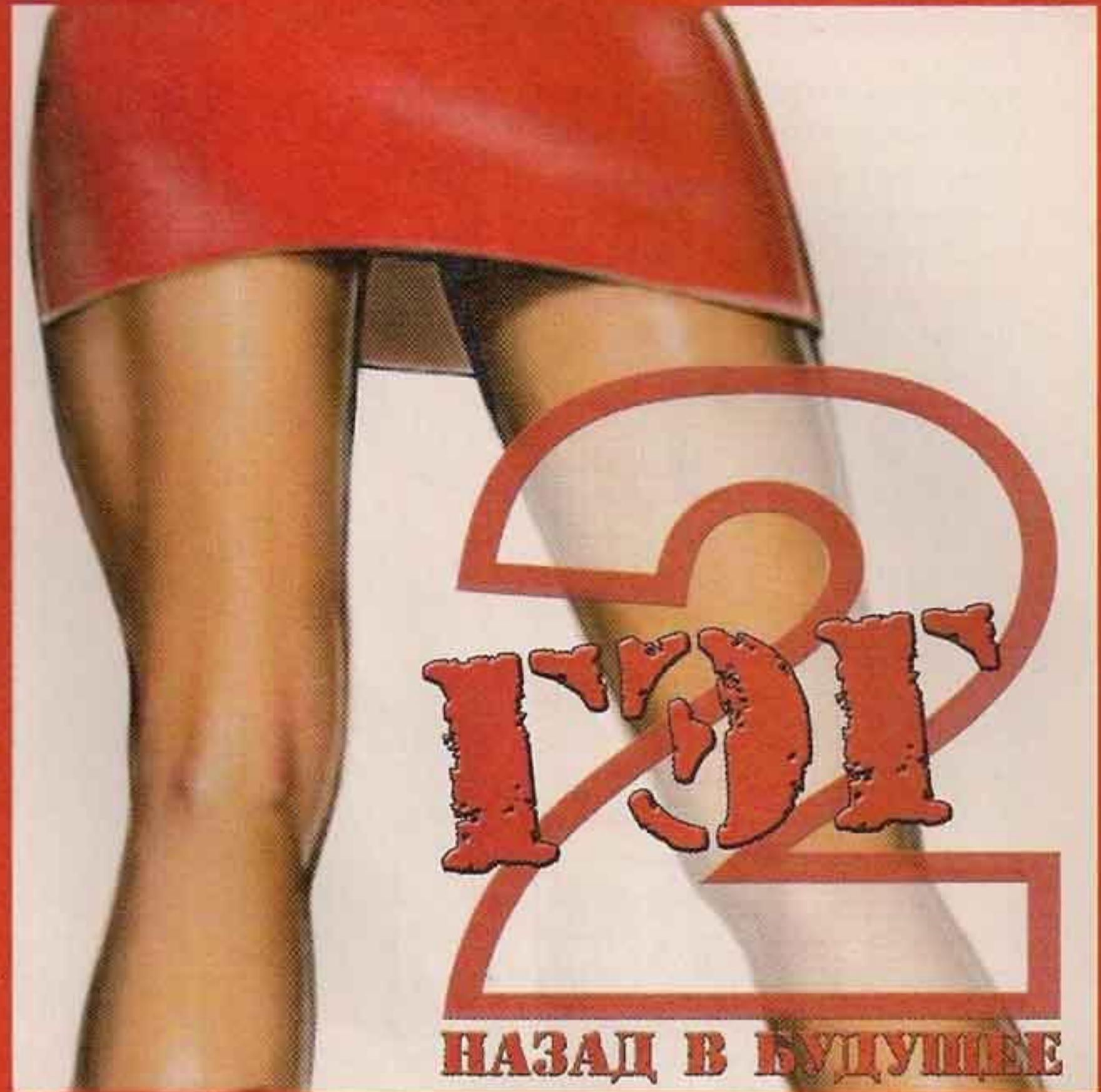
Кстати, о визуальном. Движок игры — слегка модифицированный Battlecry, что видно невоору-

женным глазом и признается разработчиками. Графика навевает мысли о Warcraft II, особенно башенки замков, но при этом поле выглядит пустоватым. В общем, на этой территории разработчики, боюсь, уже проиграли свою битву: вряд ли графика игры может конкурировать с "Героями" или Age of Wonders. Нету той нарядности, детальности... У монстров, правда, имеются тени, и даже анимированные, однако на фоне пустых цветных равнин, где, кроме замков и дорог, нет ничего, они выглядят не слишком блестяще. Но — не в картинках счастье.

Музыка в игре — классическая кельтская. Конечно, в специальной аранжировке.

### Ратный труд

Самое большое отличие боевой системы Warlords IV от большинства аналогов — это отряды: существа ходят в бой не поодиночке, как в Warlords I-III или Age of Wonders, и не безликими "стеклами", как в Heroes of Might & Magic, а нормальными отрядами, у которых есть боевой строй и все прочие атрибуты, характерные на сегодняшний день в основном для стратегий реального времени. Правда, особенного богатства строев никто не обещает, но, по крайней мере, у них будет "фронт", "тыл" и "фланги", а маневр будет ограничен (то есть развернуться на месте и без потерь скорости побежать в противоположную сторону не дадут, а значит, появится возможность "захода с тыла" и "флангового охвата"). Хорошо бы еще компьютерные противники научились это как следует использовать. Впрочем, в возможностях Strategic Studios Group по части искусственного интеллекта сомневаться как-то странно: да-



**Продолжение широко известной и популярной игры "Гэг: Отвязное приключение". Главный персонаж игры - Гарик (Игорь) Мамонов, внештатный сотрудник Управления по налогам и сборам, получает сообщение о том, что единственный уцелевший член "Чёрного Братства", гениальный учёный - маньяк был причастен к финансовым махинациям на заводе по производству лекарственных препаратов. Гарику поручено расследование этого дела...**



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



же античные Warlords I будут в этом смысле лучше многих современных игр.

Были известия и о том, что в бою строи смогут проходить друг сквозь друга (ну совсем как в RTS!). Причем и свои, и вражеские: в последнем случае, разумеется, оба строя несут потери. А в случае "своих" строи могут даже быть на это специально рассчитаны (хотя и это не исключает потерь, например, от затаптывания); так сделано в настольном Warhammer. Правда, в последнее время об этой возможности говорить перестали; возможно, она не выдержала тестирования. Да и при взгляде на плотные ряды бойцов на скриншотах на это не очень похоже.

Кроме этого, к отряду может присоединиться герой: тогда он, помимо того, что действует сам, усиливает отряд (а не все войско, как в "Героях"). Если не считать Warhammer, подобная схема в компьютерных играх почти не встречается.

Игра в полной мере использует схему "поле боя — увеличенная часть карты". Города можно осаж-



▲ Где я это видел? Warcraft? Majesty?

дать с разных сторон, несколькими армиями и так далее. Салют, Age of Wonders!

Любопытно, что разработчики считают достаточно интересным даже бой один на один; по крайней мере, в числе возможных миссий нам обещаны дуэли между героями. Вообще, кампании предпо-

лагаются разнообразными, разветвленными и все такое; не обошлось и без обычной в таких случаях мантры: "Возможности, предоставляемые редактором сценариев, ограничены только воображением автора карты". Но вот что любопытно: героя можно "передать" из кампании в отдельный сце-

нарий, в сетевую битву и обратно. Наверное, все-таки не без ограничений, но — забавно. До сих пор такие фокусы считались прерогативой ролевых игр и приближенных к ним, вроде Neverwinter Nights и Diablo.

Кстати, о сетевых битвах. Мультиплеер в игре предполагается, но... рассчитан на ровно 2 (двух) человек, будь то по локальной сети или, по старинке, за одним компьютером. Боюсь даже гадать, с чем может быть связано такое необычное ограничение; между прочим, в самых первых Warlords за просто могли сражаться друг с другом восемь игроков, правда, только за одной машиной.

Между прочим, у игры наконец-то появился собственный сайт: [www.ssg.com.au/warlords4](http://www.ssg.com.au/warlords4). Авторы заблаговременно прокрутили на лацкане дырку под орден: на сайте уже запланирован раздел Awards. Что интересно, адрес [www.warlords4.com](http://www.warlords4.com) по-прежнему указывает на страничку, посвященную третьим Warlords. Чудеса в решете...

## Command & Conquer: Generals



Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Жанр:	RTS
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Pacific
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	C&C, Starcraft
Дата выхода:	11 февраля 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Буквально не выпуская C&C: Generals из "Центра внимания", мы с радостью согласились на любезное предложение отечественной компании "Софт Клуб" поучаствовать в бета-тесте игры.

EA Pacific отобрали 3200 счастливых со всего мира для тщательнейшего тестирования мультиплеера Generals. Целью была проверка на прочность новой формулы геймплея и балансировка всех трех сторон конфликта. Отбор проходил жестко — заявки принимались в строго определенный день, в ограниченный период времени. Недостатка желающих, естественно, не наблюдалось. Обладателям модемов пробиться в эти часы на официальный сайт (<http://generals.ea.com>) стоило множества нервных клеток.

На протяжении месяца я и мой коллега Армен Есаулов носили генеральские погоны и разбирались во всех тонкостях игрового процесса. И теперь готовы поведать вам о своих впечатлениях. По графике Generals должна отправиться в печать 11 февраля 2003 года — то бишь сразу после выхода этого номера "Мании". Дабы скоротать время, предлагаем вам устроиться поуютнее и впитать самую последнюю, самую свежую информацию о продолжении легендарного сериала Command & Conquer, а также посмотреть показательное выступление игры, запустив ролик на нашем компакт-диске.

### Нам понравилось

И даже очень — пардон, что сразу берем такую вот ноту. Ар-



▲ На США деньги с неба так и сыплются! И еще, посмотрите на эту тень от самолета — ну, не загляденье?!

мен, по его заверениям, "никогда не был особым поклонником RTS", я же — съел на них собаку. Но Generals восхитила нас обоих. Это вовсе не "динамика Red Alert 2 и идеи Starcraft на службе новой концепции", как я писал в прошлом году. И не "опять C&C". Это вообще не "стратегия от Westwood" и не "стратегия от Blizzard". Это — Generals. Но не ждите революций — речь идет, скорее, о свежем веянии в жанре. EA Pacific сумели отойти от классических концепций и приготовить игрокам массу новых ощущений, не развеяв при этом дух C&C. А теперь — подробно о секретах мастерства.

### Кто контролирует спайс...

...того и тапки. Одна из основ новой концепции — неременная битва за ресурсы. Каждое сражение в Generals начинается с передела разбросанных по карте складов. А склады в Generals — вовсе не бездонные шахты из Warcraft, как я некогда предполагал. Причин биться за них — целая уйма. Основная: каждому игроку изначально полагается только один источник ресурсов, которого хватает только на медленное, планомерное развитие базы. А игрок, контролирующий два склада, естественно, и развивается быстрее...





Ресурсы на всех складах очень быстро заканчиваются. И их хватает максимум на возведение и укрепление базы. Отстроившись, каждая сторона начинает изыскивать деньги иными путями. США получает помощь с родины, террористы торгуют на черном рынке, а Китай щелкает банковские счета противников.

Увлекательность битвы за металл (читай: ресурсы) достигается благодаря грамотному балансу. Разработчики поставили противоборствующие стороны в разные условия. Так, Штаты перевозят ресурсы вертолетами Chinook — они быстры, много берут за раз, но очень уязвимы и дороги. Главное для американцев — отстроиться. А там уж деньги к ним потекут рекой. Следовательно, звезднополосатым вовсе не обязательно агрессивно захватывать территорию — достаточно просто мешать другим собирать ресурсы. Китай же, напротив, вынужден быстро оккупировать источники — его грузовики хоть и дешевы, но медлительны, и перевозят не так много ресурсов. А с опустошением складов Красной армии и вовсе приходится затягивать пояса потуже — китайские хакеры, конечно,

всем хакерам хакеры, но управление ими требует большого мастерства. GLA со своими вольнокакторжными рабочими и вовсе вынуждены обустроить целые мини-базы вокруг складов.

В общем, в войне за ресурсы заинтересованы все. И это — отличный дизайнерский ход. EA Pacific перестреляли сразу целое стадо зайцев: первую половину партии игроки не сидят сложа руки (что характерно почти для всех RTS), а ожесточенно сражаются; в битве применяются все типы юнитов, даже солдаты; очень активно используются особенности ландшафта (баррикады в домах остались, хотя появилось множество способов выкуривать оттуда укрепившихся).

### Дети генералов

Три враждующие стороны в Generals абсолютно различны — юнитами, возможностями и даже идеологией военных действий.

США — самые упитанные. Их солдаты медлительны, но хорошо экипированы. Техника не слишком бронирована, но мощна. У них полно всевозможных технических штучек. Много денег, но все дорого. Победа достигается за счет грамотных так-



# Super 1 КАРТ-ЭКСТРИМ



- Реалистичные повреждения поверхности картов, двигателей и колес
- Опции: шины, передаточное число, повреждения и многое другое.
- Воссоздание погодных условий, что влияет на управление картом

Игра представляет собой полную версию симулятора гонок Гран При на картах. В игру включены детально восстановленные в 3D графике все международные треки ...



... и марки картов, участвовавшие в гонках этого сезона. Вам предоставлена возможность переходить из класса в класс, поднимаясь все выше и выше...

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Super 1 Karting © License and Publishing by MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Unauthorized copying and resale by any means strictly prohibited. All other trademarks acknowledged. All rights reserved.





▲ Китайцы доигрались. Удар ионной пушки разносит последние укрепления, на подходе эскадрилья "команчей" и десант.

тических действий и всевозможных вспомогательных средств — знакомых по самому первому C&C авиаударов штурмовиками A-10, десанта, ионной пушки (здесь названа Particle Cannon), бомбардировки напалмом и т.д.

GLA слабо обеспечены в техническом отношении. В начале у них нет даже радара, но зато им не нужно заботиться об электричестве. Их техника разлетается в щепки от первого попадания — но дешева, быстра и опасна. Правда, строится долго. При умелом обращении представляет собой грозное оружие. Их тактическое кредо — диверсии. В распоряжении террористов подземные туннели, саботеры-невидимки, толпа голодного народа и машины с взрывчаткой... А еще они умеют собирать обломки техники, восстанавливать разрушенные до основания постройки без дополнительных затрат и получать премиальные за уничтожение вражеской техники... По мере развития GLA становятся все более опасными: у них появляется передвижной радар, мобильные ракетные установки и смертельное супероружие SCUD Storm. По-этике с сибирской язвой прилетают.

У Китая ту же всего с деньгами, но на его стороне Overlord Tank (Mammoth Tank нового поколения), большое количество хорошо подготовленной пехоты и ядерные боеголовки. Китайцы — настоящие патриоты. В бою их дух поддерживают радиобашни, вещающие о славе родины. Пропаганда заставляет их забывать о ранах. Они в любой момент готовы броситься в штыковую атаку...

За время тестирования был достигнут фактически верный баланс сил. Вероятно, что-то еще будет подправлять после выхода, но основная работа проделана. Если

некто уверяет вас, что какая-то из сторон слабее — знайте, он просто не умеет за нее играть. И это немудрено — в Generals вас ждет тысяча незаметных с первого взгляда мелочей.

### И кочегары мы, и плотники

Те, кто читал предыдущие материалы по теме, знают — классический интерфейс серии C&C до Generals не дожил. На его костях вырос bottom-bar а-ля Warcraft 3. И знаете — получилось даже удобнее. И удобней, чем у Blizzard — в первую очередь потому, что зданий и юнитов в Generals на порядок меньше, а иконки выполнены в лучших традициях Westwood — красивые, говорящие. К недостаткам интерфейса пока можно отнести недостаток горячих клавиш, но мы искренне надеемся, что к финальной версии игры эту претензию предъявить не удастся.

Сам процесс застройки также позаимствован из WC3. У США и

Китай этим занимаются бульдозеры, у GLA — рабочие. Перед постройкой здание можно развернуть как душе угодно... От стен разработчики отказались — надо ж GLA как-то свои диверсии проворачивать! Еще одно немаловажное изменение — у каждого игрока может быть несколько видов супероружия. Пока их количество ограничено пятью, но к релизу эту цифру могут снизить. И не стоит пугаться — подобные строения уязвимы и требуют больших затрат на возведение. Словом, бороться с ними можно и нужно.

Теперь о том, что касается "генеральской" системы. В том виде, как было ранее описано, в сетевом режиме ее нет. Но не спешите огорчаться — все намного интереснее. EA Pacific ввели в игровой процесс некое подобие ролевой прокачки. За уничтожение вражеских сил игрок получает опыт — постепенно повышается и его "генеральский" уровень. Например, американские генералы первого уровня могут расходовать опыт на: приобретение специального танка Paladin, истребителя-невидимки F-117A, либо же беспилотных самолетов-разведчиков. На третьем уровне их ждут: десант (три уровня), авиаудары (три уровня), немедленный ремонт (три уровня), либо спецюнит из числа командос. Совсем округевшие игроки с пятым уровнем боевых навыков смогут забросать врага напалмом с высоты полета B-52. Естественно, что у каждой стороны навыки свои. Такая система, несомненно, разнообразит игру.

Из прочих нововведений стоит выделить появление воздушного боя. Конечно, истребители редко сталкиваются в воздухе, но благодаря им вертолеты и бомбардировщики регулярно впечатываются в землю.



▲ Бомбометы US Army предпочитают исключительно залповый огонь. Так недолго и целый город к чертям разнести.

Система апгрейдов тут вовсе не "как в Warcraft". В Generals многие юниты можно модернизировать в индивидуальном порядке. Например: установить на бронетанке Overlord пулеметы, либо специальный отсек для солдат; подгрузить в машину с взрывчаткой порцию сибирской язвы или еще несколько килограммов тротила, чтоб фейерверк был покрасивше; и так далее. Привычные для стратегий от Blizzard апгрейды вооружений и брони в Generals тоже присутствуют, но их довольно мало.

### В Generals все должно быть прекрасно

Длинную обойму восторженных реверансов в сторону движка Generals мы прибережем для полноценного обзора. Но если коротко: Sage Engine — фантастически красивый движок нового поколения с отличной проработкой игровой физики (джипы скачут по ухабам, подвеска так и пляшет — вах-вах!), высоким уровнем интерактивности, потрясающими графическими эффектами и тенями а-ля, вы не поверите, — Doom III. В общем, "Генералам" — четвертые "жифорсы"! Это нужно видеть.

Про музыку тоже скромно умолчим — скажем лишь, что на сей раз легендарный Клепаки превзошел самого себя.

Сетевой код Generals отточен до блеска и обеспечивает стабильную игру на модеме даже при сражении "двое на двое". Обладателям выделенных линий игра также станет настоящим подарком — в час набегаеет менее мегабайта трафика. Пока подводят лишь сервера — не всегда справляются с нагрузкой.



Command & Conquer: Generals заставила меня (на!) не спать ночами. С вашим покорным такого не случалось со времен Tiberium Dawn. А ведь мы еще не видели сингл-части игры — она тоже обещает быть весьма впечатляющей... По словам Харварда Бонина, продюсера игры, команда разработчиков в последние месяцы добилась практически идеальной работы камеры — игрокам грозит масса острых ощущений. Ну, поглядим! А пока "Игромания" констатирует факт: сетевая часть Generals готова к многочасовым поставкам адреналина! Теперь шагом марш на диск — там ролик и много-много скринов. ■



# БАНДИТЫ БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ  
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ  
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я  
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

Я КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,  
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ  
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru  
технология творчества



PAN VISION



GRIN





Ведущий рубрики:  
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

# КРАТКИЕ

# ОБЗОРЫ

Авторы: Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru), Псмит (psmith@igromania.ru)

## Anarchy Online: The Notum Wars

Жанр:	MMORPG
Издатель/Разработчик:	Funcom
Издатель в России:	МедиаХауз
Похожесть:	Отчасти Ultima Online
Системные требования:	CPU 450MHz(1GHz), 128Mb(256), 16Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет
Сколько CD:	Один

Легендарная многопользовательская онлайн-ролевая игра, которая признана лучшей на данный момент практически всей игровой прессой, официально издана в России! Отечественные геймеры могут поиграть не только в оригинал, но и в недавно вышедшее дополнение Notum Wars.



Anarchy Online создана той же командой, что подарила нам великолепную The Longest Journey. Игра обошлась инвесторам в 12 миллионов долларов.

Сюжет переносит вас на планету Rubi-ka, где идет кровопролитная борьба между всемогущей корпорацией Omni-Tek и восставшими против нее Кланами.

Вы можете присоединиться к одной из сторон, либо остаться нейтральным. Три расы, масса профессий и жутко навороченный геймплей... Новичок в этом мире — пустое место. Его судьба — шархаться от прохожих, облизываться, глядя на сияющие витрины, и сгорать от зависти, провожая взглядом кого-то на дорогостоящем ховере... Но постепенно игрок развивается, организует собственную команду (игра сделана с поправкой на командную игру) и... и рассказывать можно долго. Anarchy Online — это жутко интересно, увлекательно и надолго. Все события вселенной находят отражение в новостных колонках различных газет, а по особо важным разработчики даже делают анимационные фильмы... Графически игра очень симпатична (с поправкой на жанр), музыка бесподобна, а атмосфера... В общем, вы поняли. Говорю ведь, от авторов The Longest Journey! Оно сразу видно. Игра насчитывает более ста тысяч абонентов и постоянно совершенствуется.



Российское издание укомплектовано просто шикарно. Внутри вы найдете: пухлое руководство, доверху забитое практической информацией (АО — первая игра, разобраться в которой мне пришлось, уткнувшись в руководство), хорошим юмором и описанием вселенной; огромную карту Rubi-ka с указанием всех часто употребляемых сокращений и расшифровкой сленга; раскладку клавиатуры с указанием всех команд (необходимая вещь — пока все запомнишь, не один день пройдет); и фирменный календарик на 2003 год... Локализация выполнена очень грамотно — руководство переведено с сохранением английских терминов (сама игра, по понятным причинам, идет на английском), на русской карте сохранены оригинальные названия локаций и т.д. В общем, со знанием дела подошли... Вместе с коробкой вы покупаете бесплатный месяц игры. Далее — оплата по кредитным картам, либо покупка абонентных карт в сети "МедиаХауз" и российских интернет-магазинах. Кстати, на появление неофициальных "шардов" можно не рассчитывать — Anarchy Online требует дорогостоящего оборудования и невероятной "прочности" серверов.

Проблема с Anarchy Online может быть лишь одна — готовы ли вы вычеркивать из своей жизни несколько часов ежедневно? Это неизбежно — первое погружение в мир Rubi-ka стоило мне десяти дней... Чего и вам желаю, собственно.

Рейтинг: 9,5  
Оценка локализации:

## Batman: Vengeance

### (Бэтмен: На страже города)

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Ubi Soft Entertainment/DC
Издатель в России/Локализация:	Руссобит-М/Revolt Games
Похожесть:	Spider Man: The Movie
Системные требования:	CPU 450MHz(600), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

После успешного переноса на экраны бестолкового X-Men, а затем еще более бестолкового Spider-Man ажиотаж вокруг комиксов и продуктов, с ними связанных, многократно возрос. Выпустить "игру про Бэтмена" в такой момент сразу под все платформы — крайне правильное решение.



Тем более что некогда игры под этим брэндом были не только очень популярны, но и качественные — есть на чем сыграть. Batman: Vengeance уже около года как обитает на консолях, и там



он, замечу, звезд с неба не хватает. К чему нужно было портировать продукт среднего дивизиона на PC, для меня остается загадкой — неужто фэнов Бэтмена среди нашего люда больше? А продукт действительно средний. Во всем. Для начала о графике. Игра основана не на фильме, а на мультсериале — графическое оформление соответствующее. Встречайте Бэтмена с квадратной челюстью в царстве прямоугольников и однотонных текстур. По геймплею игра больше всего напоминает недавний Spider-Man. Особенно частотой перелетов между зданиями, объемом рукоприкладства и идиотской камерой, вечно не поспевающей за героем. При всем при этом, играть можно и — ой, что сейчас скажу! — местами даже интересно. Кстати, к радости фанатов, на стоянке припаркованы бэтмобиль и бэтмолет — всем три минуты плясать от радости!

**ПЕРЕВОД.** Сложно оценить перевод игры, сделанной по мультфильму/комиксу. Основная аудитория таких продуктов — дети, а посему и разработчики с текстом особо не заморачиваются, и перевести его плохо просто не получится. Самое сложное в таком случае — хорошо подогнать шрифты и сохранить стиль оригинала, что переводчики и сделали.

Рейтинг: 6,5  
Оценка локализации:

## Defender of the Crown

Жанр:	Эпическая игра
Издатель/Разработчик:	Blackstar Interactive/Cinemaware
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Defender of the Crown
Системные требования:	CPU 300MHz(400), 64Mb(96), 8Mb(16) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

www.cinemaware.com  
Сегодня перед вами, как это ни удивительно, честный ремейк игры, увидевшей свет в 1986 году и до сих пор не забытой. Изменилась, по сути, только графика; в остальном революционных добавлений не произошло. И тем





не менее игра остается революционной. Если старое действительно хорошо забыто — его стоит считать новым!

В самой по себе задаче ничего нового (даже относительно) нет. Перед нами — карта Англии (с Уэльсом, но без Шотландии), поделенная на несколько провинций. Ее нам надлежит "объединить", а говоря без экивоков — завоевать. Изначально по одной

провинции принадлежит каждому из шести лордов-претендентов на престол (три норманна, три сакса), остальные — нейтральны и беззащитны.

Бой проходит (увы?) элементарно. Нам можно всего лишь выбирать тактику из не слишком длинного списка: яростная атака, обычный бой, фланговый обход, бомбардировка катапультами, спешное отступление. И наблюдать, как убывают ряды солдат с обеих сторон.

Доказать, что нам не чужда личная доблесть, мы можем двумя способами: либо сразившись на турнире, либо совершив набег на вражеский замок. При этом приходится биться на мечах со стражей.

Все эти словеса не слишком-то способны передать ощущения, которые испытываешь, играя в такую игру. Где типичные для нынешних игр многочасовые баталии, которые кое-кто уже пытается выдавать за хороший тон? Знаете, как приятно сыграть в игру за тридцать-сорок минут? При этом интерес повторной игры — replayability — достоин всяческих похвал.

А напоследок — шокирующее известие. Знаете ли вы, дамы и господа, что в Defender of the Crown нет сохранения игры?! Вы испытаете напрочь забытые ощущения, когда поймете, что величайшего заклипания всех времен и народов — Save & Load — с вами больше нет, и годятся только те действия, где вы в самом деле рассчитываете на успех!

С сохранением Defender of the Crown был бы простенькой, детской игрой.



Без него — он гениален.

Эта игра заслужила бы полномасштабный обзор на страницах журнала, если бы не тот факт, что это — всего лишь ремейк более старой игры. Если Cinemaware восстанет из пепла, мы, возможно, получим полноценное продолжение...

Рейтинг:  9,0

## Gladiators of Rome

<b>Жанр:</b>	Менеджер гладиатора
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Activision Value/Cat Daddy Games
<b>Похожесть:</b>	Нет
<b>Системные требования:</b>	CPU 500MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Сколько CD:</b>	Один



Замысел, лежащий в основе Gladiators of Rome, весьма оригинален. Выбираем гладиатора, снаряжаем его и выпускаем на арену... Но сами не деремся — лишь отдаем ему указания. Такое во времена Majesty называли indirect control, "непрямое управление". После череды побед

открываются новые виды состязаний, в том числе и командные. Покупаем новых гладиаторов, снаряжаем их... И так далее. Словом, занимаемся менеджментом некой гладиаторской команды. Идея весьма интересна, но вот реализация... А чего еще можно ожидать от союза Cat Daddy Games и Activision Value? Форменной халтуры, и только. Графика, проработка игрового процесса, интерфейс и далее по списку — отстой. Хороша в игре только идея.



Рейтинг:  4,0

# КОРОЛИ ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ



- ▲ Яркое 3D виртуальное пространство
- ▲ 2 мода: неограниченный и по миссиям
- ▲ 40 различных миссий
- ▲ обучающая игра



Перед Вами симулятор игрушечных железных дорог, в котором Вам предлагается нечто большее, чем просто кольцо из рельсов на полу. В игре имеется целый набор больших макетов местностей, на которых можно строить свою дорогу: сельская равнина, пустыни и горы Дикого Запада, индустриальный город, холмы и озера, заснеженный альпийский пейзаж.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved. Railking is a registered trademark of MTH Electric Trains Ltd., USA



# Jurassic Park III: Dinosaur Battles

<b>Жанр:</b>	Менеджер динозавра
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Knowledge Adventure
<b>Похожесть:</b>	Нет
<b>Системные требования:</b>	CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Сколько CD:</b>	Один



Мир полон маразматиков. Задумку и реализацию Dinosaur Battles иначе как бредом не назовешь. Но для начала оцените сюжет: команда бойскаутов на моторной лодке (и это посреди океана!) высаживается на остров, где некогда находился парк. Конечно, на их лагерь тут же нападают динозавры. Гениально,

не правда ли? Но дальше — круче. Детишек нужно спасать. Поручают сие дело... динозавру. Ага, прямо так и говорят: "Велосираптор, вперед!" Но не спешите покидать кресла — геймплей еще интереснее! Динозавр-то наш — не простой! А с заменяемыми генами. Да, вот так вот... Собрал правильно кусочки генного материала — получил дополнительные хит-пойнты и способность махать когтями. Прогулялся по карте, нашел одних пропавших детишек, подрался с другими динозаврами — раздвинул горизонты возможных комбинаций. И так далее. Про качество исполнения — предлагаю вам самим.



Рейтинг:  2,5

## Iron Storm

### (Коммандос — в тылу врага)

<b>Жанр:</b>	Action
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Dreamcatcher/4X Studios
<b>Издатель в России/Локализация:</b>	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000
<b>Похожесть:</b>	Medal of Honor
<b>Системные требования:</b>	CPU 500MHz(900), 64Mb(128), 16Mb(64) Video
<b>Мультиплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Сколько CD:</b>	Один

Iron Storm — 3D Action в антураже Первой мировой, которая... идет уже полвека. И более того — заканчиваться вовсе не собирается. Альтернативная история: русско-монгольские полчища во главе с бароном Югенбергом крушат Европу в надежде повторить славу Чингисхана. Альтернативное оружие: в предках местных стволов не было ни "кольта", ни "максима", ни Дегтярева. Геймплей напоминает Medal of Honor и срежиссирован в соответствии с теми же принципами: вокруг всюду бушует война, а сквозь нее идет одинокий герой — диверсант, и он один должен остановить затянувшуюся кровавую драму.



В Iron Storm есть на что посмотреть. Достоверно воссоздана атмосфера непрерывной войны, которая давно уже стала для всех явлением столь же привычным, как зимний насморк. Недурственен графический движок, который будто специально создавался для того, чтобы максимально достоверно отобразить придуманный разработчиками мир. Забавляют неожиданные сюжетные повороты... Но, увы, повторить успех Medal of Honor этой игре не суждено: во-первых, она вторая, а в-последних — банально не дотягивает. Геймплей не столь завлекателен, скрипты далеко не везде понатыканы к месту, а чрезмерная альтернативность сюжета многим покажется смешной.

**ПЕРЕВОД.** Вообще, такую игру можно было бы и полностью перевести — уж больно много в ней диалогов и прочей работы для актеров. Но "Медиа-Сервис" решили ограничиться только переводом текста, что вкупе с быстро исчезающими субтитрами портит впечатление от локализации.

Рейтинг:  6,0

Оценка локализации:



## K. Hawk: Survival Instinct (Прекрасный Лук Смерти)

<b>Жанр:</b>	Stealth Action
<b>Издатель/Разработчик:</b>	InWood Productions/Similis
<b>Издатель в России/Локализация:</b>	Руссобит-М
<b>Похожесть:</b>	Metal Gear Solid
<b>Системные требования:</b>	CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 16Mb(32) Video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Сколько CD:</b>	Один



Основные заповеди жанра stealth action хорошо известны: передвигайся тихо, убивай быстро и никогда не выходи в коридор с... с гранатометом наперевес. Ну а пока все прогрессивное игровое сообщество ждет Splinter Cell, девица Китти Хок тихой сапой ползает по охраняемым коридорам. Она служит в ВМФ США — и далеко не авианосцем, как могли бы подумать некото-

рые. Китти — пилот. И вот во время очередного вылета она попала под ракетный обстрел. Даже сделав пару мертвых петель и бочек на своем UH-1 Huey (оказывается, это возможно!), девушка-ас не смогла уйти от навязчивого внимания ракеты... Теперь Китти оказалась на враждебной территории — одна и без оружия. Ей предстоит пройти школу выживания. Задачу облегчает радар со встроенным детектором движений, спертый Китти накануне из личного шкафчика Солида Снейка. А школа, в общем-то, неплохая — интересные задания да под приятную музыку... Вот только визуализация отпугивает. Но вечером нервы пощекотать можно. В ожидании, так сказать.

Рейтинг:  6,5



## Mad Dog McCree (Переиздание)

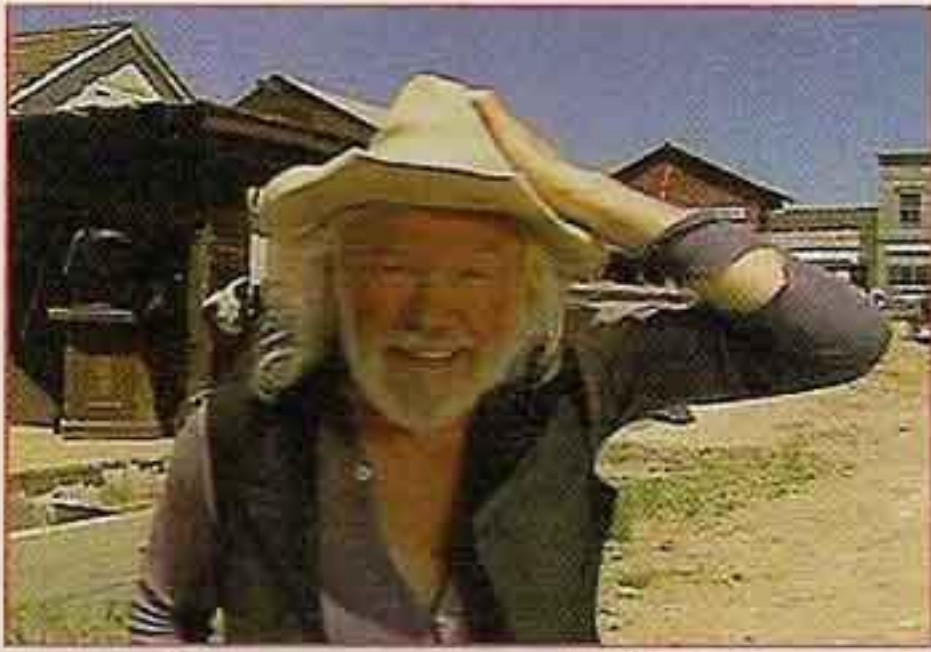
<b>Жанр:</b>	Вестерн
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Digital Leisure/American Laser Games
<b>Похожесть:</b>	Mad Dog McCree 2, Last Bounty Hunter, Drug Wars
<b>Системные требования:</b>	CPU 200MHz(450), 32Mb(64), 4Mb(32) Video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Сколько CD:</b>	Один



Эта игра пришла из тех времен, когда понятие "лазерный диск" (их тогда именно так называли) отпугивало даже самых "продвинутых" пользователей немногочисленных РС. И поныне культовая (хотя и обанкротившаяся) фирма American Laser Games в 1990 году выпустила одну из первых (если не первую) игр на CD. Многие эксперты сходятся



во мнении, что именно Mad Dog McCree и последовавшие сиквелы невероятно ускорили популяризацию этого формата хранения данных. Еще бы — настоящий видеотир на заре компьютерных технологий! Люди отдавали огромные деньги (первые компакт стоили дороже первых DVD) ради десяти минут отчаянной стрельбы в жутко пикселизованных декорациях типичного голливудского вестерна. Отдавали, не жалея. Ибо интересно было, в новинку. American Laser Games не отставали — если в 1992 году публика получила лишь сиквел Mad Dog McCree 2: The Lost Gold, то к 1994 кудесники наклепали целую обойму игр: вестерн The Last Bounty Hunter, два боевика в современных декорациях — Crime Patrol и Crime Patrol 2: Drug Wars и научно-фантастических Space Pirates. Но настоящей классикой стали лишь Mad Dog McCree и Drug Wars — благодаря им воспоминания об American Laser Games окрашены исключительно в светлые тона. На этом добром имени и решили поиграть Digital Leisure. Ранее никому не известная компания ведет переиздание на CD и DVD всех игр American Laser Games, кроме Space Pirates (и правильно — та еще гадость). Как вы уже догадались, Mad Dog McCree — первая ласточка. CD-версия переиздания содержит видео в формате MPEG-1 и поддерживает световые пистолеты от Act-Labs, тогда как DVD-версия хвастается отличным видео в MPEG-2 и возможностью запуска на любой платформе, поддерживающей DVD (PC, PlayStation 2, Xbox, обычные DVD-проигрыватели). Ну а сама игра ничуть не изменилась: попадаем по плохому дядьке — смотрим видео; не попадаем — тоже смотрим, но с плачевным исходом. Конечно, сейчас игра выглядит примитивно, но классику нужно чтить и уважать — и вот мы ее чтим и уважаем. И ждем DVD-версию Drug Wars — отличного видеотира.



Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 9,5

## Necromania: Trap of Darkness (Некромания: Сила Тьмы)

<b>Жанр:</b>	Аркадный hack'n'slash
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Genimax/DarkSoft
<b>Издатель в России/Локализация:</b>	Акелла
<b>Похожесть:</b>	Diablo
<b>Системные требования:</b>	CPU 350MHz(500), 128Mb(256), 16Mb(32) Video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Сколько CD:</b>	Один



Necromania: Trap of Darkness — словацкий вариант понимания Diablo. Мы — один из семи героев сугубо сатанинского происхождения, одержимых задачей захвата мира. Наши противники — остальные шесть. У нас есть минимум способностей: сочетание силы со скоростью плюс некий уникальный навык типа вызова себе на подмогу пауков или способности превращаться в облако. Цель игры — сражаясь против оппонентов, отыскать три фрагмента для составления ключа и переместиться на следующий уровень. Причем, если нас убивают, мы респавнимся, как в Deathmatch; конкуренты — то же самое.

Происходящее вскормлено на почве черного юмора и очень увлекательно. Но графика убивает, а упрощенность игры ведет к быстрому наскучиванию. В сумме — тщательно локализованный середнячок для поклонников hack'n'slash в духе Diablo. И еще: музыка неплоха.

Приходящее вскормлено на почве черного юмора и очень увлекательно. Но графика убивает, а упрощенность игры ведет к быстрому наскучиванию. В сумме — тщательно локализованный середнячок для поклонников hack'n'slash в духе Diablo. И еще: музыка неплоха.

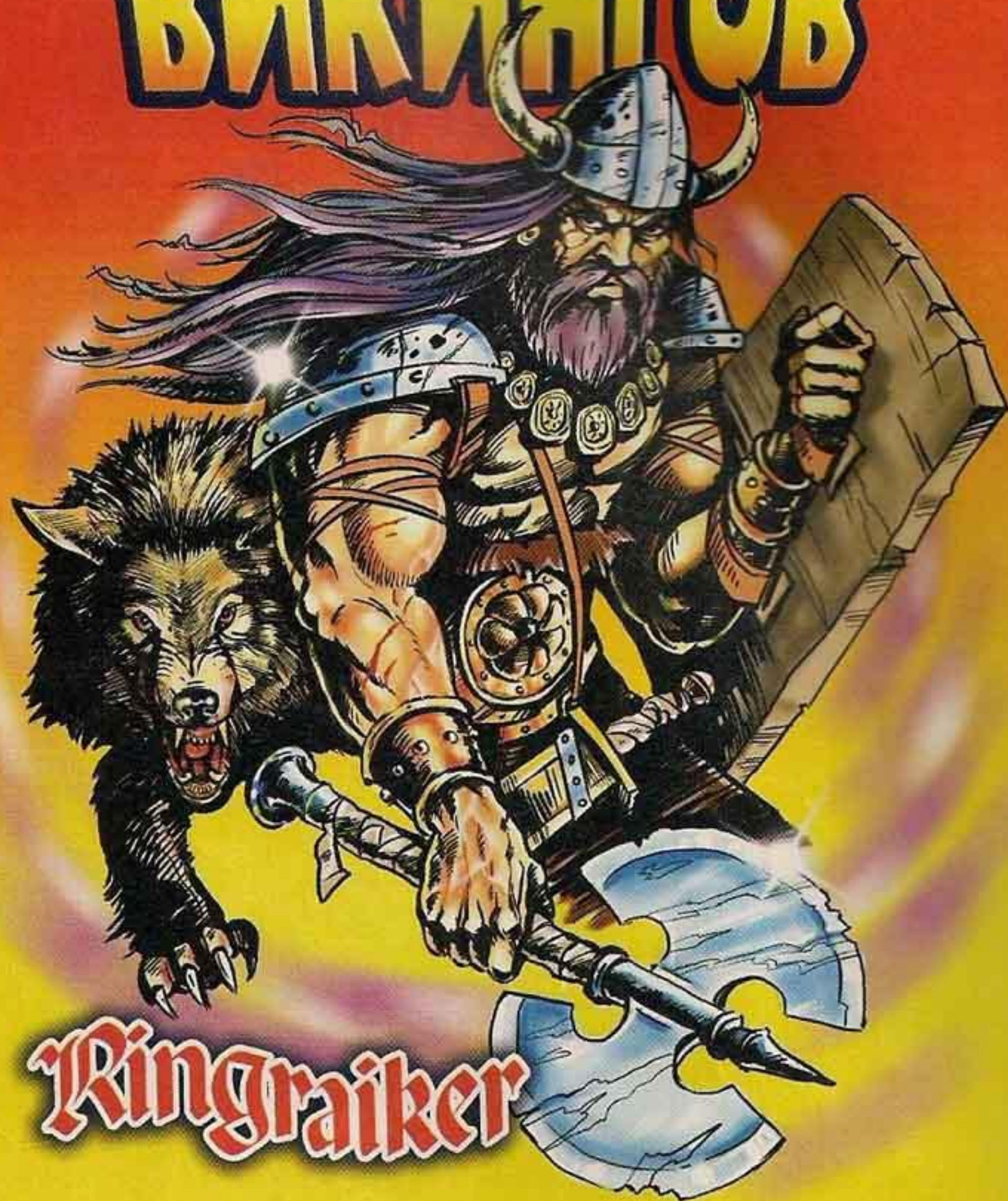


**ПЕРЕВОД.** Локализована игра действительно тщательно. Актеры подобраны хорошо, лишь изредка слегка переигрывают, а текст и вовсе наречаний не вызывает. Ну, а главное — юмор сохранили.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 6,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

# МАГИЧЕСКИЕ КОЛЬЦА ВИКИНГОВ



## Ringraiker



- ❖ 9 уровней
- ❖ БОЛЕЕ 40 МОУСТРОВ
- ❖ БОЛЕЕ 30 МАГИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ
- ❖ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ПЕДАЗАЖИ И ТЕМНИЦЫ
- ❖ ОПЦИЯ "СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ"



В тирном скандинавском городке Вундербиль поселилось зло. Четыре мистических кольца викингов были похищены. Главный герой должен сразиться с полчищами ужасных тварей, чтобы найти мистические кольца и вернуть их жителям города.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [order@media2000.ru](mailto:order@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-od@media2000.ru](mailto:zakaz-od@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru).

Локализация выпущена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Янтекс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Idigicon. All rights reserved.



# New World Order (Новый мировой порядок)

<b>Жанр:</b>	Мультплеерный 3D Action
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Termite Games/Project Three Interactive
<b>Издатель в России/Локализация:</b>	Руссобит-М/Revolt Games
<b>Похожесть:</b>	Counter-Strike
<b>Системные требования:</b>	CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(128) Video
<b>Мультплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Сколько CD:</b>	Один



Чуть ли не самый раскрученный "убийца Counter-Strike" добрался до прилавков. Но, знаете, — лучше б он еще в разработке побыл... Багов в игре просто уйма. Бесконечные проблемы с освещением, регулярное застревание в полу и стенах (зыбучие пески кругом, не иначе), забытые, казалось бы, проблемы с цеплянием за углы и чудовищное количество

трафика за час (по моим подсчетам, 15-20Mb набегает; для сравнения, CS "делает" 10, а America's Army — не больше 5) — все это свидетельствует

о сверхсырости продукта. А знаете, действительно жаль — и азарта во время игры хоть отбавляй (не удивительно: игра — почти полная копия CS), и графика очень симпатичная (поддерживаются практически все современные технологии), и многие карты на пять с плюсом сделаны... Выживет ли в итоге проект — покажет лишь время. Но пустующие официальные сервера — это, сами понимаете, не повод для оптимизма. Видимо, альтернативы вроде старичка CS и потихоньку набирающей обороты America's Army игрокам более симпатичны...

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ 7,0

## RalliSport Challenge

<b>Жанр:</b>	Аркада
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Microsoft/Microsoft Game Studios
<b>Похожесть:</b>	Pro Rally 2001, Sega Rally, V-Rally
<b>Системные требования:</b>	CPU 600MHz(2GHz), 128Mb(512), 64Mb(128) Video
<b>Мультплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Сколько CD:</b>	Три



Да, три диска — это серьезно. И не менее серьезны требования к компьютеру у этой раллийной аркады... Причина таких запросов — высококачественные текстуры. По качеству графики RalliSport может потягаться даже с недавним Hot Pursuit 2 — бесподобные модели автомобилей, трехмерные зрители, богатые пейзажи... Но все это едва

ли является поводом для покупки игры. Конечно, RalliSport сразу заявляет о своем аркадном происхождении — в заезде участвуют несколько машин, играет ритмичная музыка, болиды время от времени подрезают друг друга... Но даже в аркаде физическая модель должна быть подробной (вспомните Driver), а как раз этим RalliSport похвастаться не может. Ощущение ма-



шины отсутствует, трассы — тоже. Заносов попросту нет, а машина кувыркается на поворотах, словно игрушечная моделька из "Недетских гонок" (см. наш обзор ниже по течению). Внешний вид повреждений напоминает о Colin McRae Rally 2, но на поведении автомобиля они особо не сказываются. Игровые режимы тоже не радуют — нормального чемпионата попросту нет, а его подобие раздражает отвратительной реализацией. Зато есть режим Hill Climb — популярный в Америке вид состязаний, где водители на машинах играют в царя горы... В целом, можете спокойно проходить мимо этой игры, ибо подборка красивых картинок есть и на нашем компактe.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ 6,5



## Test Drive Overdrive — The Brotherhood of Speed

<b>Жанр:</b>	Аркада
<b>Издатель/Разработчик:</b>	Infogrames/Pitbull Syndicate
<b>Похожесть:</b>	Test Drive 4-6, Need for Speed 3: Hot Pursuit
<b>Системные требования:</b>	CPU 500MHz(800), 64Mb(128), 32Mb(64) Video
<b>Мультплеер:</b>	Нет
<b>Сколько CD:</b>	Два

Infogrames решила окончательно ополжить славу серии Test Drive. А ведь когда-то первый The Need for Speed называли "четвертым Test Drive"... Впрочем, было это до выхода самого Test Drive 4, который и обозначил начало заката серии. Окончательно протухнув к шестой части, Test Drive взял перерыв. Overdrive — даже не попытка возродить се-



лицензию на использование своей продукции в этой игре.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ 3,0

## Недетские гонки

<b>Жанр:</b>	Аркада
<b>Издатель/Разработчик:</b>	1C/Creat Studio
<b>Похожесть:</b>	Re-Volt
<b>Системные требования:</b>	CPU 600MHz(1,2GHz), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
<b>Мультплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Сколько CD:</b>	Один

Разработчики из питерской Creat Studio — отнюдь не новички в игровой индустрии. Их творчество вам отлично знакомо! Вы видели потрясающие заставки к Civilization: Call to Power, BattleZone, видеоролики в Quake II: Ground Zero, Jedi Knight 2? Все это их работа. На счету Creat Studio — огромное количество подобных проектов и куча наград





со всевозможных фестивалей компьютерной анимации. А вот собственными играми компания до недавнего времени похвастаться не могла.

"Недетские гонки" — своеобразный перепев мега-хита Re-Volt от Acclaim. Вы же помните — соревнование радиоуправляемых машинок? Жизнь хозяина такой машинки тяжела, а нервы всегда натянуты до предела —



каждый день драгоценную игрушку норовит пнуть прохожий, раздавить проезжающий мимо "Хаммер" или обгрызть дворняга... А ведь еще нужно обогнать соперников! И все ради какой-то сотни баксов, которые все равно пойдут на усовершенствование конька-горбунка. Адреналину прибавляет система контрольных точек. Идея в том, что вылетевшие с трассы машинки возвращаются к последней пройденной точке, коих на пути не так много. Лидерство в "Недетских гонках" весьма условно — сейчас ты лидер, а через секунду — отстающий... Игра может похвастаться отличным дизайном трасс, высоким уровнем интерактивности и продуманным геймплеем. Саундтрек состоит из композиций групп "Мастер" и "Deadушки". В целом — очень хорошо. Единственная претензия — к графике. Нет, игра довольно симпатична, но в эпоху GeForce 4 от аркады хотелось бы большего. Особенно если сопоставить с Re-Volt, который выжимал все соки из свеженького по тем временам GeForce 256.

Рейтинг:  8,0

## Локализации

### Бандиты — Безумный Маркс

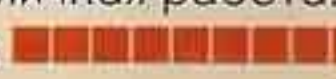
**Оригинальное название:** Bandits: Phoenix Rising • **Жанр:** Аркада • **Издатель в России/Локализация:** 1C/snowball.ru • **Полный обзор:** "Игромания" №12'2002




**ОБ ИГРЕ.** Отличный action/arcade на колесах в постъядерных декорациях а-ля "Безумный Макс".

**ПЕРЕВОД.** Snowball не прогадали, выпустив "Бандитов" сначала в серии Originals на английском языке, и лишь спустя некоторое время в серии "Игрушки" на русском. Почему? Все просто: поклонникам оригинала смело можно рекомендовать идти за "Безумным Марксом" — равно



как и наоборот. Snowball выполнили перевод "в лучших традициях", сложившихся еще во времена локализации игры Tzar ("Огнем и мечом"). Да, можете смело забыть нудные разборки между кланами пустоши и приготовить к рейду за самогонным аппаратом и многочисленным попойкам. Что интересно, подобная несерьезность перевода сыграла "Бандитам" только на руку, подчеркнув простоту и азарт геймплея. Актеры и шрифты подобраны на высочайшем уровне. Отличная работа. Лучшая за последний год от Snowball.

Рейтинг:  9,5

Оценка локализации:   

### Европа 1400 — Гильдия

**Оригинальное название:** Europa 1400: The Guild • **Жанр:** Экономическая стратегия • **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М • **Полный обзор:** "Игромания" №2'2003

**ОБ ИГРЕ.** Симулятор жизни в средневековой Европе в рамках жанра экономических стратегий. Чрезвычайно оригинальная игра и весьма навороченная.

# СТАЛЬНЫЕ ЛАБИРИНТЫ УДАЧИ



**Перед Вами поставлена задача: обнаружить и уничтожить самый мощный в мире компьютер, который вышел из-под контроля. В Вашем распоряжении танк и боеприпасы.**



**Вы должны прорваться в комплекс и пройти 50 уровней лабиринтов, которые так и кишат врагами и восстановить контроль над мировыми финансами, средствами информации и безопасностью.**

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интелс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002, Swicked Softworks





ными качествами не страдает. Разъяренные игроки осадили форумы "Руссобит-М", особо ретивые даже направились стучаться в двери издателя игры JoWood. Людей понять можно — действительно, очень хорошая игра, и очень жаль, что она испорчена крайне неудачной локализацией. Причем, что парадоксально, перевод имел шансы быть удачным — судя по тому, что мне удалось разглядеть сквозь рой багов.

Рейтинг: 9,0

Оценка локализации:

**ПЕРЕВОД.** Локализацию столь громкого проекта "Руссобит-М", к сожалению, провалил. В русской "Гильдии" появилась уйма багов — у одних юзеров не работает звук, у других игра постоянно вылетает в Windows, у третьих она и вовсе не запускается... Английская версия подоб-

# 1914 — Первая мировая война

**Оригинальное название:** 1914 — The Great War • **Жанр:** Пошаговая стратегия • **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М • **Полный обзор:** Возможен в последующих номерах "Игромании"

**ОБ ИГРЕ.** Пошаговая стратегия в декорациях Первой мировой войны.



**ПЕРЕВОД.** Очень хорошая локализация. По мне так актеры

в оригинале были хуже. Каждое сражение в 1914 сопровождается прекрасно озвученной исторической справкой, что очень положительно сказывается на атмосфере. Про шрифты и не говорю — как родные.

Рейтинг: 6,5

Оценка локализации:

Составитель: **Армен Есаулов (undead@igromania.ru)**

## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций. Напоминаем, что таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое бли-

жайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом. (Из-за технической накладки в предыдущем номере журнала выделение курсивом отсутствовало. Приносим свои извинения.)

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растёт изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных стра-

ниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" уведомляет, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает напрямую от отечественных издателей.

### НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Caesar III	1C	Vivendi	2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega	2003
4 Leaf Clover	1C	Cenega	2003
Crazy Factory	1C	Monte Cristo	2003
Pharaoh	1C	Vivendi	2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	Февраль 2003
Casino Tycoon	Новый Диск	Monte Cristo	Март 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	Март 2003
Empire Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	Апрель 2003
Soldier: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
The Mystery of the Mummy	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Frogwares	1 кв 2003
Restaurant Empire	Акелла	Phantagram Interactive	1 кв 2003
RoboForge	Акелла	Liquid Edge Games	1 кв 2003
Могильщик Вилли	Новый Диск	Alawar	1 кв 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003

### В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision	2003
Chrome	1C	Techland	2003
Day of the Mutants	1C	Techland	2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2003
Icwind Dale 2	1C	Interplay	2003
Lion Heart	1C	Interplay	2003
TOCA Race Driver	1C	Codemasters	2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters	2003
Xpand Rally	1C	Techland	2003
Medieval: Total War	1C	Activision	2003



# Tom Clancy's

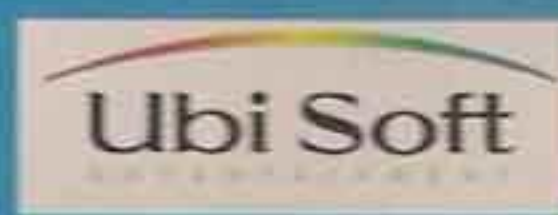
# GHOST RECON

## ISLAND THUNDER



Минимальные системные требования:  
Операционная система Microsoft® Windows®  
598/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц,  
256 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ  
памяти, совместимая с Direct™X® 8.0, Звуковая карта,  
совместимая с Direct™X® 8.0, 4-скоростное устройство для  
чтения компакт-дисков, 1 Гб свободного места на жестком диске,  
Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Кбит/с

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:  
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:  
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -  
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по  
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. © 2002 CamelBak®.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



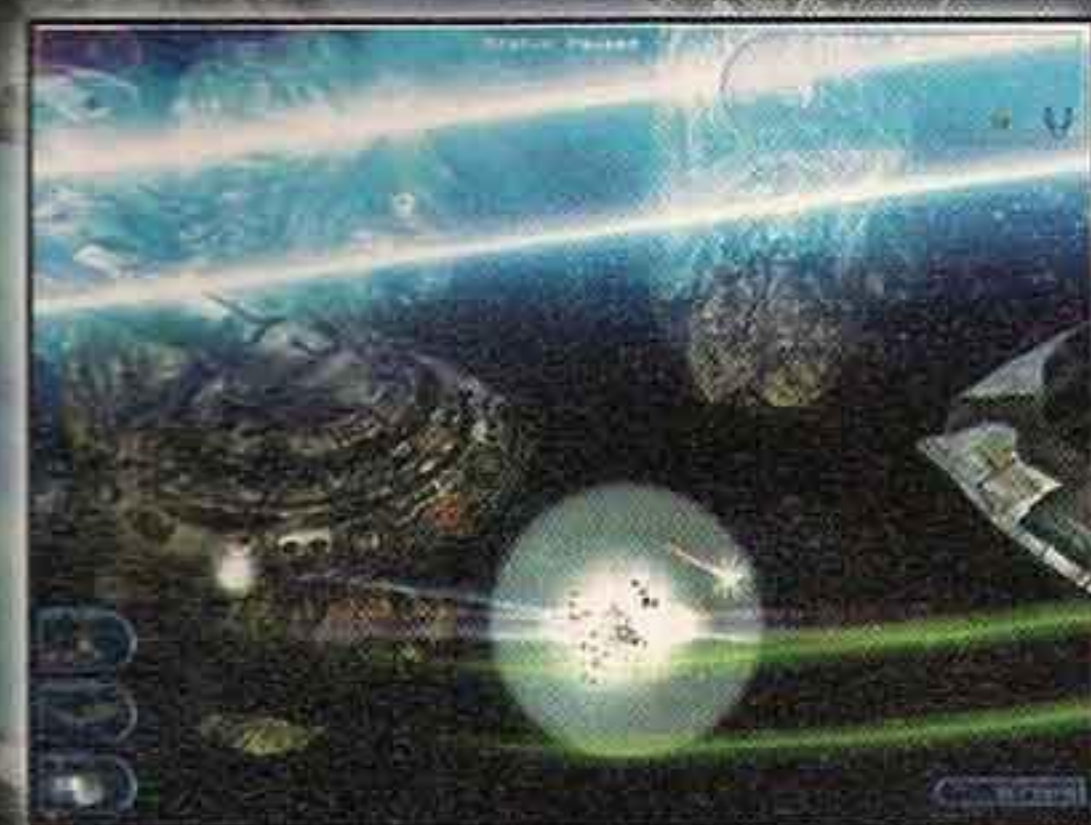
# В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	Activision	2003
Побег (Prisoner of War)	1C/Nival Interactive	Codemasters/Wide Games	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe	2003
One Must Fall BG	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2003
War and Peace 1	1C/Nival Interactive	Microids	2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	2003
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	2003
The Elder Scrolls III: Tribunal	1C/Акелла	Bethesda	2003
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio	2003
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms	2003
Farscape	1C/Логрус	Octagon/Merscom	2003
GI Combat	1C/Логрус	Strategy First	2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
O.R.B.	1C/Логрус	Strategy First	2003
Post Mortem	1C/Логрус	Microids	2003
Ranse	1C/Логрус	Soar	2003
Real War 2	1C/Логрус	Strategy First	2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids	2003
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
White Fear	1C/Логрус	Microids	2003
Rainbow Six: Raven Shield	NMG	Ubi Soft	2003
Tom Clancy's Splinter Cell: Третий Эшелон	NMG	Ubi Soft	2003
Америка на Шпалах (Rails Across America)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ" (Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	NovaLogic	Январь 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Январь 2003
442: Формула Победы	Бука	SCi	Январь 2003
Мини Гольф (Mini Golf)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Январь 2003
Софт Тайкун (Software Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Январь 2003
Цитадель Страх (Spooky Castle)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Январь 2003
Партнеры (The Partners)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Январь 2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Январь 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Январь 2003
Возмещение Ущерба (Expendable)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Январь 2003
Взвод (Platoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Январь 2003
Aquapox2	Руссобит-М	Massive Development	Январь 2003
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	Январь 2003
Прекрасный Лик Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссобит-М	JoWood	Январь 2003
No One Lives Forever 2	Софт Клуб	Vivendi	Январь 2003
Нечто (The Thing)	Софт Клуб	Vivendi	Январь 2003
SimCity 4	Софт Клуб	Electronic Arts	Январь 2003
Безымянная Война (No Name War)	NMG	AMC Creation	Февраль 2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Февраль 2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	Февраль 2003
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revistronic	Февраль 2003
1193 Anno Domini	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Февраль 2003
Вторжение (Incoming)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Февраль 2003
Война Цивилизаций (Defcon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Golem Labs	Февраль 2003
Aquapox Revelation	Руссобит-М	JoWood	Февраль 2003
Smash Up Derby	Руссобит-М	Не объявлен	Февраль 2003
Bounty Hunter	Софт Клуб	Electronic Arts/Capcom	Февраль 2003
Command & Conquer: Generals	Софт Клуб	Electronic Arts	Февраль 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Paradox	Март 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	Март 2003
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ac (Wings)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ужас Пустыни (It Came From the Desert)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Агасси: Теннис Нового Поколения (Agassi Tennis Generation)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Март 2003
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Март 2003
Тайная Печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Март 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Paris City Builder	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Cold Zero	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Anno 1503	Софт Клуб	Electronic Arts	Март 2003
Обитель Драконов (Dragonfarm)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Максимальное Ускорение (Battle Race 3D)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Tsunami 2265	Интенс/Медиа-Сервис 2000	IncaGold	Апрель 2003
Сегун (Lords of the Rising Sun)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Бои Без Правил (Savage Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Апрель 2003
Суперстарз (Join The Band)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Апрель 2003



# ГЕГЕМОНИЯ

- Трехмерная глобальная космическая стратегия в реальном времени
- Три противоборствующие расы
- Разветвленное древо технологий (более 200 открытий)
- Более 40 видов космических кораблей
- Многопользовательский режим для 8 игроков по локальной сети или через Интернет





## В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Микромашинки (Mini Car Racing)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Май 2003
Большой Переполох (The Three Stooges)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Нефтяные Короли (Oil Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Пляжный Футбол (Beach Soccer)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Июнь 2003
Проклятие Изиды (The Curse: The Eye of Isis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Август 2003
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	1 кв 2003
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	1 кв 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	1 кв 2003
Автомат (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	1 кв 2003
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	1 кв 2003
Highland Warriors	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	1 кв 2003
Project Nomads	1C/Nival Interactive	CDV/Radon Labs	1 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	1 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	1 кв 2003
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	1 кв 2003
Жестокие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	Novalogic	1 кв 2003
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Dawn) 1	C/snowball.ru	Novalogic	1 кв 2003
Газ до Отказа (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	1 кв 2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	1 кв 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	1 кв 2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	1 кв 2003
1000 years	Акелла	eSOFNET	1 кв 2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	1 кв 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	1 кв 2003
Дальний Запад (Far West)	Акелла	JoWood	1 кв 2003
Дикие Небеса (Savage Skies)	Акелла	iRock Interactive	1 кв 2003
Ларго Винч: Империя Под Угрозой (Largo Winch: Emperor Under Threat)	Акелла	Ubi Soft	1 кв 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	1 кв 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	ARUSH Entertainment	1 кв 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	Silverback Entertainment	1 кв 2003
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	1 кв 2003
Postal 2	Акелла	Не объявлен	1 кв 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	1 кв 2003
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Xpiral	1 кв 2003
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	1 кв 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	1 кв 2003
Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	1 кв 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	1 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2 кв 2003
Бешеные Псы (Rabid Dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	2 кв 2003
Братство Стали (Gun Metal)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2 кв 2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003

## В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Druuna. Morbus Gravis	1C	Microids	Декабрь 2002
Безумный Маркс (Bandits: Phoenix Rising)	1C/snowball.ru	PAN Vision	Декабрь 2002
Myth III: The Wolf Age	1C/Логрус	Take 2/Mumbo Jumbo	Декабрь 2002
Нина: Дневники Спецагента (Nina: Agent Chronicles)	NMG	Lemon Interactive	Декабрь 2002
Остров Страх (Ghost Recon: Island Thunder)	NMG	Ubi Soft	Декабрь 2002
Чужие Звезды 2: Атака Клонов (Mutant Storm)	snowball.ru/Новый Диск	PomPom	Декабрь 2002
Кряки и Плюхи Вступают в Гонку (Pet Racer)	Акелла	Techland	Декабрь 2002
Пакман 3D: Приключения Сладкоежки (3D PacMan: Cake Fury)	Акелла	Tavex	Декабрь 2002
Футбол: Кряки Против Плюхов (Pet Soccer)	Акелла Techland	Декабрь 2002	Декабрь 2002
Конфликт: Буря в Пустыне (Conflict: Desert Storm)	Бука SCi	Декабрь 2002	Декабрь 2002
Боулинг-мания (Bowling Mania)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Веломенеджер: Команда	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Cyanide	Декабрь 2002
Земля-Воздух (3D Blitz)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Стальные Лабиринты Удачи (Hard Core)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Шары и Пузыри (Super Bubble Pop)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Крутой Вираз (Demoniac Speedway Challenge)	Новый Диск	NAWAR	Декабрь 2002
Робин Гуд. Легенда Шервуда (Robin Hood: The Legend of Sherwood)	Новый Диск	Wanadoo	Декабрь 2002
Торгал: Проклятие Одина (THORGAL: No Man in This World)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Декабрь 2002
Коммандос: в Тылу Врага (Iron Storm)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Декабрь 2002
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	Декабрь 2002
Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Софт Клуб	Electronic Arts	Декабрь 2002
The Sims: Deluxe Edition	Софт Клуб	Electronic Arts	Декабрь 2002
Властелин Колец: Братство Кольца (Lord of the Rings: Fellowship of the Ring)	Софт Клуб	Vivendi	Декабрь 2002



# MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.  
Вы ЗАДЕЙСТВОВАНЫ В КАЧЕСТВЕ РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»

GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'а НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»

COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»

WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR





Илья "Orange" Викторов  
orange@igromania.ru

# SimCity 4

Что бы вы ни делали,  
у вас все равно ничего  
не получится.

## Закон Дженкинса

Как признался один из разработчиков легендарной серии SimCity, идея создания подобной игры пришла к нему случайно. На заре становления компьютерно-игровой индустрии он рисовал очередной уровень для некой вертолетной аркады. В один прекрасный момент он понял, что строить свой собственный город в разы интереснее, нежели потом над ним летать. Вскоре миру явилась SimCity, а через некоторое время и SimCity 2000 — разумеется, с улучшенной графикой и новыми возможностями. Потом были и автосимулятор Streets of SimCity, позволявший с ветерком прокатиться по улицам собственноручно отстроенного мегаполиса, и логическое продолжение серии под номером 3000, и, наконец, до сих пор лидирующий в чартах симулятор американской семьи (в представлении не нуждается).

Долгое время игроков дразнили проектом SimsVille, однако последний благополучно загнулся — после чего господина из Maxis, не отрываясь от производства многочисленных аддонов для сами знаете чего, объявили о скором выходе SimCity 4.

Внучок SC2000 и племянник The Sims родился красивым, упитанным и своенравным...

## Сим-сим, откройся!

Перво-наперво забудьте все то, что обещали разработчики и о чем писалось в разнообразных превью. Вместо развлекательного строительства с выполнением ненавязчивых заданий вас моментально ставят в жесткие экономические рамки, и выход за них чреват полным геймовером. Хотите соорудить аэропорт или презентовать соседям головную боль в виде АЭС? Забудьте — в ближайшие лет тридцать вам придется довольствоваться вонючей угольной электростанцией и парой автобусных остановок. Те, кто надеется увидеть город-мечту, могут сразу идти курить — или же с помощью читов добавлять себе на лицевой счет пару миллиардов условных единиц. Не думайте, что для нормальной жизни достаточно водонапорной башни и ТЭЦ. Весь игровой процесс сводится к попыткам ублажить многочисленных жителей, у которых на редкость пакостные нра-



▲ Деловой центр города — офисы, банки, закусовые, стоянки...

Жанр:	Экономическая стратегия
Изготовитель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Изготовитель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	SimCity 3000, Caesar III
Необходимо:	CPU 500MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.simcity.com



▲ Пожар на химическом заводе ничем хорошим не кончится. Зато красиво...

вы. Упаси Аллах им в чем-то не угодить — наиболее миролюбивые индивидуумы поспешат покинуть город, а самые бойкие начнут с забастовок, плавно переходящих в массовые беспорядки. Понизили зарплату ассенизаторам, чтобы хватило средств на красивую (но совершенно бесполезную) телебашню? Готовьтесь к тому, что на улицы вылезут толпы недовольных люмпенов, ровно половина из которых, в соответствии с правилами политкорректности, либо инвалиды, либо афроамериканцы.

Игроку необходимо одновременно воспринимать и переваривать массу информации — о росте преступности в центре города, пробках на северо-западе и о том,

что у некоего Сэма Бенжамина Пупкина рядом с домом нет приличного кабака. Ситуацию пытаются спасти советники и обширная система текстового "хелпа", однако за всем сразу не уследишь. Крайне рекомендуется при обдумывании всяких проблем ставить игру на паузу, благо такая возможность есть.

Для тех, кому всегда мало, имеется ряд катаклизмов, вроде метеоритного дождя или нашествия роботозубийц (вы что, какие шутки?). Истеричные особы могут нажатием одной кнопки взорвать весь город к свиньям собачьим — и это выглядит красиво. Армагеддон можно вершить по собственному желанию и совершенно бесплатно, правда, уничтожению





▲ Типичный жилой квартал недалеко от центра. Многоквартирные дома среднего уровня, десяток коттеджей и несколько богатых особняков.

подвержены только здания. Помнится, по старой ролевой привычке я решил было припугнуть толпу зевак файерболом... и был неприятно удивлен, когда из-под руин целого квартала начали разбегаться целые и невредимые дармоеды.

## Всех построю!

Перейдем, однако, к самому приятному — к строительству. Как и в предыдущих сериях игры, собственноручно дозволяется возводить только служебные постройки, как то: электростанции, полицейские участки, тюрьмы, школы, больницы и вокзалы. Для остальных зданий можно только создавать отдельные зоны, где они со временем вырастут сами. Можно определять только типы построек — жилые, коммерческие или промышленные — и их уровень. Например, для жилых кварталов low — это одноэтажные халупы и вагончики, medium — многоквартирные дома, а high — шикарные виллы. Отдельные зоны, подальше от основных, можно выделять под сельскохозяйственные угодья, свалки (где впоследствии устанавливаются мусоросжигатели или даже "мусорные" электростанции), морские и аэропорты.

Со временем здания реконструируются и, при благоприятном стечении обстоятельств, какой-нибудь обмен валюты постепенно мутирует в центральный банк, а ветхая избушка — в весьма приличный коттедж. Все инфраструктуры и здания тесно взаимосвязаны, поэтому от вас требуется повышенное внимание к планировке. Крайне не рекомендуется устраивать свалку рядом с фруктовыми садами или втыкать дурно пахнущий нефтяной заводик посреди элитного

района. Хит сезона — детская площадка под высоковольтной линией.

Необходимо позаботиться об электрификации и водопроводе, о транспорте, безопасности, развлечениях, образовании и медицине. Грамотно спланированный город может, в общем-то, успешно функционировать и развиваться без вашего участия. Основопологающий принцип — максимально возможная удаленность жилых районов от индустриальных.

В наличии всегда имеются также достопримечательности (Landmarks), которые стоят немалых денег, но зато повышают престиж города. Среди прочих замечены: Храм Василия Блаженного, пирамида Хеопса и знак "HOLLYWOOD". За различные достижения игра дарит призовые здания, вроде прижизненного памятника вам, любимому, а вот за провинности приходится выделять площадь вовсе не под парк имени пионера Вити Черевичкина. Не отдали вовремя кредит — извольте разместить у себя ракетную базу или большое кладбище.

Трехмерный рельеф поддается практически неограниченной модификации. При закладке города это процесс совершенно бесплатный, а вот если потом возжелаете что-то перекроить — извольте выложить порядочную сумму. Копаем реки, насыпаем горы, рисуем каньоны и долины, сглаживаем неровности, устраиваем рукотворную эрозию почвы... Злоупотреблять терраморфингом, впрочем, не советую, ибо расположенные на крутых горных склонах здания выглядят несколько странно, а подвести к ним коммуникации и вовсе невозможно.

Весьма интересна новая система создания городов, позаимствован-

ная из The Sims — на общей карте мира отображаются все созданные вами города, и в любой момент можно переключиться с одного на другой. Все изменения рельефа тоже видны на главной карте. Когда активен один город, другие тоже не стоят без дела и вполне могут, например, закупить у вас немного киловатт/часов или попросить поделиться водой. За что, разумеется, будет заплачено. Уникально для серии то, что соседние города теперь играют роль не конкурентов, а городов-спутников — или даже районов одного мегаполиса. Отсюда понятным образом меняются принципы взаимодействия.

## Экономика должна быть экономной

От самого приятного переметнемся к самому страшному — к экономической части игры. На первый

взгляд, сложностей нет. Ни торговли, ни производства — не говоря уж об акциях и биржевых торгах. Назначаются налоги с коммерции, производства и арендная плата для жилья. Отдельно определяется финансирование для отраслей и каждого служебного здания. Сдвинете ползунок вправо в настройках госпиталя — увеличится зона обслуживания и количество койко-мест, а поставите ползунок на ноль — скорые будут ездить в пределах больничного двора, а доктора объявят сухую голодовку.

Для организации поступлений в бюджет и управления жизнью города можно также проводить различные акции. Скажем, легализация азартных игр приносит определенный доход, но повышает уровень преступности (зато местные братки дарят губернатору казино), а месяц борьбы с курением требует денег, зато снижает риск возникновения пожаров до минимума. Каждому зданию необходимо ежемесячно выделять энную сумму денег на поддержку — в зависимости от финансирования отрасли, к которой оно принадлежит. Весь интерес (и сложность!) в том, что однозначной стратегии развития не существует. Недостаток средств у полиции не получится компенсировать количеством полицейских участков — дорожке выедет. А вот снизить расходы на образование при наличии развитой системы безопасности вполне можно — но только на время. Оперирова ползунками, вовремя повышая и понижая налоги, можно с грехом пополам добиться положительного баланса. Главное — не растратить казенные средства в самом начале. Денег всегда очень мало, а любые постройки стоят очень дорого. Не удивляйтесь, если после прокладки железной дороги симпатичная менеджерша заявит, что-де вашему бюджету капут (именно капут — советники обожают глумиться над вашими неудачами), и можно все начинать сначала... Прежде чем вы найдете свою уникальную успешную стратегию развития, немало городов построит от ваших экономических экс-



▲ Полный комплект простых человеческих радостей: извержение вулкана, тайфун и тропическая гроза.



периментов. Впрочем, такова участь любого, кто взялся играть в экономический градостроительный симулятор. На случай, если вы совсем уж темны в экономике, имеется два великодушных туториала.

### Их разыскивает милиция

От самого страшного перейдем к просто ужасному. Речь пойдет о тех негодях, которые населяют ваш город. Как было сказано выше, у всех у них отвратительные характеры и непомерные аппетиты. Бургеры требуют круглосуточной подачи воды, чистого воздуха, спортивных площадок и тишины после 11 часов вечера, но при этом не желают платить налоги и громко возмущаются из-за любой ерунды. Дело в том, что многие "продвинутые" здания доступны только после привлечения определенного количества жителей — но чтобы довести это количество до требуемого, нужно обладать нечеловеческим терпением. Любое ваше действие, как уже было сказано, определенным образом влияет на общественность, ваш рейтинг и многочисленные таблицы/графики, а в конечном итоге все банально сводится к деньгам...

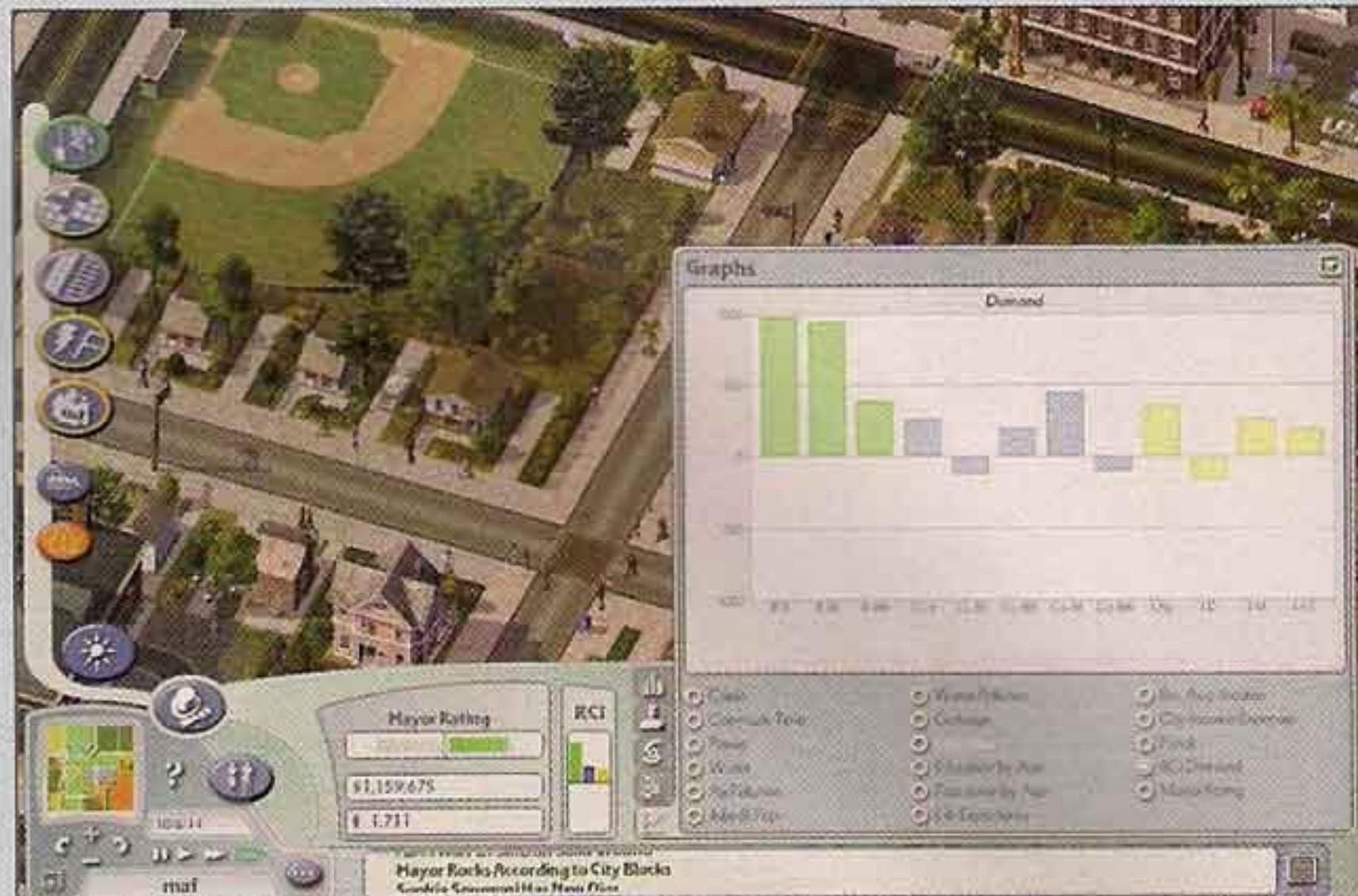
Для истинных мазохистов имеется позаимствованная из SimsVille (царствие ему небесное) возможность добавлять в игру симов — тех же жителей, только с более высоким уровнем самооценки. Мерзавцы (общим количеством, к счастью, не более пяти) считают нужным держать вас в курсе всех своих дел, включая работу и развлечения, постоянно жаловаться на соседей и полицию (или ее отсутствие), переселяться из виллы на побережье в

трущобы, потому что оттуда ближе к метро, и с обидой на лице переезжать в соседний город, так как в этом, видите ли, нет библиотеки!

### Красота спасет все!

Коварный пожиратель времени и нервов выглядит на редкость миловидно. Несмотря на то, что с полным 3D нас снова надули (я знал!), игра более чем красива. По ходу развития города ландшафт покрывается четкими реалистичными текстурами. Спрайтовые здания нарисованы тщательно и с любовью — их разнообразие замечено не менее пяти сотен, от вагончиков-трейлеров до средневековых замков или небоскребов.

А уж эффекты вроде взрывов стоят того, чтобы разнести полгорода эстетического удовольствия ради. Анимировано все, что только можно, любое событие можно наблюдать собственными глазами во всех подробностях, будь то тушение пожара или приземление авиалайнера. По улицам ездят сотни машин, останавливаясь на красный свет, толпы сытых пешеходов спешат по своим делишкам, ходят поезда, в порту разгружают баржи... Ночью зажигаются фонари и окна, а городские достопримечательности красиво подсвечиваются. В глаза бросается характерная для игр от Maxis "стерильность" и тускловатые цвета, но раздражения это не вызывает. Чего, впрочем, нельзя сказать о работе движка. Полностью отстроенный город средних размеров имеет свойство ощутимо подтормаживать на машине, характеристики которой в пару раз превышают рекомендуемые системные требования. При максимальном удалении игра



▲ Вся статистика представлена в виде простых графиков. Информационная система проработана отлично.

может выдавать по кадру в секунду! Ждем патчей...

Звук — на уровне. Часть сэмплов без изменений переключалась из третьей части, хотя и свежих хватает. Городские шумы соответствуют реальности и меняются в зависимости от точки обзора. Разумеется, поддерживаются всевозможные модные технологии вроде EAX.

Музыка оставляет самые приятные впечатления — профессионально написанная и разнообразная, не напрягающая, но и не особо запоминающаяся. И эмбиент, и джаз, и психоделические темы в духе "Энigmaty"... Некоторые мелодии вполне годятся для прослушивания вне игры, хотя, конечно, до шедевральности треков GTA3 или "Безумного Маркса" не дотягивают. Впрочем, при желании все треки можно заменить на свой любимый Infected Mushroom или Necrocannibals — достаточно закинуть нужные файлы в соответствующую директорию.

Абсолютно уравновешенный человек садится играть в SimCity 4... и через полчаса он уже отчаянно материт граждан-негодяев-симвов и мечтает зверски прикончить хотя бы одного из них, бьет ногами по монитору, когда банковский счет уходит в минуса, а через неделю хватает бензопилу и идет шинковать случайных прохожих. Ему не дали побыть богом...

Господа разработчики! Включите в аддон возможность массовых расстрелов забастовщиков и запуска спор сибирской язвы в водопровод — иначе впечатлительные игроки начнут буйнить вне виртуального мира. ■

P.S. Да, впервые на арене — онлайновая игра! Нам интернет и строить, и жить помогает.



▲ Потенциальные жители нашего мегаполиса. Морды лица и характеристики, кстати, переключались прямоком из The Sims.

### Дождались?

Чертовски красивый симулятор мэра-неврастеника. Идеально проработан, но малость переусложнен. Не прошедшим огонь, воду и медные трубы предыдущих частей грозит легкое умопомешательство с тяжелыми последствиями.

80% Оправданность ожиданий

#### Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

#### Графика

●●●●●●●●●● 9.0

#### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

#### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

#### Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маниа" 9.0



# ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне

и

навсегда -

спасительница мира

- Китти Хоук!

- Богатый арсенал оружия.
- Четко проработанная 3D графика.
- Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.

Жанр:

Action/Adventure

- Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
- Удобное управление.
- Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.



© 2002 SIMPLIS, © 2002 "Руссобит Публишинг", © 2002 "JoWood Productions" Software AG.  
Издатель "Руссобит Публишинг", e-mail: office@russobit.ru, www.russobit.ru  
Офис продаж: t.(095) 212 44 51, 212 01 31, 212 01 61.  
Рекламная информация: support@russobit.ru, t. 212 27 90



Тимур Хорев  
teemon@igromania.ru

# O.R.B.

(Off-World Resource Base)

С тяжелым сердцем и тревогой в душе я берусь за этот обзор. Я понимаю, что на мне лежит громадная ответственность: если я ошибусь, меня закусает насмерть фанаты Homeworld. Тревожно...

## И грянул гром — покой нам только снится

В системе Альдус на двух планетах независимо друг от друга развились две цивилизации. Характер жителей суровой планеты Малус был выкован веками борьбы — борьбы с их миром. Воинственные кланы, непрерывные междоусобицы и честь воина как высшая ценность — так жили обитатели Малуса. Тогда как алузианцы, населяющие планету с мягким климатом и такими же условиями жизни, выросли в результате эволюции в мирных хиппи со склонностью к медитации и стремлением к знанию.

Волей случая у обеих рас оказались скрижали, повествующие о войнах и погибших цивилизациях дале-

кого прошлого. Эти священные тексты стали главным источником информации и смысла существования для обоих народов. Вот только поняли они их по-разному. Если алузианцы выбрали себе целью найти и вернуть к жизни таинственных предков, то дети Малуса хотели лишь мести — их страстным стремлением стало найти и покарать Великого Предателя.

Достигнув космической эры, в поисках контакта с другими мирами алузианцы отправили зонд на Малус. И это было ошибкой — когда суровые воины Малуса рассмотрели обломки зонда, упавшего на их планету, то с ужасом и гневом увидели на нем знакомый символ — символ Великого Предателя. Мгновенно были забыты все внутренние распри. Объединившись, кланы создали огромный космический боевой флот.

И началась жестокая религиозная война, в огне которой одной из рас суждено было погибнуть.

Такова краткая предыстория событий O.R.B. Первые несколько мис-

Жанр:	RTS
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Strategy First
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Homeworld
Необходимо:	CPU 600MHz, 96Mb, TNT2
Желательно:	CPU 1GHz, 128Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.o-r-b.com



▲ Двадцать истребителей, построившихся в форме буквы "X", представляют собой роскошное зрелище. Но пользы никакой.



▲ Космические корабли типа "летающая табуретка" могут вызвать культурный шок. Спокойствие, только спокойствие — дальше будет лучше.

сий посвящены экспансии милитаристов с Малуса, уничтожению еретиков и цивилизации алузианцев; за них — вторая половина кампании. Поначалу сюжет игры кажется тоскливым и напыщенным, но стоит дойти до алузианцев, и скуку снимает как рукой.

## Копить и воевать

O.R.B. — игра прежде всего стратегическая, в самом приземленном смысле слова. Это означает, что в большинстве миссий нужно будет отстраиваться, добывать ресурсы, развивать технологии, строить флот и выносить врага. Это необходимо уяснить тем, кто ожидает от игры точного копирования Homeworld. Нет, плагиата не случилось — несмотря на внешнее сходство и даже одинаковый цвет меню, это очень разные игры.

Отстройка и стратегическое доминирование — важная часть O.R.B., но в некоторых миссиях цель будет поставлена иначе: с имеющимся в наличии флотом выполнить определенные боевые задачи. Правда, таких миссий немного...

Действие разворачивается на огромных красочных трехмерных картах, где в свободном космосе величаво плывут астероиды. Нашим мозговым центром служит основная база, которая неподвижно висит в пространстве, или крупный корабль, который справляется с обязанностями базы несколько хуже, но зато может двигаться.

Добываемый ресурс всего один. Собственно, он так и называется — "ресурс", и водится в астероидах, но не во всех, а лишь в одном из десятипятнадцати. Чтобы найти нужный,





▲ Эсминец алузианцев пытается уплыть от наступающих с заднего плана истребителей. Определенно, где-то я его раньше видел...

понадобится специальный корабль разведки, а чтобы начать добычу — другой специальный корабль, который приземляется на поверхность астероида и быстро раскладывает шахты. Через несколько секунд из шахты вылетает маленький "грузовик" и медленно ползет к базе. Учитывая большие размеры карты, отдаленное подчас расположение шахт и черепашую болезнь грузовых кораблей, окупается шахта совсем не скоро. Как я сказал, некоторые астероиды имеют свойство медленно дрейфовать — бывает очень интересно, когда ваша шахта подплывает к вражеской базе, особенно если это единственная шахта. Месторождений ресурса вообще немного, они быстро кончаются, и выигрывает обычно тот, кто контролирует большую их часть с самого начала (что, в общем, и отражено в названии игры). Поэтому в O.R.B. очень важно быстро осваивать ресурсы и, по возможности, не давать врагу заниматься тем же — то бишь активно обстреливать грузовики и отбивать шахты. Этими подлыми приемчиками отлично владеет AI, так что, осваивая дальние месторождения, готовьтесь выставлять охрану.

Еще одно ключевое понятие в O.R.B. — это "рабсила" (Шишков, прости, — не знаю, как еще перевести "manpower"). С самого начала у нас есть пара десятков свободных личностей без определенного рода занятий. Какой-то процент сразу определяем на научные разработки (о них — ниже), а остальные пойдут в качестве пилотов, коих для каждого корабля требуется от одного до пя-

тидесяти. Для истребителей — поменьше, для эсминцев — побольше. Эта людская масса служит отличным ограничителем для тех, кто хочет наклепать побольше кораблей и бросить их в бой. Даже несмотря на то, что постепенно "израсходованные" люди "восстанавливаются", наклепать большой флот при таком лимите практически невозможно. Правда, максимальное количество доступных бездельников можно увеличить с помощью некоторых апгрейдов, но людей все равно постоянно не хватает. Кадры решают, да.

В любой момент (и это добрая традиция космических стратегий) игру можно поставить на паузу и, не торопясь, отдать приказы, выстроить очередь строительства и назначить ученых задания.

Научная часть O.R.B. довольно проста. Дерево технологий (доступное для рассмотрения и анализа с самого начала) больше похоже на куст, потому что исследования в разных сферах практически не зависят друг от друга. Это боевые исследования, академические (те самые, которые дают больше людей), оружие, броня, прототипы новых кораблей — все очень наглядно. Систему апгрейдов в O.R.B. можно смело поставить в пример тем играм, которые до самого последнего момента скрывают от игрока смысл того, что же он все-таки исследует.

### Страшная сила

Отстроив флот, геймер, по логике вещей, вступает в вооруженное противостояние. Однако прежде чем начать бой, необходимо понять,

где же, собственно, искать врага. А обнаружив врага — отправить в его сторону флот. Словом, поговорим про интерфейс. Он одновременно радует и озадачивает.

Взаимодействие с учеными, производственными и пилотами можно смело назвать интуитивным. С самого начала игры новичку не придется мучительно рыскать в дебрях многочисленных окон. А вот выбрать нужное количество железок и отправить их в нужную сторону обычно бывает не так легко. При среднем увеличении мелкие истребители и штурмовики превращаются в зеленые точки. Их довольно просто обвести рамкой, но что делать, если вам нужно выбрать только некоторых из них? Все точки одинаковы, как отличить одну от дру-

гой? Можно, конечно, нажать Tab — тогда везде высветятся пиктограммы, обозначающие вид корабля, — но при этом надо непременно центрировать экран на груде кораблей, приближать камеру и тычками курсора выбирать нужных. А потом отправлять их на варягов. И это совсем другая история, местами очень печальная.

Ориентирование в трехмерном пространстве на как бы плоском мониторе — это проблема всех космических стратегий. У каждого разработчика есть свое мнение на этот счет. В случае с O.R.B. придется снова привыкать к "оригинальному управлению". Если надо отправить корабль в определенную точку, то при нажатии клавиши навигации космос рассекается координатной плоскостью. Елозя мышью, мы перемещаем точку цели до плоскости, а зажав определенную клавишу, поднимаем и опускаем цель по вертикали. Это сложно и неудобоваримо — в Homeworld было куда лучше. Пожалуй, такое управление всерьез озадачило бы многих, если бы не две причины, по которым пользоваться им почти не придется.

Во-первых, космос не пуст, а наполнен астероидами, которые прекрасно справляются с ролью своеобразных "навигационных буев". Достаточно выделить флот и кликнуть по астероиду, а пилоты уже сами разберутся, куда повернуть. С врагами та же история. Вторая причина — это двумерная навигационная карта, гордость и боль O.R.B. "Пробел" — и вы на классической двумерной карте, которая показывает вас, врагов, астероиды, базы — все. Ориентироваться и управлять флотом по ней — одно удовольствие, отсутствие глубины ничуть не мешает. Но со временем понимаешь, что оказывается, удобнее всю игру пройти, рассматривая события с этой божественной высоты, а вовсе не изнутри. А зачем тогда феерические спецэффекты? Зачем взрывы и немислимые выражи? Приходится заставлять себя



▲ Одинокый оборонительный истребитель перед боем. Напоминает чем-то старика Макрона.





▲ Крупный звездолет с четырьмя пушками может задолбать небольшую эскадрилью. Одновременно отслеживает до четырех целей.

переключиться назад в трехмерный режим и любоваться на космический бой. А потом опять на карту, стратегничать. И снова в сверкающую трехмерщину...

Красиво, черт возьми. Красочно. Ярко. Правда, не хватает масштабности — размеры флотов не позволяют разгуляться и закатить бал-маскарад для полусотни космических эсминцев. Однако в смысле графики игра не уступает старине Homeworld, а во многом даже его превосходит — что и не удивительно, если вспомнить о датах.

В дизайне техники чувствуется влияние самых разных космических мыльных опер, особенно "Звездных войн" и "Стар Трека". Корабли Малуса выглядят просто и сурово, даже аскетично. Эстетствующие алузианцы, в свою очередь, летают на изящной и с виду хрупкой технике. А когда вы думаете, что увидели уже все, в игру вступает новая раса с новыми корабл... Впрочем, мои уста скованы печатью молчания, призванного оберегать ваш непредвзятый взгляд на драматические повороты сюжета.

Все действие происходит в "акварельном" космосе, среди радужных разводов туманностей и галактик и при явном недостатке звездного материала. Нереалистично, но красивее, чем пустота Homeworld. Планеты просто великолепны, но масштаб явно не соблюден — по размерам они вполне сравнимы с астероидами, насколько можно судить издали (подлетать к ним нельзя).

Пользуясь случаем, выражаю особую благодарность штатным пиротехникам Strategy First. Военно-космическим технологиям уделили самое серьезное внимание — если плазменные очереди и выглядят невзрачно, то лучевые пушки больших кораблей и спящие хвосты ракет истребителей неизменно радуют зрячих. Даже взрыв самого завалящего истребителя выглядит красиво — яркая вспышка и разлетающиеся обломки. А уж бабах крупного корабля обставлен с

должным драматизмом. Сначала от него отлетают отдельные детали, и некоторые из них возвращаются в полете. Затем по всему кораблю проходит череда "предварительных" взрывов. И только потом раздается большой и яркий "бум", а обломки корабля медленно рассеиваются в пустоте...

Про музыку тоже не скажу плохо — волшебные треки Homeworld незабываемы, конечно, но и в Strategy First медведь на ухо никому не наступал. А вот со звуком беда — вялые выстрелы и приглушенный шум двигателей заставляют задуматься о том, что это все-таки космос, а пилоты подтверждают команды по-своему, по-инопланетянски. Скомандуешь им "в атаку", а они свое "кваква" в ответ. И смех, и грех... Но слушаются беспрекословно.

### Все вспоминали подвиг Гастелло

Бой в O.R.B. вполне традиционен — изматывающая атака мелкими истребителями, ракетные залпы по вражеским грузовикам и эсминцам, поддержка крупными кораблями. Большие корабли непривычно мощны —

каждый эсминец несет четыре тяжелых лучевых орудия, которыми может обстреливать сразу несколько истребителей, оказавшихся в поле досягаемости. Эти орудия решают исход битвы: даже эскадрилья малышей ничего не сделает с одним-единственным гигантом. На эту удочку можно ловить вражеский AI — он охотно подрывает свою экономику, посылая своих пилотов на верную смерть. Тут наблюдается явная нехватка баланса. С разработкой более мощных моделей кораблей старые попросту становятся не нужны. Поставив на конвейер эсминцы, можно почти полностью забыть про истребители.

Последние можно построить в красивые формации. Но все это — фикция: при атаке любая крупная формация мгновенно рассыпается на несколько пятерок. И начинается то, что в авиации именуют "собачьей сварой": встречные курсы, виражи, садки на хвост... Кто-то из разработчиков так явно увлекался авиасимамми, что порой забывал: в космическом сражении не обязательно двигаться. В результате мы видим: ползет вражеский грузовик. Безоружный. И вокруг него нарезают виражи наши истребители. Они вполне могли бы пристроиться в хвост и снизить скорость. Но не умеют. Более того, даже окружить неподвижную цель и обстрелять ее у них часто не получается. Так и продолжают вертеться, попадая иногда под выстрелы своих же более крупных "коллег".

Здоровяки тоже хороши — когда они приближаются к астероидам (например, чтобы обстрелять вражескую шахту), за ними нужен глаз да глаз. Эти камикадзе так и норовят врезаться в поверхность. Всем кораблям можно назначить разные модели поведения — от агрессивного (делаются хищными и почти неуправляемыми в бою) до режима уклонения, который лучше назначать грузовикам. Мелочь тоже не прочь раздолбаться о что-нибудь крупное: неприятно бывает порой, когда в долгом

полете получаешь сообщение "на нас напали!" — в космосе же тишь, гладь и божья благодать. Просто кто-то опять поцеловался с астероидом.

Среди прочих команд есть также атака в духе летчика Гастелло, но описанное выше поведение "камикадзе" — это явный глюк AI, который обещают поправить в патче.

С режимом "агрессивности" связана одна проблема. Этот режим очень полезен в плане снижения микроуправления — корабли сами атакуют цель, появившуюся в зоне видимости. Но при этом проявляются странности AI — истребители могут напасть на грузовик, игнорируя сидящий у них на хвосте истребитель. Можно отдать отдельный приказ, но в половине случаев пилоты просто показывают вам средний палец и игнорируют его. Можно переключить их в спокойный режим, но при этом придется самостоятельно искать и выбирать цели. Одним словом, к боевому режиму и к AI в O.R.B. у меня крупный разговор.



Впрочем, эти, в сущности, не смертельные детали не слишком большим грузом ложатся на общее впечатление. Хромой AI, надеюсь, встанет на костыли или даже на ноги с ближайшими патчами, а некоторую занудность первых глав сюжета можно простить за волнующую кульминацию. O.R.B. можно смело дарить любителям Homeworld, не боясь получить сдачи, однако не стоит забывать, что здесь мы имеем дело с несколькими другой концепцией. У кого спайс, тот и правит миром. ■



▲ Не надо бояться — режим навигации выглядит сверхсложным только на первый взгляд.

### Дождались?

Вполне приличная авторская трактовка шедевра Homeworld, с некоторым даже сдвигом по фазе в сторону борьбы за ресурс. Уютный привал на пути к продолжению Первой Трехмерно-Космической.

80% оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	7.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	6.0

Рейтинг "Манш" 7.5



# Никто не живет вечно 2

С.Т.Р.А.Х. ВОЗВРАЩАЕТСЯ

ПОПНОСТЬЮ  
НА РУССКОМ  
ЯЗЫКЕ



СПРАШИВАЙТЕ  
В МАГАЗИНАХ  
СЕТИ «СОЮЗ»

Шестидесятые годы... Хоподная война, гонка вооружений, рок-н-ропп, комсомольские стройки и, конечно же, всеобщая шпионская истерия. Обаятельная педи-агент Кейт Арчер, выполняя рядовое задание в Японии, случайно нападает на спед всемирного заговора таинственной группировки С.Т.Р.А.Х. Попытки раскрыть этот заговор приведут ее в Индию и США, на советский военный объект и антарктическую полярную станцию...

 **SIERRA**<sup>TM</sup>  
www.sierra-online.co.uk

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И СОТРУДНИЧЕСТВА  
ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ «СОФТ КЛАБ»,  
ТЕЛ.: (095) 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU

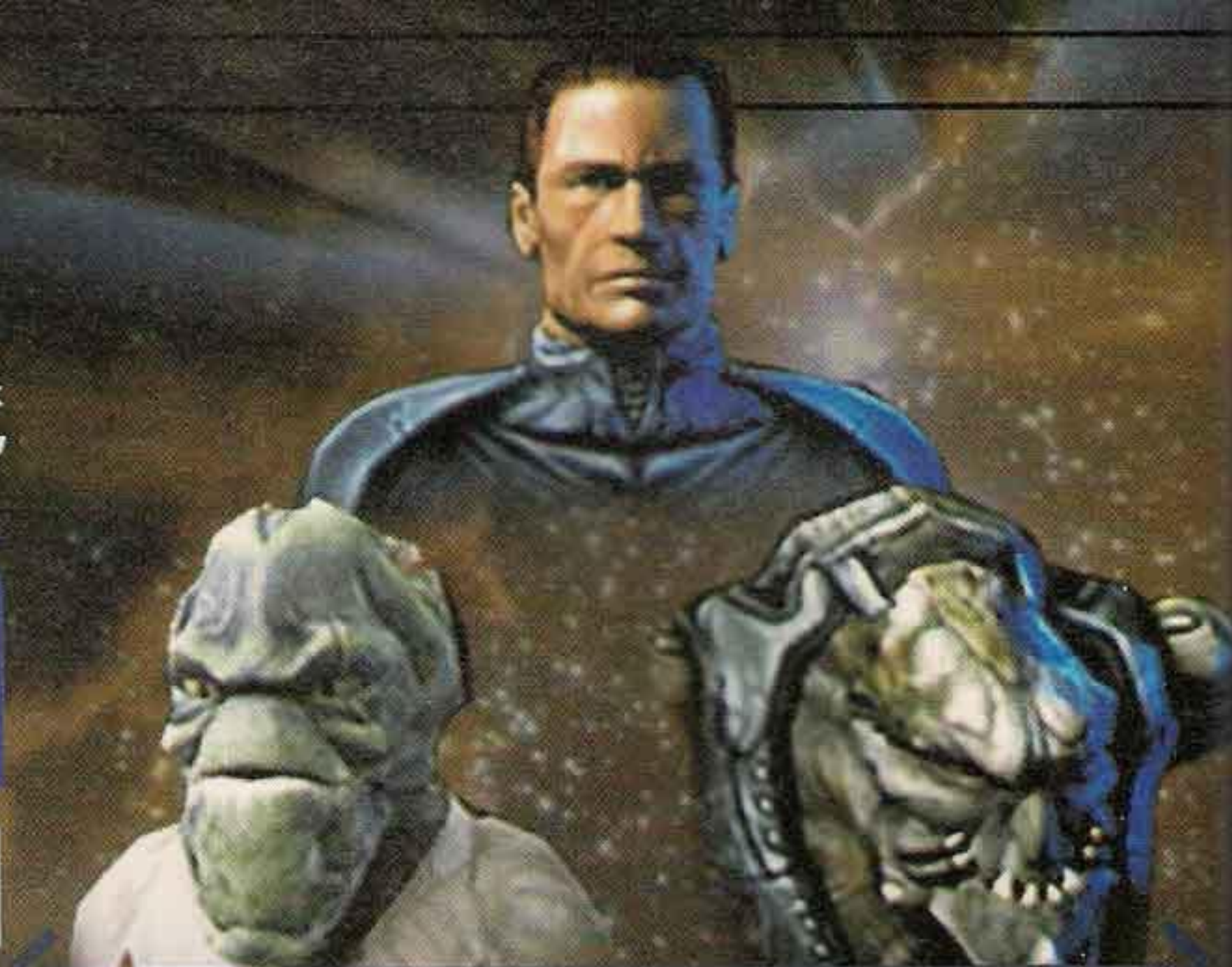




Братец Кролик  
brother\_rabbit@igromania.ru

# Haegemonia

## LEGIONS OF IRON



Игры, как известно, бывают разные. Бывают игры-гамбургеры. Есть игры гречневые, овсяные и манные. Существуют обезжиренные игры и игры с повышенным содержанием витамина С. **Haegemonia: Legions of Iron** не относится ни к одной из вышеперечисленных категорий. Она, скорее, напоминает кофе по-ирландски — ударная доза кофеина, тягучий “Бейлис” и огромная шапка взбитых сливок. Отказаться (или оторваться) решительно невозможно.

Маркетологи, специалисты по рекламе и сочувствующие журналисты, скорее всего, отнесут **Haegemonia** к космическим RTS, что, конечно же, правильно, но поверхностно, на “четверку”. На самом деле ребята из **Digital Reality** сотворили практически sci-fi роман — бывает, напрочь забываешь об игровом процессе или же о постижении игровой механики и хочешь только одного — узнать, что же будет дальше. Что будет дальше??! Поскольку во время общения со множеством других игр обычно думаешь “господи, когда ж это кончится!” — новые, почти забытые ощущения чрезвычайно приятны.

### Военно-полевой роман

Отправная точка сюжета — конфликт между Землей и колонистами на Марсе. Нетрудно заметить, что на авторов сценария оказала сильное влияние история гражданской войны между Севером и Югом — техническое и экономическое неравенство сторон, зависть, высокомерие и, как следствие, — конфликт. “Нации разделенной не устоять”, как сказал классик: и Земля, и Марс решает объединить расколотое человечество в свою пользу.

Война. Главный герой, обычный офицер космического флота, который в мирное время был бы обречен на прозябание, на войне ухитряется совершить блестящую карьеру. Удачно проявив себя в нескольких

жестоких (а главное — важных, решающих!) сражениях, он из командира звена легких истребителей становится губернатором целой колонии с населением в несколько сотен миллионов человек! Более того, по пути из точки А в точку В он успеет потерять боевого друга и обрести нового (кстати, бывшего противника). Он думает, вникает в процессы управления колонией, ссорится с начальством, подозревает колонистов-“марсиан” в заговоре, совершает гиперпространственный переход, сталкивается с пиратами и Очень Злобными Инопланетянами. И все это, заметьте, наш герой продельывает за каких-нибудь тридцать минут реального времени. Война с Марсом, фактически, проходит в рамках первых, обучающих миссий. Концентрация событий, уж простите за каламбур, просто фантастическая — игре попроще одного этого с лихвой хватило бы от вступительного ролика до финальных титров. Здесь же, как вы догадываетесь, этим дело не ограничивается, однако о дальнейших событиях я умолчу. Можно считать **Haegemonia** интерактивной книгой, можно и не делать этого — в любом случае выдавать изящные повороты сюжета было бы преступлением.

Жанр:	Космическая стратегия
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Digital Reality
Издатель в России:	1С
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	Imperium Galactica, Homeworld
Необходимо:	CPU 600MHz, 192Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1000MHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	<a href="http://dreamcatcherinteractive.com/hegemonia">dreamcatcherinteractive.com/hegemonia</a> , <a href="http://www.haegemonia.com">www.haegemonia.com</a>



▲ Военная база, краса и гордость!

### Наши в космосе

Если **Haegemonia** почему-то напоминает вам о серии **Imperium Galactica** — поздравляю, у вас отлич-

ная зрительная память. **Digital Reality**, собственно, когда-то работали над первыми двумя играми IG, поэтому они практически обречены делать “вариации на тему”. Правда, новая инкарнация IG аккуратно порезана на миссии для лучшего усвоения. В **Haegemonia** вас ждет все то, что вы обычно привыкли видеть в “космических стратегиях” — колонизация планет, менеджмент, научные исследования, битвы и много, очень много открытого космоса. Местный космос, а также его обитатели сногшибательно красивы — разум просто отказывается верить такому счастью и долго пребывает в глубоком нокауте. Пожалуй, только очень пресыщенный игрок останется равнодушен к созерцанию здешних кораблей и планет, не говоря уже о выстрелах и взрывах. Правда, прелести графики и полная трехмерность не играют такой уж важной ро-



▲ Можно часами наблюдать даже за тривиальной добычей руды — даже это здесь выглядит ну очень красиво.



ли в тактическом или стратегическом смысле, однако благодаря им гораздо проще поверить в происходящее. Кстати, разработчики поработали и над традиционной стратегической 2D-картой, да так, что теперь ее не стыдно показывать в приличном обществе.

Довольно быстро понимаешь, что Haegemonia — гораздо более "глобально-стратегическая" игра, чем это можно было ожидать. Менеджмент вряд ли вызовет затруднения даже у начинающего игрока, но киньте камень в того, кто заговорит о примитивизме. На каждой подотчетной планете проживает население, которое согласно платить налоги, строить корабли и заниматься научными исследованиями — уровень первых, очередь вторых и приоритеты третьих весьма просто регулируются. Стоит заметить, что счастье населения довольно сильно зависит от уровня налогов, поэтому не стоит эти налоги завышать. Во избежание ненужных эксцессов.

Одна из изюминок Haegemonia — раскидистое дерево технологий. Возможно все (ну, почти). Можно изобретать новые классы кораблей, совершенствовать оружие, технику, заниматься благоустройством планет и социальными программами. Теоретически. На практике же в начале каждой миссии игроку выдается некоторое количество research points, на которые он волен приобретать те или иные открытия. Подобное ограничение становится причиной невыносимых душевных терзаний на тему того, что же нужнее — новая торпеда, корабль-шпион или космопорт? Разработчики советуют не пытаться "изобрести" все — RP все равно не хватит; наоборот, жизненно необходима четко разработанная стратегия исследований. К счастью, никто не заставляет нас по десять раз изобретать один и тот же велосипед — все изученные технологии переносятся в следующую миссию.

Второй удар по канонам RTS авторы наносят в области строительства флота: его размер ограничен. Любителям выставить продукцию "на бесконечность" придется переучиваться.

Как и ожидалось, в игре имеется ролевой элемент — главный герой и его соратники постепенно набираются опыта, что положительно сказывается на их характеристиках. Более неожиданным является то, что способности к обучению проявляют и экипажи кораблей! Поэтому очень жаль, что при переходе к следующей миссии нам разрешают взять только нескольких героев и часть флота.

Разработчики сделали все, чтобы облегчить управление боем. Стоит только указать цель, подчиненные сами позаботятся об остальном. Впрочем, есть и некоторый простор для тактических идей — каждой группе можно указать один из трех уровней агрессивности, а

также определить, стрелять ли по корпусу, двигателям или оружию цели. Верите ли — часто помогает.

Выучите несложные команды управления камерой — и перед вами откроется невообразимо красивая феерия космических боев. Экран сверкает взрывами, вспышками и мерцанием энергетических щитов, есть все возможности для того, чтобы на мгновение стать режиссером и монтажером своих собственных "Звездных войн". Неожиданно понимаешь, что вопль подчиненного "What a shot!" может означать не только "Какой выстрел!", но и — "Какой кадр!".

## Разбор полетов

Теперь поговорим немного о том, почему в зачетке Haegemonia стоит оценка "хорошо", а вовсе даже не "отлично". Сюжет, при всей его увлекательности, линеен до безобразия, держит на коротком поводке и не отпускает. Время от времени нам подбрасывают тщательно спланированные "случайные" события, в результате которых можно получить маленький бонус (пару истребителей или что-нибудь в этом роде), если, конечно, вовремя отреагировать на поступившее сообщение. Бонусы — штука приятная, однако они не способны в корне изменить ситуацию.

Серьезного упрека заслуживает также состояние игрового мира. Он как-то уж очень погружен в себя, буквально с трудом замечает наше присутствие. Однажды в приступе мизантропии я приказал звену истребителей атаковать свой торговый корабль. Ребята оказались расторопными и тут же порвали торговца на британский флаг. И что вы думаете — меня разжаловали, уволили, объявили выговор? Ничего подобного! Ни слова, ни звука, даже сигнала SOS от купца я не услышал. Пример номер два — выполнил задание, всех уничтожил, задавил массой, ни одного кораблика не потерял. Начальство поздравляет с дрожью в голосе — да, трудный бой, их было больше, у тебя такие тяжелые потери, но ты выстоял, бла-бла-бла. Просто не веришь своим глазам и



▲ Контрабандист тщетно пытается уйти от истребителей.

ушам — приходится либо заниматься самогипнозом, либо страдать раздвоением личности, и еще неизвестно, что хуже. Словом, интерактивность мира на поверку оказывается сомнительной.

Наконец, совершенно невозможно умолчать о том, что игра не предполагает даже зачатков тактического гения у игрока. В Haegemonia нет формаций! Казалось бы, созданы все условия, казалось бы — после Homeworld обходиться без формаций просто мове-тон — но их таки нет, хоть плачь. Но это не главное — критично же другое. Ограничив размеры флота, разработчики не позаботились о сохранении баланса между классами кораблей. Условия задачи: у нас есть пять "слотов" под корабли, несколько классов этих кораблей и достаточно большая сумма денег. Что вы хотите — пять групп "маленьких" истребителей или пять групп "средних" корветов? Новичок выбирает корабли побольше и пожирнее — и оказывается прав! Да, две группы истребителей могут оказать достойное сопротивление одному звену корветов, но один на один (и тем более пять на пять) — это не сражение, это бойня; о каком-то противодействии тяжелым кораблям можно и не мечтать. Можно было бы подправить положение, наделив слабые корабли уникальными способностями и функциями, но этого, опять же, в

Haegemonia не наблюдается. Они со Strategy First (см. обзор O.R.B. по соседству) будто сговорились...

Принципиально не скажем ни слова об искусственном интеллекте, ибо сей предсказуем.

## Ну и?

Испугались? Зря. Между прочим, игрушка с легкостью собрала бы все награды "За самый красивый космос", "модели", "взрывы" и прочие "спецэффекты", а ее сценарий дал бы фору многим изданиям, обретающимся в разделе "Фантастика" книжных магазинов. Красиво? Не то слово. Захватывает? Так, что мало не покажется. Что еще нужно для счастья? Стоит пройти только для того, чтобы потом можно было гордо сказать: "Да, я там был. Я видел это". В общем, считайте, что я вас предупредил. А мне пора обратно — "Железные Легионы" уже заждались. ■

P.S. Учтите, что у игры существует два названия. Европейское — Haegemonia, и американское — Hegemonia.



▲ Моему корвету сильно не повезло...

## Дождались?

Красота в очередной раз спасает мир. Haegemonia за ее внешность и сюжет можно простить все — даже бестолковый тактический каркас.

90% Оправданность ожиданий

## Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

## Графика

●●●●●●●●●● 10.0

## Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

## Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

## Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маньяк" 9.0





# G.I. Combat

## Episode I:

# Normandy



По поводу G.I. Combat (далее — GIC) у меня, как в старом анекдоте, две новости — хорошая и плохая. Начну с хорошей: происходящее в GIC довольно сильно напоминает настоящие боевые действия. Плохая же новость в том, что происходят они далеко не так, как хотелось бы.

### Детский сад

Какой, скажите, какой нормальный игрок начинает знакомство с игрой с обучающих миссий? Ответ — никакой, ибо сие противоестественно. И только лишь рецензент вынужден делать это, чтобы проникнуть в суть и отразить. Поэтому, заметьте, смертность среди рецензентов так высока.

Тренировочные миссии в GIC явно делались людьми, уставшими от жизни, скорей всего, даже мизантропами. Чем еще, в самом деле, объяснить тот факт, что в tutorial'e игрок фактически предоставлен самому себе? Никаких "Добро пожаловать!" или "Пожалуйста, нажмите на эту кнопку" — делай что хочешь. Сумеешь нажать на правильную кнопку — в награду получишь экран с несколькими непреложными истинами об игре, до иных из которых игрок догадается сам, пока будет наугад долбить клавиатуру и щелкать мышкой. После этого предлагается тренироваться в свое удовольствие. Но вот незадача — противника в обучающих миссиях нет. Ну то есть совсем. Ложка оказалась учебной. Отрабатывать же взаимодействие родов войск в одиночку как-то скучно. Постоянно отвлекаешься на разные посторонние детали.

Посторонних деталей две — графика и камера. Графика являет собой прекрасный пример единства и борьбы противоположностей, добра и зла. Модели техники и людей очень хороши, изображены точно, изящно и с вниманием к деталям, к тому же прекрасно анимированы. Все остальное — декорации, на фоне которых и разворачивается дей-

ствие, — не выдерживает никакой критики. Скажем так — текстуры и спрайты GIC прекрасно смотрелись бы в играх начала 90-х годов прошлого века. А сейчас созерцание местных деревьев, стогов сена и (особенно) полей способно вызвать сильнейшую аллергию к сельскому хозяйству и природе вообще; самое же тягостное впечатление оставляют многочисленные барьеры зеленого цвета, играющие в GIC роль кустов. Сердце просто обливается кровью при виде того, как могучий "Шерман", подобно слепому щенку, утыкается в очередной "куст", отскакивает, отъезжает, делает новый заход. Но вот ему удается обнаружить невидимую глазу лазейку, и танк начинает просачиваться сквозь "куст"! При этом происходящее на экране напоминает известный эпизод из кинофильма "Чародеи" — "видеть цель, верить в себя, не замечать препятствий!"; чудесным образом такое взаимодействие не причиняет вреда ни танку, ни зеленым насаждениям.

Камера добавляет свой вклад в адскую смесь. Она, камера, обладает настолько тонкой душевной организацией, что малейшее неловкое нажатие на клавишу заставляет ее метаться по всей карте. К тому же приходится мучительно выбирать наиболее подходящий ракурс: вид "из-за плеча" неплох с эстетической точки зрения, но совершенно не подходит для сколь-нибудь серьезного стратегического руководства. Рефлекторно отодвигаем камеру под небеса и обнаруживаем, что подчиненные превратились в шустрых тараканов, идеально сливающихся с фоном. Стоит ли говорить о том, что борьба не на жизнь, а на смерть с камерой во время игры может не только испортить настроение начинающему кинооператору, но и серьезно повлиять на исход сражения?

К счастью, на сайте игры проживает самый настоящий мануал, то бишь руководство пользователя. Скачав его, можно значительно об-

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Freedom Games
Издатель в России:	1С
Локализация:	Логурус
Похожесть:	Close Combat, Combat Mission
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1500MHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.gicombat.com



▲ Пехота не молится. Она отдыхает.

легчить себе путь к победе над интерфейсом. Однако о его наличии еще надо догадаться или... прочитать в "Игромании".

### В начале пути

Все выглядит очень достойно — 25 миссий, 5 "операций", состоящих из 2-4 связанных между собой сценариев, одна однопользовательская кампания и целых четыре кампании для мультиплеера. Все сценарии, как следует из названия игры, относятся к периоду сражения за Нормандию. Выбираем сторону, выбираем сложность и условия, длительность — от 15 минут до бесконечности. После короткого брифин-

га перед нами встает задача выбора войск. Дело в том, что GIC предлагает игроку некий "базовый набор" войск, к которому можно "докупить" юнитов из имеющегося резерва; специально для этой цели в начале сценария у игрока имеется некоторое количество purchase points. Вопрос, что же купить, становится настоящей головоломкой — пользу от приобретения танка или трех минометных взводов можно проверить только на практике. Очевидно, что возможность выбора, хотя и ограниченного, сильно увеличивает реиграбельность прохождения сценариев.

Быстро размещаем юниты в спе-



заниматься другими делами. Остается режим March, который был бы всем хорош, если бы не был так плох. Судите сами. "Марширующие" солдаты, попав под обстрел, могут:

- продолжить движение,
- убежать и
- залечь. Именно в таком порядке.

Добавим к этому уже упомянутое отсутствие "рамки" и жесточайшие проблемы с pathfinding'ом у танков и другой техники, и получим полную картину маневров в GIC.

Следующий удар по геймплею наносит общий недостаток информации о происходящем на поле боя — у каждого взвода (юнита) есть только одна информационная иконка, и она явно не справляется со своим делом. Яркий пример — берем взвод, бросаем его на штурм и забываем о нем. В дальнейшем он может выполнить боевую задачу, может ее не выполнить, может получить по первое число, убежать и отсиживаться в тихом углу — все равно соответствующая ему иконка будет утверждать, что взвод что-то там штурмует. Вдобавок совершенно невозможно определить, какой из юнитов попал под обстрел. Это было бы неважно, если бы взвод мог постоять за себя в

течение сколь-нибудь длительного времени. Однако в каждом взводе от трех до десяти человек, и противник может перещелкать их быстрее, чем игрок успеет сказать "мама дорогая": в результате, заслышав стрельбу и крики, игрок лихорадочно выбирает один юнит за другим, пытается получить достоверную информацию, и как правило, успевает лишь к шапочному разбору.

### На сладкое

Стоит ли говорить после этого о том, что наши бойцы по умолчанию хотят подобраться к противнику гораздо ближе, чем он планирует сблизиться с ними — и поэтому первый выстрел всегда за ним?

Рассказывать ли об анекдотической ошибке, позволяющей солдатам двух сторон сблизиться и, простите, слиться телами?

Упомянуть ли об общей тупости AI, лишь изредка поражающего проблесками тактического гения?

Да, упертые люди, не боящиеся трудностей, обнаружат, что по итогам миссий их подчиненные набирают опыт, а кроме того, их, подчиненных, можно награждать орденами и медалями за проявленный героизм. Пытливые естествоиспытатели убедятся в том, что миссий в игре немало, а с помощью редактора их можно настрогать еще больше. Все это так. Однако — увы и ах! — все это слабо цепляет. Поэтому и общая достоверность происходящего, и широкий выбор, и жизнеподобное поведение солдат порадуют лишь самых упорных, самый варгеймистых из вас, уважаемые читатели. Все прочие рискуют оказаться на лопатках еще в первом раунде, при встрече с туториалом. ■

### Дождались?

Попытка скрестить серьезный варгейм с RTS на полях Нормандии. Считалась бы успешной, позабылась авторами о сколь-нибудь доступном управлению.

**80%** Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	7.0
Графика	●●●●●●●●●●	7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	6.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	4.0
Новизна	●●●●●●●●●●	9.0

Рейтинг "Маню" **7.5**



▲ Правильно маневрировать несколькими юнитами сразу не так-то просто.

специально отведенной для этого части карты, нажимаем на кнопку "Start" и... испытываем легкое разочарование. Оказывается, наши бойцы понимают всего шесть команд! В небезызвестной **Combat Mission**, для справки, их ровно в два раза больше. Что же умеют наши орлы? Передвигаться с разной степенью агрессивности/осмотрительности (Assault, March, Caution), оборонять позицию (Defend), стрелять, куда прикажут (Fire), и устраивать дымовую завесу (Smoke). Сразу же выясняется, что каждым юнитом придется руководить отдельно, "резинковой рамки" нет и не предвидится. Отдаем приказ наступать, из колонок слышны короткие резкие команды, и вскоре тишина сменяется грохотом стрельбы и душераздирающими криками раненых. Через пару минут бойня подходит к концу, и оказывается, что **Freedom Games** сдержала обещание и действительно выпустила настоящий стратегический real-time squad-combat. Играя в который — вы не поверите — нужно думать...

### Хьюстон, у нас проблемы

Разработчики даже смогли реализовать другое свое обещание: для каждого солдата в GIC обсчитываются здоровье, моральное состояние и боезапас. Мораль, между прочим, оказывается очень важным и серьезным фактором — бойцы скучнеют и грустнеют на глазах, стоит им попасть под огонь противника или даже завидеть вражеский танк. Однако, прежде чем все эти замечательные параметры начинают играть какую-то роль, перед игроком встает серьезная проблема — как же их лучше всего послать. В смысле, войска — в бой. Дело в том, что в режиме Assault наши brave ребята ведут себя как самые безголовые юниты среднестатистической RTS — бегут в точку назначения, на огонь не отвечают, в результате чаще всего оказываются нашлигованными свинцом. Солдаты в GIC умирают

быстро и навсегда, поэтому их приходится беречь. На ум приходит режим Caution, который, как явствует из названия, диктует просто лисью хитрость и осторожность. Но проблема в том, что в этом режиме бойцы ползут. По-пластунски. И делают они это так правдоподобно, что, указав им цель, можно вполне идти



▲ Все команды хороши, выбирай на вкус. Экипаж "Шермана" остался без любимого железного коня.



▲ Тиха нормандская ночь. А минометчики уже получили по полной программе.



# Platoon:

The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam

30 июня 1964 года Соединенные Штаты Америки приняли решение о вторжении в Северный Вьетнам. Для этого на базах в Южном Вьетнаме и Таиланде были сконцентрированы крупные соединения американских войск. А уже 2 августа 1964 года торпедные катера Северного Вьетнама атаковали эсминцы флота США в Тонкинском заливе. Спустя несколько дней конфликт перерос в крупномасштабную войну, продлившуюся до 1973 года. Война окончилась выводом американских войск и последующим поражением Южного Вьетнама.

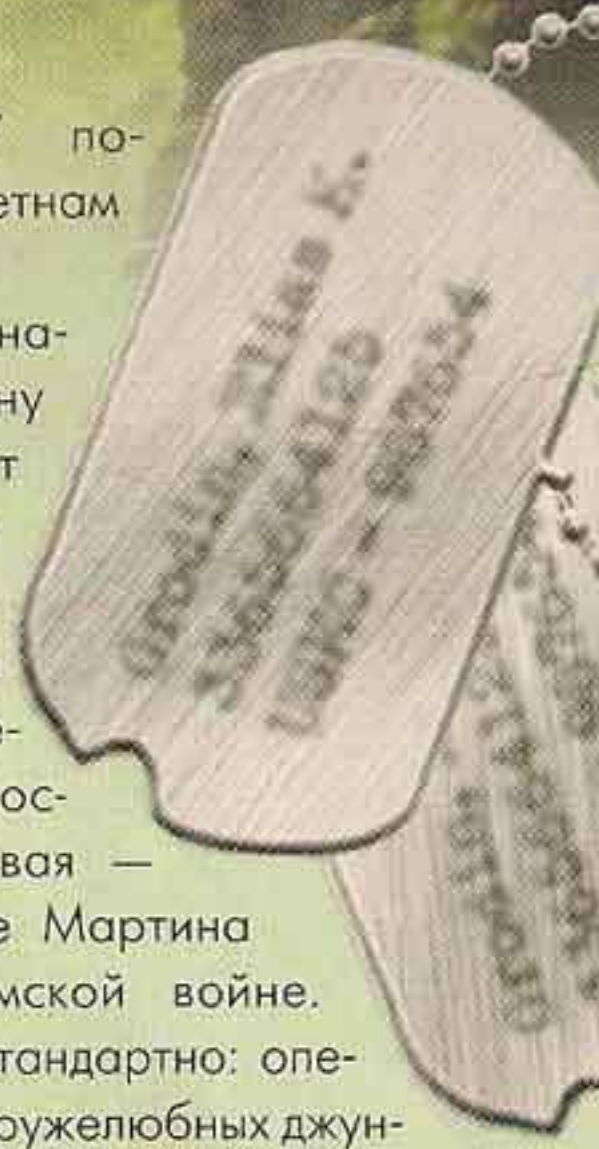
Война во Вьетнаме стала одним из самых спорных военных конфликтов за всю историю США. Ей было посвящено немало книг, фильмов и компьютерных игр. В том числе и свежая стратегия **Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam** (далее — **Platoon**).

## Три года в джунглях

**Platoon** расскажет нам историю молодого американского сержанта **Мартина Лайонсдейла** — обычного среднестатистического американца, ничем не выделявшегося из массы других парней, которым "посча-

стлилось" попасть во Вьетнам в 1965-м.

Во Вьетнаме Мартину предстоит провести три года. Сюжет игры проходит через две плоскости. Первая — это участие Мартина во Вьетнамской войне. Здесь все стандартно: операции в недружелюбных джунглях, приказы командования и гибель товарищей... Вторая — дневники Мартина, в которых он изливает свою душу. В этих дневниках нашлось место тому, чего никогда не смогли бы показать сделанные на трехмерном движке миссии и скриптовые вставки: тщетным попыткам солдата осознать смысл войны, в которой он участвует, семейной драме, возникшей из-за отъезда Мартина из родного дома, и мрачному и неизбежному перерождению из молодого и неопытного салаги-романтика в прожженного, но почти бездушного ветерана...



<b>Жанр:</b>	Тактическая стратегия
<b>Изготовитель:</b>	Strategy First
<b>Разработчик:</b>	Freedom Games
<b>Изготовитель в России:</b>	1С
<b>Локализация:</b>	None
<b>Похожесть:</b>	Close Combat, Combat Mission
<b>Необходимо:</b>	CPU 600MHz, 128Mb, 16Mb Video
<b>Желательно:</b>	CPU 1500MHz, 256Mb, 64Mb Video
<b>Мультиплеер:</b>	Локальная сеть
<b>Количество СВ:</b>	Один
<b>Сайт игры:</b>	www.gicombat.com

## Мы были солдатами

Больше всего **Platoon** похож на знаменитую серию **Myth**. Только действие происходит в джунглях. Под нашим командованием находится сам Мартин и небольшая группа солдат. Соединения по пять пехотинцев с автоматическими винтовками — главная сила и одновременно пушечное мясо. Помимо пехотинцев, в отряде также есть бойцы-специалисты: пулеметчики, гранатометчики (с противопехотными или противотанковыми гранатометами), снайперы, инженеры и медики. У каждого специалиста — свои сильные и слабые стороны. Например, пулеметчик обладает более высокой огневой мощностью, но сравнительно низкой скоростью, инженер вооружен маломощным пистолетом, зато умеет находить и обезвреживать мины противника и бросать гранаты — в общем, разобраться в предназначении солдат тех или иных специальностей не составит особого труда. Кроме того, на некоторые задания выделяются бойцы-ветераны. Ветераны круче по характеристикам, чем обычные бойцы, но потеря хотя бы одного из них приводит к провалу миссии. У некоторых ветеранов есть уникальные возможности, вроде вызова удара с воздуха.

Кроме того, в последних миссиях нам дадут поиграться с военной техникой. Совсем чуть-чуть, правда — доступны только железная коробка

M113, гордо именуемая бронетранспортером, да танк M48. Управлять этими машинами совсем не так интересно, как солдатами — перемещаются они только по дорогам (на тесные джунгли у них аллергия), заметны издалека, да и заряды из гранатометов притягивают, словно магнит.

## Искусство побеждать

Победа в **Platoon** складывается из двух основ. Во-первых, это грамотное использование солдат. Сразу же выучите одно полезное упражнение: как только ваша рука потянется к мышке, чтоб объединить всех подчиненных в большую бесформенную массу и направить ее в сторону предполагаемого противника, — тут же подвергайте провинившуюся конечность строгому наказанию. Залог успеха — в грамотном построении и перемещении группы. Первыми всегда идут автоматчики, за их спинами размещаются пулеметчики и гранатометчики, и, наконец, в третьем ряду находят место инженеры и медики, которые должны поддерживать группу между сражениями.

Солдаты могут перемещаться шагом, ползком (за исключением гранатометчиков) и бегом. Выбор способа зависит от ситуации. Например, при ходьбе солдаты не устают, кроме того, значительно понижается вероятность подорваться на mine. Бег, наоборот, стремитель-



▲ Пример грамотно выбранной позиции: засада на самой окраине джунглей не оставляет патрулю противника практически никаких шансов.



# ЛЮБОВЬ

# ТЩЕСЛАВИЕ

# ДЕЛО

# СОБЛАЗН



# ПАРТНЕРЫ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.



но сокращает выносливость, однако, когда требуется срочно перебросить пулеметчика на подвергшийся нападению фланг, другой альтернативы просто нет. С положением лежа все ясно — оно значительно снижает вероятность попадания, и поэтому любой вменяемый командир обязательно будет использовать его во время боя.

Вторая основа, которую не стоит забывать: война в Platoon практически всегда позиционная. Карты включают несколько различных типов местности. Каждый тип обладает двумя характеристиками, которые жизненно важно учитывать: дальностью обзора и уровнем защиты. Чем выше дальность обзора, тем дальше видите вы и видят вас. Уровень защиты влияет на то, как часто вас поражает огонь противника. Поэтому в Platoon следует постоянно выбирать наиболее удачную позицию для отряда. Конечно, ровная и прямая дорога — наиболее быстрый путь к месту назначения. Однако она обладает отрицательным модификатором защиты. И будьте уверены: если в джунглях (местности с одним из самых высоких модификаторов защиты в игре) окажется засада вьетконговцев, то противник и заметит вас раньше, и в бою получит преимущество. И наоборот: двигаясь небольшими группами из двух-трех бойцов по грамотно проложенному в глубине джунглей маршруту, можно спокойно пересечь практически всю карту, ни разу не вступив в противодействие с противником.

### Затерянные в скриптовых джунглях

Кстати, о картах. Тем людям, которые их делали, однозначно следует поставить памятник. Грамотно расположенные позиции и подходы к ним, множество возможностей для прокладки оригинального маршрута, да и красивая проработка, наконец — сразу видно, что кудесники картопроизводства не только не зря ели свой хлеб, но еще и отработали сверх плана.



▲ Невзрачный взрыв и три контуженных макаки — хвала тому, кто изобрел гранатомет!

Но, к сожалению, миссии, которые оказались сделаны на этих картах, далеки от идеальности и, видимо, составляют основной недостаток игры. Начнем с того, что все они линейнее линейки. Единственное, что игроку предлагается (иногда) выбрать — это напасть на противника с востока или прогуляться по джунглям и сделать то же самое с запада. Врагов всегда будет одинаковое количество, они всегда будут двигаться по тем же маршрутам, находить-



▲ Техника в игре вполне ничего — хорошо нарисована.

ся на тех же позициях и принимать одни и те же решения. Власть скриптов в Platoon безгранична. Что, когда и как делать противнику — решают скрипты. Иногда доходит до абсурда — стоит начать выполнять миссию не самым очевидным способом, а как-нибудь оригинально — и шаткая конструкция рухнет на глазах. Доходит даже до того, что солдаты противника начинают материализовываться из воздуха прямо в рядах вашего подразделения.

Господство скриптов автоматически уменьшает до минимума сложность игрового процесса. Стиль создателей миссий до банального прост. Стоит выполнить первые два-три задания — и вы с высокой степенью вероятности сможете угадывать местоположение противника, его примерную численность и намерения. Но даже если не учиться на оракула, практически все миссии можно пройти с двух, максимум трех попыток. Просто запомните все места, где располагается враг, обращайтесь внимание на наиболее защищенные подходы и используйте накопленные знания при последующем прохождении.

По поводу искусственного интеллекта. Где-то на просторах интернета вашему покорному повстречалось весьма оригинальное высказы-

вание, автор которого сравнивал Platoon с Commandos. Весьма недальновидное сравнение. Мир Commandos "жил" благодаря неплохому AI персонажей и мастерскому скриптингу. Мир Platoon выглядит "мертвым" по противоположной причине — здесь все тупо как пробки. Бойцы вашего подразделения скорее умрут, чем без приказа откроют огонь по противнику. С каждым подчиненным приходится возиться, как с умственно отсталым.

Хорошо еще, что существует возможность отдавать приказы в режиме паузы — иначе никто не прошел бы



▲ Вьетконговцы ведут себя так, будто впервые взяли в руки оружие. А именно: не умеют залегать, располагаются плотными группами и даже убежать не умеют.

даже первую миссию. Впрочем, противники — ненамного умнее, так что в этом шансы более-менее уравниваются. Стреляют они, слава Аллаху, сами, но зато никогда не залгут под обстрелом и не додумаются до простейшей смены позиции. И пусть враг почти всегда обладает трех-четыrehкратным превосходством — истреблять таких вояк обычно можно без особых сложностей.

### А ты записался в патриоты?

Недостатки, перечисленные в предыдущей главе, наносят серьезный удар по играбельности Platoon. Впрочем, не фатальный. Посоветовать игру можно трем категориям геймеров...

Во-первых, поклонникам качественных графических движков. "Мотор" Platoon'a свою работу исполняет честно — и новомодные шейдеры поддерживает, и плотно растущие джунгли "на ура" прорисовывает (деревья качаются на ветру), да и требования к начинке компьютера не завывает. Единственное, что подкачало — неудачная камера. А в общем — этот движок достоин и куда более качественно про-

работанных игр.

А во-вторых, Platoon не оставит равнодушными людей, интересующихся историей войны во Вьетнаме. Из дневников Лайонсдейла можно почерпнуть немало интересных данных.

И, наконец, патриоты США. Они точно останутся довольны — патриотизм из Platoon'a хлещет, как из пожарного брандспойта. Тут вам и трогательные душу дневники, и погибающие пачками герои, и великолепная патриотичная музыка.

Остальным — по вкусу. В этом жанре появляется не настолько много игрушек, и на фоне подобного безлюдья Platoon вполне может оказаться приятной находкой. ■

### Дождались?

Platoon напоминает автомобиль разработки японских конструкторов с дизайном от лучших итальянских ателье... Одна беда — собрали где-то в далеком Китае. Поэтому и вышло, что идея великолепная, внешний лоск наличествует, а ездить (играть) — не каждый сможет.

60% **Оправданность ожиданий**

#### Геймплей

●●●●●●●●●● 6.0

#### Графика

●●●●●●●●●● 8.0

#### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

#### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 5.0

#### Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

**Рейтинг "Маньяк" 7.0**



# Паддал прошлого дний снег





# Европа 1400

## The Guild

(Европа 1400: Гильдия)



Удивительная индустриальная метаморфоза: самое темное время в истории человечества отзывается самым переливчатым звоном в компьютерно-игровых сюжетах. Бедное средневековье растащило на части и любители фэнтези, и хитроумных квестов, и глобальных стратегий, и экшенов всяких. С сектой же экономических стратегий, как всегда, сложнее. *Patrician* и *Patrician II* (в русском переводе "Негоциант") от немцев из *Ascaron* были играми замечательными во всех отношениях, но слишком уж однобокими. Торговля-торговля-торговля, атрофированное производство и, в качестве маленького бонуса, немножко внешней политики. Сказать, что кто-то пытался повторить их успех — значит погрешить против истины. Сказать, что кто-то всерьез ожидал от *Европа 1400* каких-то тектонических жанровых сдвигов — значит жестоко обмануть доверие читателя. Это тот самый эмпирический золотой из кучи производственного навоза, непредвиденный шедевр, потер-

певший кораблекрушение, случайно обнаруженный на необитаемом острове эскадрой JoWood. После двухчасовой бани под задубевшим робинзонским рубищем вдруг обнаружился принц благороднейших кровей. Случай хоть и не уникальный, но исключительно редкий в нашей старательской практике.

### Симулятор

Назвать *The Guild* просто "экономической стратегией" не поворачивается язык: это самый настоящий симулятор суровой европейской жизни образца 1400 года. Симулятор сложный в освоении, но крайне простой в использовании. И подобно настоящим симуляторам, он требует исключительно серьезного к себе отношения. Без информации о назначении определенных рычагов вы еще сможете с горем пополам вывести самолет на взлетную полосу и под рев моторов взмыть в небо, но вот удержаться в воздухе и не сорваться в штопор — это уже вряд ли, тут нужно стопроцентное знание предмета.

<b>Жанр:</b>	Экономическая стратегия
<b>Издатель:</b>	JoWood Productions
<b>Разработчик:</b>	4Head Studios
<b>Издатель в России:</b>	Руссобит-М
<b>Похожесть:</b>	<i>Patrician II</i>
<b>Необходимо:</b>	CPU 600MHz, 64Mb, GeForce
<b>Желательно:</b>	CPU 1GHz, 256Mb, GeForce4
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Количество CD:</b>	Один
<b>Сайт игры:</b>	<a href="http://www.the-guild.com">www.the-guild.com</a>



▲ Книгопечатная мастерская при церкви. Заглянувший на огонек настоятель приготовился выдать сотрудникам ободряющих пинков.



▲ Рыночная площадь — центр общественной жизни.

Но это все присказка, настоящая же сказка начинается, когда вы, сформировав свой персонаж по ролевому образу и подобию, с головой ныряете в бурный омут средневековой городской жизни. Открывшаяся картина мутит взор и расшатывает сознание. Торговцы переругиваются на рыночной площади, ночной патруль марширует на отдых, уличные поэты загибают свою трудовую деньгу, из таверны выходит подпивший камнетес, ганзейские модницы неспешно шествуют по тротуару, а крестьянин с телеги костерит

вставших на мосту носильщиков. Город вполне успешно справляется с бременем жизни и существует в своем полигональном пространстве без нашего участия — это первое, хотя и не слишком удивительное открытие, сделанное нами в *Европа 1400*.

Второе же куда интереснее. Жизнь по ту сторону монитора — не просто отличная имитация (как, например, в незабвенном *GTA3*), а самое что ни на есть замкнутое пространство, существующее по сложным, но вполне постижимым законам. У всякой гужевой повозки есть





водитель, носящий имя, фамилию, обладающий несколькими рабочими навыками, сварливой женой и оравой крикливых младенцев. Но нас в нем интересует лишь одно — кто его хозяин. Кто платит за ренту телеги, какими товарами нагружает, что за материалы и по какой цене покупает на рынке, нанимает ли охрану у префекта или приплачивает местному принцу воров... Так-так, стоп! Это уже не "одно".

Каждый обитатель города (а их общее число может доходить до пяти сотен человек) — совершенно уникальная личность, которая рождается, работает, участвует в общественной жизни, плодит потомство и мирно помирает. И, что самое удивительное, вы — один из этих человеко-муравьев. Реальное время не перестает тикать ни на секунду, день сменяет ночь, а после одиннадцати часов каждого вечера игра западает в длительную кому и пробуждается ровно через год. И пока ваше альтер-эго седеет и теряет последние зубы, вы собираетесь с мыслями, а часы в правом углу экрана неумолимо отсчитывают минуты виртуальной жизни. Пока вы заняты созерцанием собственного экрана статистики и грызетесь с согражданами за наиболее теплое местечко под солнцем, где-то под боком происходят тысячи незаметных историй: рождаются и умирают люди, бурлят династические заговоры, присваиваются и отбираются титулы, в пылу пожарищ сгорают целые жилые кварталы, а на пепелища торговых империй сбегаются дельцы и менялы из окрестных городов. Масштабность, с которой по силам тягаться только самым продвинутым RPG.

## Светлое будущее всего...

Однако не нужно забывать, что мы пришли сюда не философствовать, а заниматься вполне конкретным делом, а именно — наживать богатства. От обилия способов сшибить свой праведный франк, гульден или фунт поначалу, натурально, глаза разбегаются. Можно

податься в спекулянты и гонять обобы из Парижа в Берлин и обратно, или заделаться управляющим таверны и кормить от пуза возвращающийся с трудовых подвигов плебс. Можно стать настоятелем церкви, жить на процент от продажи индульгенций и силами писчей артели издавать рукописные книги — или же заделаться воровским бароном, грабить беспечных парижан, похищать с целью выкупа знатных вельмож и совершать дерзкие налеты на торговые караваны.

История, подобно всему великому, начинается с малого. И вы, прибыв в большой город безымянным отроком двенадцати лет, можете начать восхождение по любой карьерной лестнице. Всего существует двенадцать основных профессий и бесчисленное количество дополнительных занятий, которым можно посвятить все оставшееся время. По всем правилам первоначального накопления капитала, первые лет двадцать придется закладывать основы производства и управления кадрами. Если вы задумали начать карьеру... ну, скажем, знатного парфюмера, уж будьте уверены — методом проб и ошибок вы научитесь отличать шалфей от мяты, сумеете поставить четкое производство ядов и духов, будете лично раздавать пинки нерадивым работникам, снаряжать отряды в походы за полевыми цветами, ремонтировать прохудившуюся крышу мастерской, закупать редкие дистилляты и биться за каждый пенни с местными оптовиками.

Когда мастерская будет доведена до высшей степени совершенства, а производство духов и ароматизаторов для фонтанов встанет на поток, придется волей-неволей расширять бизнес, покупать новую факторию или же переключиться на другие рыночные ниши. Ваше благосостояние растет, список запланированных на день дел уже переваливает за двадцать пунктов, предприятие насчитывает сорок наемных рабочих, в торговой лавке вас обсчитывает хитрый скупщик, а на обоз нападают оголодавшие крес-

тьяне с окрестных полей. Рук, глаз и иных органов элементарно не хватает, чтобы уследить за всеми насущными делами, и вы, скрепя сердце, нанимаете управляющих. Искусственному интеллекту, принимающему дела из человеческих рук, не хватает предпринимательской жилки и элементарной смекалки, но тем не менее, сбросив с плеч обязанности по самоличному контролю за процессом чистки котлов и переплавки железа на инструменты народного хозяйства, вы сможете полностью посвятить себя самому интересному... политике!

## Белый пиар

Восхождение из придорожной рабоче-крестьянской грязи в настоящие средневековые князья обставлено со всей возможной пышностью и благолепием. Даже самый маленький канцелярский пост при городской управе сулит, помимо небольшого жалования, открытие широчайших путей для пополнения персональных золотовалютных запасов. Станьте судьейским и получайте взятки от многочисленных городских истцов; или городским префектом — и продвигайте законопроект о снижении налогов на ваши предприятия; изберите религиозную карьеру и насылайте летучие отряды испанской инквизиции на ненавистных конкурентов и членов их семей...

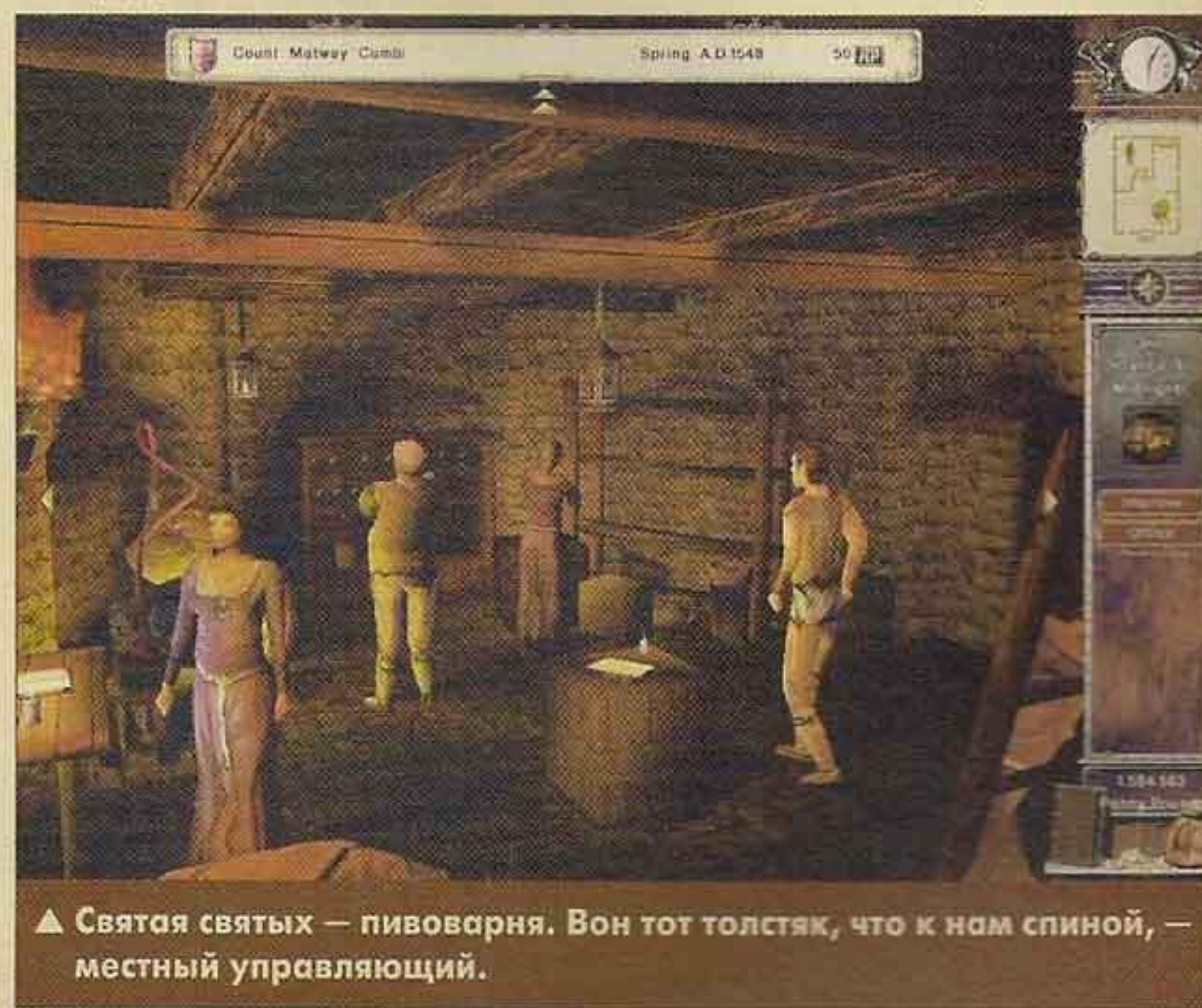
Пробиться во власть тяжело, но еще тяжелее удержаться на месте. Тут не стоит рассчитывать только на власть золотого тельца. Если до того у вас отлично получалось понукать тупоголовую рабсилу, то после первого же публичного осмеяния на риторическом поединке впору будет задуматься о самообразовании. Проведя год в библиотеке и взвинтив личный параметр "риторики" до заоблачных высот, вы сможете одолеть любого наглеца. Поднаторев в "скрытности", наняв шпионов и сглаздатоев и скопив основательный компромат, садитесь писать недругу пачку угрожающих писем, едкий

памфлет или анонимку в судейскую управу. Наконец, в совершенстве изучив воинскую науку и искусство владения шпагой, вы сможете нанять костоломов и хорошенько отметелить гадкого конкурента в каком-нибудь мрачном проулке.

А как вы смотрите на киднеппинг? Нет проще способа убрать начальника, чем выкрасть его из собственного офиса и пару лет продержать в сыром чулане с миской мутной бобовой похлебки. Как спастись от ревизии? Перевести капитал в золото и спрятать в винном погребе. Как избавиться от офисного хитрюги-кляузника? Элементарно — выставить его прежде, чем он выставит вас. Решить вопрос на общем голосовании, предварительно за добив коллег звонкой монетой. Как защититься от агрессора? За большую взятку получить у королевского советника охранную грамоту. Как возратить долг прилипале-ростовщику? Выслужить титул барона, сулящий долговременную отсрочку по всем негосударственным платежам...

Тернистая тропа в кулуары вымощена грехами всевозможной степени тяжести. На пути *наверх* приходится, плюнув на основы христианской морали, устраивать ночные оргии для начальства с дичью, вином и специально нанятым оркестром гусляров, ежегодно отстегивать сотни взятки наличностью и борзыми щенками, без устали сочинять гадкие куплетки на наиболее ретивых оппонентов, запугивать недвусмысленными письмами сотрудников по офису и даже крутить прелюбодейские амурсы с сотрудницами.

Последнее, впрочем, может обернуться весьма плачевно. Так, один мой неразумный потомок, оставивший за плечами Сорбонну и Мадридский университет светских манер, после неосторожных любовных маневров был вынужден жениться на старой ведьме без роду и племени, да еще и прижил от нее троих детей, один из которых болел зловонной чесоткой, второй пневмони-



▲ Святая святых — пивоварня. Вон тот толстяк, что к нам спиной, — местный управляющий.



ей, а третий, простите, страдал хронической диареей и все время кретински похихикивал.

### Династия

К продолжению рода стоит отнестись со всей ответственностью. В случае вашей непредвиденной кончины наследство сможет принять только кто-нибудь из детей старше двенадцати лет. Жена, братья, сестры и все прочие родственники — не в счет. Планирование знатной семьи куда сложнее однообразного торгашеского существования или нудного прорабского труда. Ребенок унаследует основные черты обоих родителей, поэтому лучше с

годам теряют способность к деторождению, потомок знатного рода не сможет взять в жены простолюдинку, лихой принц воров не станет крутить шашни с набожной дочкой священника, вероятность союза истового католика и гугенотки стремится к нулю — и так далее и так далее... Мозг медленно наливается кровью, а от тысячи и одной мелочи пухнет голова. Но созерцание собственного столетнего геральдического древа из пятнадцати ветвей приносит ни с чем не сравнимое удовлетворение. Целый род, настоящая благородная династия!.. Поистине, тут будет чем потешить неудовлетворенную гордость, особенно если вы не в состоя-

ков наличествует только один — прироста городского населения. А уж что касается внешнего оформления, то и здесь конкурентов The Guild не увидеть даже в бинокль с трехкратным увеличением. Картинка на экране завораживает так, что временами забываешь свести дебет с кредитом, и после часа непрерывной медитации на берлинский снегопад 1422 года со смущенной физиономией виновато давишь "Restart". Солнце медленно взбирается вверх по небосводу, и тусклый город потихоньку набирает краски, тень от стола в домашнем кабинете медленно ползет от серванта к камину, а огонь факела на стене подземелья отражается в начищенных до блеска латах стражников. Городская пастораль проходит через не-

основная прелесть этой игры в том и состоит, что вы можете заработать огромные виртуальные капиталы, так и не узнав, где в окне интерфейса находится кнопка "политические интриги". А можете добраться до вершин городской карьеры и титула соверена, ни разу в жизни не заглянув в цеха собственных мастерских и артелей. Щедрые немецкие руки подарили нам настоящий конструктор собственной параллельной жизни. А уж какие хитрые фигуры расставлять из его кубиков — решать только нам самим.

P.S. Мы не упомянули замечательное музыкальное сопровождение игры. Опустите глаза чуть ниже и посмотрите на рейтинги — иногда они говорят куда больше любых слов. ■



▲ Непорядок на производстве! Середина рабочего дня, а народ уже стягивается к пивной.

самого начала выбрать достойную жену, чем потом тратить бешеные тысячи на перевоспитание нерадивого отрока в университетах.

Также неплохо помнить и о здоровье потомства, ибо младенец, зачатый в глубокой старости (а глубокая старость, по средневековым понятиям, начинается сразу после сорока), в лучшем случае родится инвалидом и протянет до пятнадцати лет. Женщины живут на порядок дольше мужчин, однако к тридцати



▲ Встреча на мосту. Через пару секунд наша разбойничья банда "синих плащей" без труда расправится с превосходящими силами противника.

нии вспомнить фамилию своей настоящей бабушки.

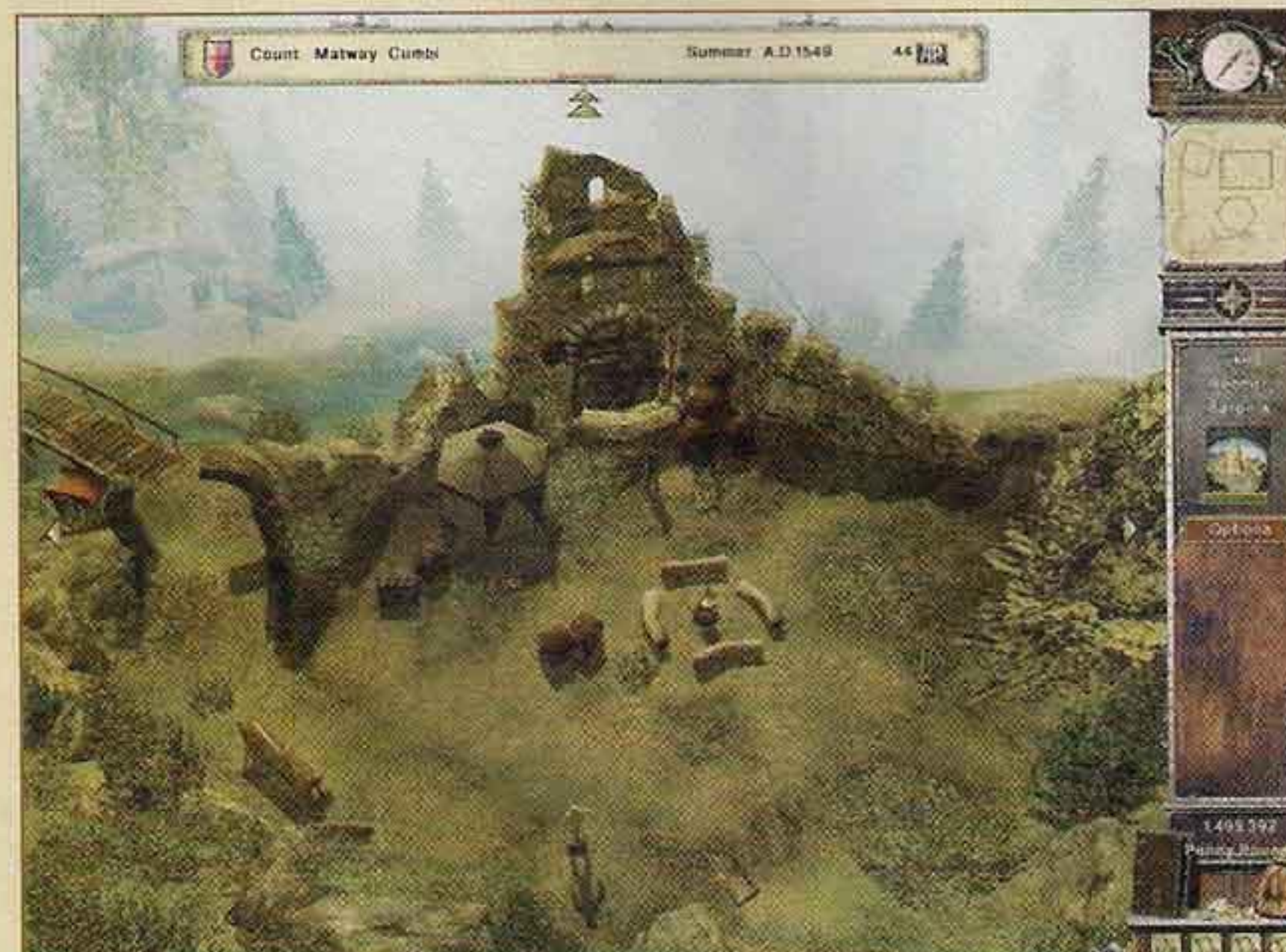
### Бульварная пастораль

Интерфейс на редкость прост и лаконичен. Из всех занудных графич-

сколько ощутимых метаморфоз, от грусти зимней ночи до беспричинной радости желтых красок осеннего утра. Из труб кузнечных мастерских валит густой черный дым, в грязи копошатся чумазы свиньи, деревья в лесопарковой загородной зоне лениво покачиваются на ветру, а крошечные человечки суетятся где-то внизу, ходят, бегают, возят повозки и гремят шпорами по булыжной мостовой. Конечно, при ближайшем рассмотрении ладные человеческие фигурки обнажают некоторый буратинизм, а неподвижные физиономии навевают священный ужас — но. Вспомните о масштабах, а еще лучше о количестве мегабайт на борту вашего походного "жифорса". Пожалуй, Europa 1400 — самый требовательный к "железу" представитель жанра.



The Guild трещит по швам от напора информационных потоков и ежеминутно грозит лопнуть, похоронив бедного игрока под грудой все новых и новых деталей. Однако



▲ Лесная стоянка братьев-разбойничков — логово всей местной организованной преступности.

### Дождались?

Вершина долголетней эволюции экономических симуляторов — конструктор собственной параллельной жизни. Умная, красивая, интригующая и захватывающая игра.

80% **Оправданность ожиданий**

#### Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

#### Графика

●●●●●●●●●● 8.0

#### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

#### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

#### Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Маньяк" **9.0**



# Ил-2 ШТУРМОВИК

## ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного  
авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград





Братец Кролик ([brother\\_rabbit@igromania.ru](mailto:brother_rabbit@igromania.ru))

# Combat Mission: Barbarossa to Berlin



Ни один план не переживает столкновения с противником.

Граф Гельмут фон Мольтке

Ситуация из серии "атлас истории для четвертого класса". Интервью разработчиков *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* одному крупному американскому сайту. Журналист (искренне недоумевая): "Почему это для продолжения *Combat Mission* вы выбрали Восточный фронт? Ведь есть же столько интересных тем — операции на Тихом океане, боевые действия в Северной Африке?" Разработчик (не менее удивленный): "Ну, там были такие интенсивные бои... Мы просто не могли это проигнорировать".

Но мы-то с вами знаем, что Вторая мировая была выиграна американскими войсками в Нормандии, в 1944-м. Неужели мы ошибались?

## Картина навсегда

"Вставай, мать твою!" — орет сержант. Но пехота старается еще глубже зарыться в землю — пулеметчик на колокольне способен успокоить любого. Атака захлебывается лишь ровно до того момента, пока Т-34, ведомый лейтенантом Елагиным, не заставляет пулемет замолчать. "Тридцать четвертый" доезжа-

ет до окраины городка... и оказывается практически нос к носу с Panzer III. Тот, похоже, тоже ошарашен происходящим, и вот два танка начинают невыносимо медленно разворачивать свои орудия. Кто успеет первым? Кто?!

## Повторение пройденного

*Combat Mission: Barbarossa to Berlin* — это такая золушка в мире компьютерных игр: днем готовит обед, стирает белье и ухаживает за скотиной, а в свободное время блистает на балах и разбивает сердца принцам. У нее нет крупного, жирного издателя, практически нет рекламы, она продается только через интернет, на сайте разработчиков (по крайней мере, за пределами нашей любимой Р.) И что же? Крупнейшие западные сайты хвалят ее наперебой и бросают к ее ногам разные Editor's Choice'ы и Golden Award'ы. В чем же дело? Во многом успех *Barbarossa to Berlin* объясняется тем, что игра является творческим переосмыслением первой части — *Combat Mission: Beyond Overlord*. В

Жанр:	Походная стратегия/варгейм
Издатель:	Battlefront.com
Разработчик:	Big Time Software
Похожесть:	Combat Mission: Beyond Overlord
Необходимо:	CPU 500MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	<a href="http://www.battlefront.com/products/cmhb/cmbb.html">www.battlefront.com/products/cmhb/cmbb.html</a>



▲ Парад по захваченному городу. Не пробуйте делать это в боевых условиях!



▲ Обратите внимание на состояние брони — "железный конь" готов рассыпаться от малейшего прикосновения.

частности, никуда не делась знаменитая (и вызвавшая столько споров) система turn-based/real-time: приказы по-прежнему отдаются в режиме паузы, после чего нажатие на кнопку "конец хода" превращает игрока из стратега в простого зрителя. И этот дуализм до сих пор обладает сильнейшей притягательностью: контраст между абсолютным контролем и полной беспомощностью кажется глотком свежего воздуха. Скажем больше — в мутном потоке тупых "стратегий" последнего времени *Barbarossa to Berlin* выглядит крупным золотым самородком.

## Что новенького?

Придется приложить немало усилий, чтобы "отыскать" десять отличий между двумя частями *Combat*

*Mission*. Учитывая крайнюю консервативность жанра варгеймов, можно быть уверенным в том, что эволюция будет долгой и мало заметной глазу. Кое-какие изменения в *Barbarossa to Berlin* видны сразу — как вы уже догадались, место действия — тот самый "Восточный фронт". Место действия — от Финляндии до Черного моря, от июня 41-го до мая 45-го. В игре более 50 сценариев, а также несколько "операций", которые представляют собой отдельные связи миссий. Приятно удивляет разнообразие ситуаций — здесь можно увидеть практически все, от городских боев до масштабных танковых сражений "в чистом поле". Разумеется, каждый сценарий можно пройти за обе стороны. Присутствуют также традиционные для варгей-



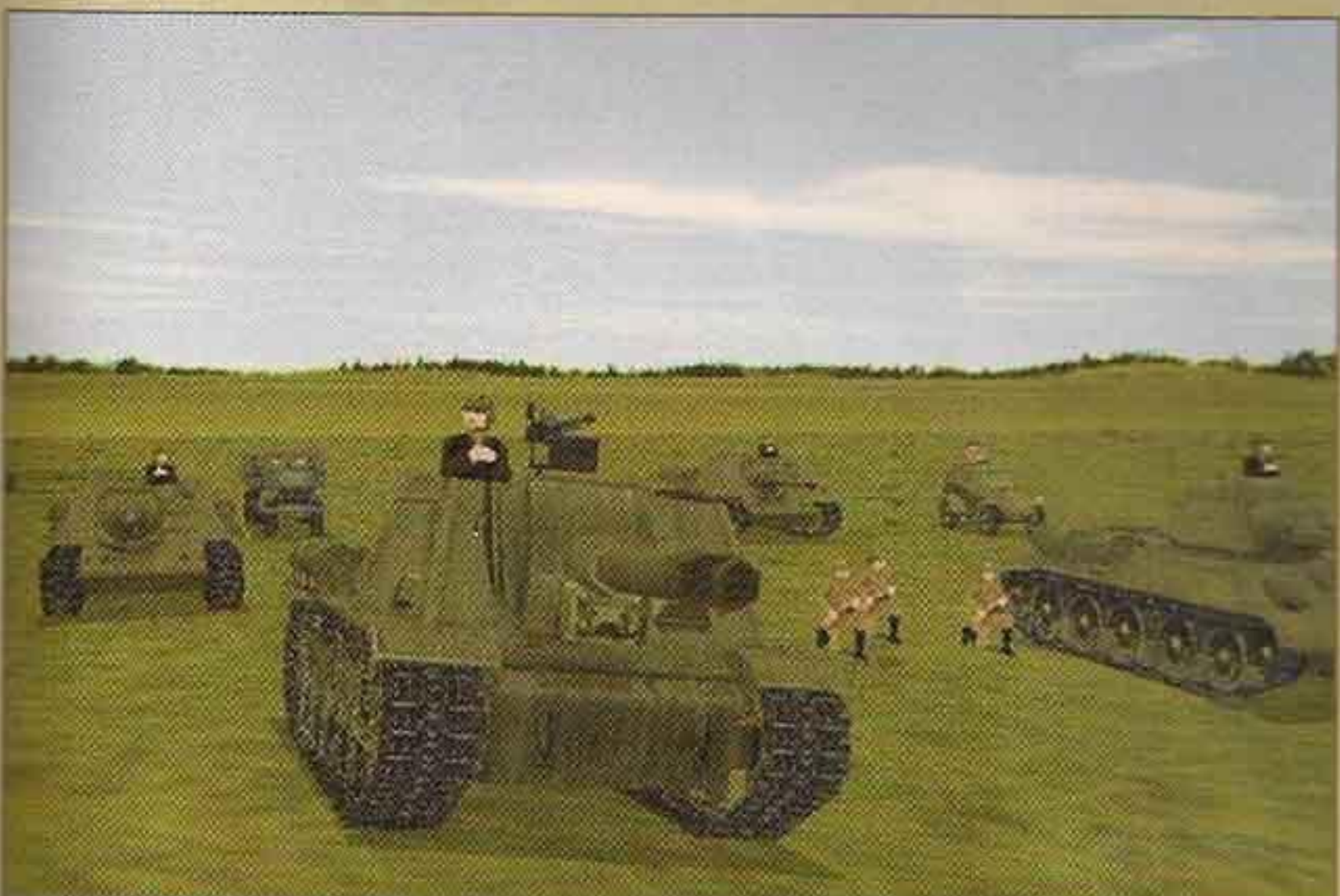


▲ Получите и распишитесь!

нов режимы hotseat и игра по электронной почте (PVEМ). В принципе, это более чем достаточно для 90 процентов играющей публики, но для особо продвинутых имеется весьма симпатичный редактор, с помощью которого можно, например, сделать подарок любимой учительнице истории, кампанию "Москва 41 — Прага 45".

### Глоток реализма

"Если это было в жизни, это будет и у нас в игре!" — похваляются разработчики. Ну, не знаю, заградительных отрядов НКВД мне (пока) обнаружить не удалось... Но. Что вы скажете о правдоподобной (и понятной!) модели морального состояния наших солдат? На мораль подчиненных благотворно действует командир, в его присутствии юниты быстрее и точнее выполняют приказы. Кстати, русские солдаты в Barbarossa to Berlin реагируют на приказы заметно медленнее — они были замедлены специально, чтобы отразить нехватку раций в Красной армии.



▲ Стоит распределить роли и нажать кнопку "Конец хода" — и мы уже ничему не сможем помешать. В Barbarossa to Berlin нужно не просто думать, а думать заранее. Крепкие задним умом здесь долго не живут.

Как вам понравится детальная (еще раз — детальная!) модель баллистики? Обсчет повреждений, между прочим, включает в себя тип орудия и снаряда, расстояние до цели, толщину брони и угол контакта снаряда с броней.

Наконец, игра радуется стремлением соответствовать исторической правде. Так, в некоторых миссиях (особенно относящихся к лету 41-го) советские войска выдаются изрядно потрепанными — пехота боеспособна лишь наполовину, и танки готовы вспыхнуть от первого же попадания. Достоверно? Не то слово. Хотите проверить — отлично, ко многим "историческим" миссиям прилагаются ссылки на исторические же источники.

### Командовать парадом буду я?

Интерфейс в походовой игре, теоретически, может быть любым — желающие разобраться в нем имеют все шансы это сделать. Тем приятнее тот факт, что разработчики не стали заново изобретать велосипед

и оставили практически идеальный интерфейс Combat Mission: Beyond Overlord. Отдать приказ юниту? Все по классике — один клик правой кнопкой, выбор команды и ее "точки приложения". Правда, было добавлено несколько команд, что сделало управление еще удобнее. Нововведения можно поделить на три вида — "для танков", "для пехоты" и "для всех". Ну, и замечательным изобретением оказалась команда "Advance to contact" — теперь юниты могут останавливаться, едва заведя противника. Юнитам можно назначить "зону обстрела", которую они будут контролировать. Теперь они могут наступать прямо под огнем противника, перебегая из одного укрытия в другое. Советская пехота отлично понимает команду "human wave" — закрываем амбразуры телами, но это исключительно на тот случай, если мы решаем поиграть в массовый героизм и самопожертвование. Что, вообще говоря, в Barbarossa to Berlin является страшной расточительностью — юниты здесь товар редкий и штучный.

Танкам подарена прекрасная команда "shoot and scoot". В этом режиме танк может выдвинуться на позицию, выстрелить по цели и затем отступить в укрытие. Кроме того, появилась полезнейшая команда "hull down", получив которую, танки начинают вести огонь по противнику из-за подходящего пригорка.

В общем, доступных команд много, нужно только суметь ими правильно воспользоваться. Гораздо хуже, если отдан неправильный приказ. Тогда остается только надеяться на тактический AI — тот, который определяет реакцию юнита на возникающие неожиданности. Этот "дружественный" AI весьма неплох, и выглядит просто орлом на фоне своего собрата из G.I. Combat (см. обзор совсем рядом). Не отстает от него и AI противника. Нет, до Суворова, Наполеона и Клаузевица ему еще далеко, но уже он неплохо выстраивает эшелонированную оборону, организует грамотные засады и не стесняется обходить с флангов. Единственно, в чем можно упрекнуть компьютер, так это в том, что он гораздо лучше справляется с оборонной, нежели с атакующей. Впрочем, эта проблема решается путем нескольких изменений в настройках.

### Аудио-видео

Теперь позвольте пару слов о том, что говорит и показывает Barbarossa to Berlin. Дело в том, что игру можно довольно легко разделить на составляющие; это конечно, недостаток, но так уж получилось, что разница в классе между графикой и звуком очень велика. Фанаты Combat Mission, правда, радостно утверждают, что графика стала "значительно лучше". Бесспорно. Что не мешает ей, графи-

ке, оставаться абсолютно условной, "картонной". То же относится и к изображению солдат и техники — пехотинцы все так же напоминают марионеток со странной, дерганой анимацией. При всем при этом графика Barbarossa to Berlin ухитряется оставить за кормой уже упомянутый G.I. Combat — дело в том, что здесь боги вдохнули жизнь в обыкновенных игрушечных солдатиков; это — те самые солдатики, о которых мы и мечтать не могли в детстве. Поэтому-то в игре так кстати возможность бесконечно долго прокручивать каждый отдельный ход и рассматривать происходящее под разными углами.

Об озвучке Barbarossa to Berlin можно говорить долго, а можно не говорить вовсе: она великолепна. Каждый звук воспроизведен с удивительным вниманием к деталям, все ярко, сочно и на своем месте. Кстати, знатоки иностранных языков смогут проверить свой словарный запас, прослушивая реплики на немецком, финском, итальянском, румынском, венгерском и польском; а вот любители "клюквы" будут разочарованы — к репликам бойцов Красной армии не придрались бы даже товарищи Жуков и Буденный.

### Осколочным — заряжай!!

Новый фронт, новые юниты, новые сценарии, две новых команды, три новых характеристики. В некоторых случаях сеанс патанатомии не позволяет объяснить, каким образом достигается эффект погружения. Анализ бессилён. Это нужно видеть и слышать. Ваш покорный слуга оказался смят, разбит и контужен данной игрой. И ничуть об этом не сожалеет. ■

### Дождались?

Восточно-фронтовое, "русское" продолжение первого трехмерного воюгейма. Живая и, возможно, бессмертная классика.

**90%** оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	9.0
Графика	●●●●●●●●●●	5.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	9.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	6.0

**Рейтинг "Мани" 8.5**



Пятнистая Рысавка (rysiavka@igromania.ru)

# Post Mortem

Microids смело можно присудить первое место в номинации "Удивление года". Поразив мир великолепной *Syberia*, канадцы решили не останавливаться на достигнутом. И к концу года выпустили еще один квест — мистический детектив в стиле нуар, нелинейный, психологичный и очень атмосферный.

## Когда судьба стучится в дверь

Париж 30-х годов. Ненасная ночь, пустынные улицы, парочка в номере отеля занимается любовью. Внезапно на пороге появляется фигура в носатой маске, напоминающей голову огромного крыска, и с огромным тесаком в руках. Наутро весь Париж будет говорить о чудовищном двойном убийстве...

Герой игры — Гас Макферсон, бывший сыщик из американского агентства Пинкертона. Оставив сыск, он решил стать художником, переехал в Париж и поселился в одной из городских мансард. Судя по спартанской обстановке, успех пока только у него в планах, хотя талант несомненен — чтобы убедиться в этом, достаточно заглянуть в блокнот Гаса с зарисовками.

Но иногда прошлое возвращается неожиданно. Стук в дверь — и судьба предстает перед Гасом в облике красавицы брюнетки Софии

Блейк. Две отрубленные головы в той залитой кровью комнате принадлежали ее сестре Руби и мужу сестры Реджису, и она пришла нанять детектива для расследования загадочного и страшного преступления. В таланты полиции София не верит, а раскрыть дело необходимо. Тем более что пропала семейная реликвия, и девушка очень заинтересована в ее возвращении. Кроме красоты, у Софии как минимум одно неоспоримое достоинство: она готова платить Гасу по 500 франков в день.

Конечно, можно отказаться от расследования. Нелинейный сюжет позволяет это сделать. Но, побродив по убогой мансарде, понимаешь, что терять Гасу нечего. Тогда только и остается, что позвонить Софии и договориться о новой встрече.

## Этюд в багровых тонах

*Post Mortem* — игра как стильная, так и странная. Первое впечатление от нее нельзя назвать ошеломляющим — на экране темно, мрачно, действие состоит в основном из разговоров. Потом понимаешь, что иначе эта мистическая история и не может происходить, и замечаешь, что действие затягивает, а от игры невозможно отклеиться. Сообразно духу происходящего, все события происходят не-

Жанр:	Квест
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids
Издатель в России:	1C
Локализация:	Полная
Похожесть:	<i>Syberia</i>
Необходимо:	CPU 350MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 550MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.postmortem-videogame.com



Do you know, Mr. MacPherson, that in Antiquity, superstition had it that we should pay Charon, the boatman of Hades, by placing a coin in the mouth of the dead? These ancient myths are buried deep in our unconscious and resurface when we are overcome by hysteria. Fascinating, isn't it?

▲ Крупные планы в диалогах усиливают впечатление от реплик персонажей.

настной ночью — стильный ветер гонит по пустынным тротуарам осенние листья, с неба льет проливной холодный дождь, и Париж совершенно не похож на самый куртуазный в мире город. По части создания атмосферы Microids — мастера, каких поискать.

...Во рту у каждой из отрубленных голов обнаружено по старинной монете. По мере расследования история становится все более мистической — сложно совместить современную жизнь со склепами, алхимическими лабораториями и верой в древний артефакт, голову Бафомета, которая дарует ее обладателю вечную жизнь. Как можно поверить, что по земле с XIII века ходит монстр, который способен жить вечно, питаясь чужими жизнями? Но, оказывается, бывает и такое.

## Шаг вправо, шаг влево — побегом НЕ считаются!

К финалу можно пробираться совершенно разными путями. В зависимости от того, как поведет себя Гас в той или иной обстановке, запускается та или иная скриптовая развилка. Например, перед беседой с портье Гас может представиться детективом, журналистом или страховым агентом. Его цель — выудить как можно больше информации о случившемся и получить доступ к месту преступления. Если вы попытаетесь проиграть все варианты, то быстро узнаете, что газетчиков и сыщиков портье на дух не выносит, но зато из разговора можно будет узнать о подозрительном субъекте, который пытался в ночь убийства пробраться в комнату к



▲ Похоже, здесь Гаса знают.





Am I right in thinking Inspector Lebrun is in charge of the investigation on the Whyte case? Would it be possible to meet with him? That way we can compare our information.

▲ Диалоговая система. Думайте, прежде чем говорить: слово не воробей...

жертвам. А если вы завоеуете доверие портье рассказом о том, что вы представитель богатой, но очень боязливой американки, которая решила снять номер в гостинице на целый год, он сам проводит вас к месту преступления. Вот только о подозреваемом вам придется узнавать из других источников. Но это не все последствия вашего выбора. Газетчикам и сыщикам вход на верхние этажи запрещен, и Гасу придется взлезть в чемодан, чтобы туда попасть. Зато он легко (скриптовая сцена в полицейском участке) узнает имя подозреваемого. А вот Гасу-страховому агенту эпизод с матерью пропавшего парня просто не будет показан, и только в разговоре с инспектором Лебраном он сможет узнать нужное имя. А если будет невнимателен, то может и не узнать. И расследование наглухо встанет.

Таких развилок в игре множество. Исход той или иной ситуации зависит в основном от того, насколько ловко Гас сумеет повернуть разговор с тем или иным NPC, чтобы получить доступ к очередной порции сведений.

У игры три возможных финала. Чем закончится вся история, вплоть до того, останется ли в живых сам Гас, зависит от того, как тщательно вы вели расследование, собирали улики и смогли ли убедительно доложить о найденных доказательствах инспектору Лебрану.

## Слово не воробей...

...а воистину чушка чугунная. Поэтому как брякнешь в Post Mortem что-нибудь не то, и — все, концы в воду! Каждая вставленная кстати или некстати реплика Гаса может изменить весь дальнейший ход событий. Сами диалоги похожи на разветвленное древо, и каждый поворот разговора может сделать доступной или, напротив, отсечь часть информации.

Чтобы раскрыть преступление, Гасу придется опросить около 20 NPC. Общение с ними занимает не менее половины игрового времени, а в диалогах задействовано более 6000 фраз. Как говорит сам Гас: "Искусство частного детектива состоит в том, чтобы развязывать языки нужным людям".



I may have led the murderer to the Eatons, but I did not kill them.

▲ Как это случается в квестах, по ходу дела нам придется побывать в шкуре других персонажей. Один из них — Хеллоуин, парень, оказавшийся не в том месте не в то время.

В диалоговом интерфейсе Post Mortem вы не найдете привычной таблички, где представлены все варианты ответов. Теперь каждой реплике соответствует своя закладка на экране, и просматривать их приходится по очереди. Сначала такая система кажется высосанной из пальца, потом понимаешь, что она заставляет думать над выбором каждой фразы.

Иногда после проваленной беседы диалог приходится переигрывать. Поэтому не худо бы сохранять перед каждым разговором. Зачастую невозможно предугадать, как повернется дело. Если портье в холле "Орфей" не желает иметь с сыщиками ничего общего, то бармен там же будет рад знакомству с частным детективом и расскажет Гасу все, что знает. Для этого достаточно польстить ему, пригласив поучаствовать в расследовании в качестве помощника...

Если отвлечься от частностей, то при пристальном знакомстве с Post Mortem понимаешь, что диалоги — самая слабая и недоработанная часть игры. Ладно бы присутствовала только возможность получить дополнительные сведения или направить сюжет по боковой ветке — но как вам понравится проиграть или уткнуться носом в глухой тупик после одной неудачной фразы? Или после фраз верных, но сказанных немного не в том порядке, как предполагали разработчики? Людям терпеливым и дотошным рекомендую не забывать о сейвах, всем прочим — разыскать подробное прохождение.

## Тернистый путь частного детектива

Естественно, игра приключенческого жанра, да еще и с детективным сюжетом, должна быть напичкана головоломками. Что ж, Microids не обманули наших ожиданий.

Иногда предлагается просто пошевелить мозгами. Попадается множество задачек на внимательность, сообразительность или просто на комбинаторику. Например, обнаружить пять отличий оригинала картины от подделки...

Встречаются и детективные ребусы — составить по описанию портрет



подозреваемого или вскрыть при помощи набора отмычек замок. Попадаются головоломки со средневековым антуражем в духе "Лувра": планетами, зашифрованными числами, составлением алхимических зелий. В общем, скучать будут лишь те, кто совсем уж не любит шевелить извилинами.

## Чувство стиля

Оно, как известно, либо есть, либо нет. В Post Mortem оно балансирует на грани. С одной стороны — удивительная атмосферность, саспенс, действительно страшные флэшбеки, с другой — на редкость плоский сюжет и топорная развязка... Замечательный прием — ретроспекция (нечасто нам дают возможность поиграть за другого персонажа — кстати, тоже частного детектива!) Но и этот прием брошен на полдороге, не доведен до конца; а ведь сделали бы в Microids как надо — был бы шедевр, классика жанра. Есть отличные головоломки (чего стоит взлом замка или сличение картин) — и есть чудовищно сложный, некорректно поставленный пазл по составлению фоторобота подозреваемого. А неудобный интерфейс, а пропадающие из него предметы...

Спору нет, где-то и в чем-то разработчики действительно постарались. Ведущий дизайнер Стефан Броху и главный художник Максим Виландр создали игру, на которую приятно посмотреть — и с которой легко иметь дело. Предельно подробная проработка деталей обстановки: видны трещины на стенах, блики света на полированной мебели, фактура бумаги в блокноте для зарисовок и жилки на носу полицейского...

Локации представляют собой отреставрированные задники. Перемещение между ними происходит при помощи карты Парижа. Выходя из помеще-

ния, вы кликаете на карте в место, куда хотите попасть. По мере развития событий на карте появляются новые и новые места локации — кафе, дома, офисы. При этом совершенно не обязательно каждый раз тащиться к дверям — карта лежит у вас в багаже, и воспользоваться ей для смены локации можно где и когда угодно.

Замечательная анимация и артикуляция моделей: движения разнообразны и естественны, а рты открываются именно тогда, когда нужно. Во время бесед, когда вид из глаз персонажа сменяется видом со стороны, авторы на полную катушку используют кинематографические приемы — игру света и теней, наплывы и крупные планы лиц. Единственный минус анимации — повторяющиеся в разговорах жесты. Согласитесь, несколько ненормально, если в течение диалога реплик так из двадцати Гас все время одним и тем же движением поправляет очки или складывает на груди руки.



Выдержанный стиль, внимание к мелочам — игре есть чем заинтересовать квестомана. Те, кто знаком с предыдущей работой Microids, наверняка заметят аллюзии на Syberia. Красноносый полицейский жандарм как брат родной похож на стационарного зрителя из Барокштадта и тоже обожает выпить. Отель "Орфей" напоминает вокзальное здание в Syberia, а проносившиеся перед ним по рельсам трамваи только усиливают дежавю. И, наконец, в процессе игры вы наткнетесь на последний привет от Кэт Уолкер — фигурирующий в расследовании голосовой цилиндр. Правда, мамонтов в игре обнаружить не удалось... ■

## Дождались?

Хороший мистический триллер, подпорченный рядом досадных недочетов. Впрочем, атмосфера и сюжет вытягивают его из болота дизайнерских промахов.

90% Оправданность ожиданий

### Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

### Графика

●●●●●●●●●● 8.0

### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

### Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Маниа" 8.0





# ИСТОРИЯ СПЕЦ

Начавшаяся через несколько лет холодная война не сразу привела к возрождению спецназа. Страны Варшавского договора опирались на огромную армию, способную за короткий срок захватить Западную Европу; НАТО, в свою очередь, думал о том, как ее защитить. Обе стороны стремительно развивали ракетные войска, способные за считанные минуты нанести ошеломляющий удар по противнику. Спецназ в картину предполагаемого военного конфликта поначалу не вписывался. Однако двум могучим блокам не суждено было столкнуться в открытой конфронтации. Противостояние вылилось в десятки небольших войн в разных точках земного шара. И войска специального назначения тут оказались как нельзя кстати. Началось стремительное возрождение спецназа. Такие группы стали создавать по всему миру. Многие из них со временем выросли в легендарные подразделения, состоящие из великолепно подготовленных солдат. Но здесь мы расскажем только о тех спецподразделениях, с которыми российские геймеры уже знакомы по играм, фильмам и публикациям в прессе. Сегодняшняя статья будет посвящена спецподразделениям стран Европы. А следующие материалы будут посвящены спецназу США и России.

## Англия. Специальная Аэрослужба (SAS — Special Air Service)

После Второй мировой легендарная SAS не избежала участи, постигшей многие другие спецподразделения. Несмотря на все усилия вернувшегося из германского плена легендарного Дэвида Стирлинга, уже 8 октября 1945 года SAS была почти полностью расформирована. Осталось только незначительное подразделение, получившее название 21th SAS (21-я САС). Сотни профессионалов с огромным опытом действий в реальных военных условиях оказались не у дел.

Однако подобная ситуация продолжалась относительно недолго. Вместе со Стирлингом за сохранение SAS боролся талантливый бригадир Майкл Кэлверт. Через четыре года командующий английскими сухопутными силами на Дальнем Востоке отправил Кэлверта с инспекцией в Малайю (сейчас входит в состав Малайзии), где английские войска безуспешно вели борьбу с партизанами. После инспекции Кэлверт предложил создать спецподразделение, подобное SAS, но предназначенное для борьбы с партизанами. По его плану, подразделение должно было состоять из небольших, хорошо подготовленных групп, способных долгое время действовать автономно, а главное — завоевывать доверие местного населения. Предложение Кэлверта было принято. В подразделение *Malayan Scouts (SAS)* ("Малайские скауты" (САС)), помимо бывших бойцов САС, вошли представители бывших групп дальнего поиска (шиндифов), а также наиболее опытные солдаты английской армии в Малайе. По сложившейся традиции, в данное подразделение принимали только добровольцев.

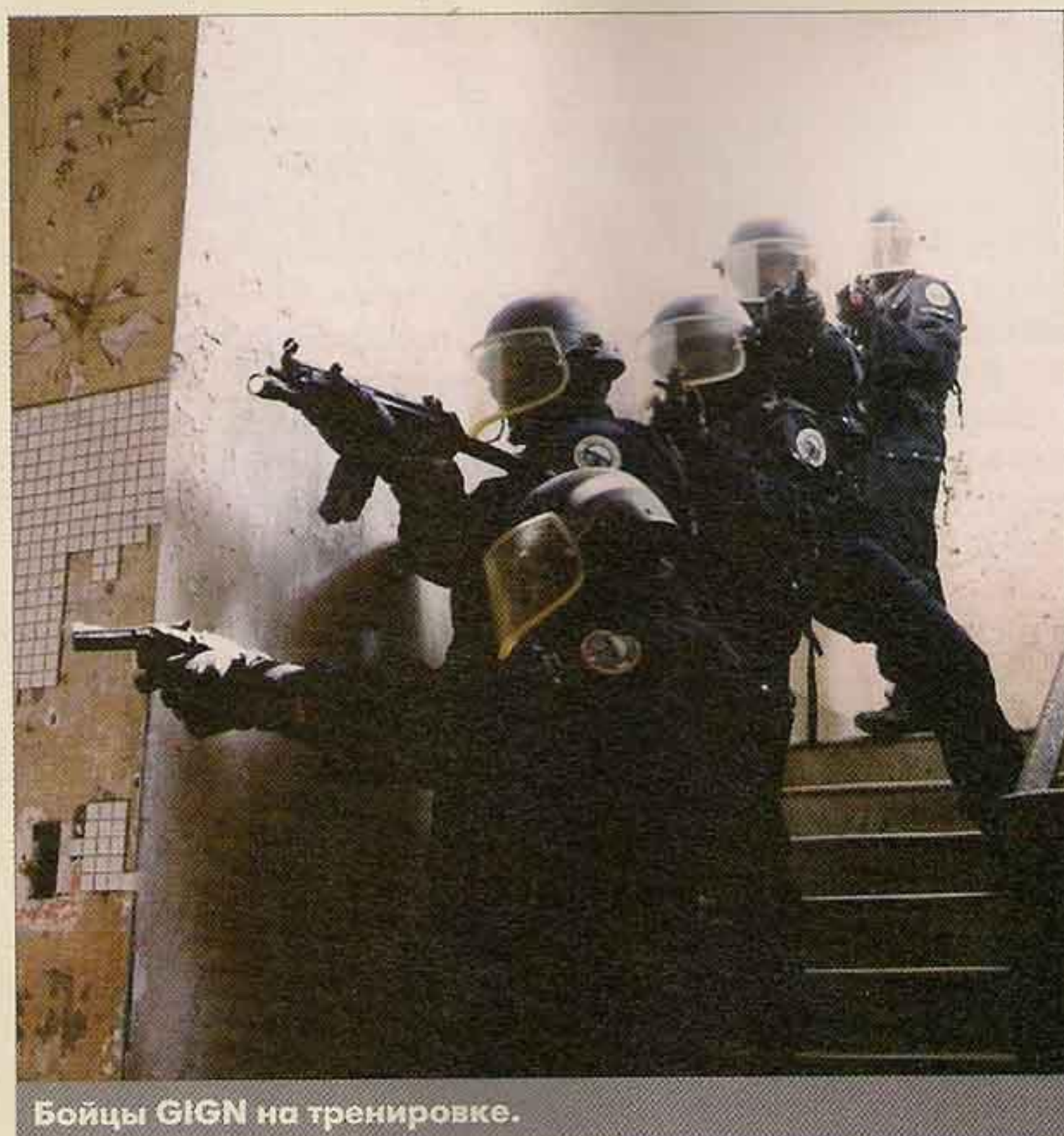
Андрей Александров  
(alexandrov@igromania.ru)

Мы продолжаем серию статей, посвященных истории войск специального назначения. Две предыдущие публикации рассказывали о зарождении спецназа и его бурном развитии во время Второй мировой войны. К сожалению, после окончания самого масштабного вооруженного конфликта XX века войска спецназа сделали значительный шаг назад. Командос, рейнджеры, "мародеры Меррилла", "скауты из Аламо" — этим легендарным спецподразделениям не нашлось места в израненном послевоенном мире. Некоторых ликвидировали "благодаря" закостенелому военному командованию, на других не было денег в скудных бюджетах восстанавливающихся после войны стран...

Часть III: Спецподразделения Европы

# НАЗА

Несмотря на то, что личный состав "Малайских скаутов" практически полностью состоял из высококлассных профессионалов, потребовалась их переподготовка для работы в новых условиях. Для этого была построена тренировочная база в портовом городе Джохор-Бару. Там "скауты" учились действовать в джунглях, входить в контакт с местным населением, получать от него разведывательную информацию и привлекать к борьбе с партизанами. В 1952 году настал их звездный час. Подразделение, на счету которого к тому времени числилось немало успешных операций, приказом вновь пришедшего к власти Уинстона Черчилля было переименовано и получило многозначачнее для посвященных название — 22th SAS (22-я САС). Параллельно подобное подразделение начали создавать в Новой Зеландии. В декабре 1955 года NZSAS — *New Zealand Special Air Service* — была сформирована и перебросена в Малайю, на смену бойцам 22th SAS. В Малайе новозеландцы пробыли два года, в течение которых были проведены две трехмесячные операции, закончившиеся уничтожением важных партизанских лидеров. Успехи англичан и новозеландцев произвели сильное впечатление на других членов Британского Содружества — австралийцев, военные чины ко-



Бойцы GIGN на тренировке.



торых очень долго противились формированию подразделений спецназа. Но 25 июля 1957 года в составе австралийской армии наконец была сформирована 1st SAS, переименованная в 1964 году в ASASR — Australia's Special Air Service Regiment (австралийский полк САС).

Война в Малайе закончилась в 1960 году, однако бойцам SAS не пришлось долго сидеть без дела. 8 декабря 1962 года более четырех тысяч поддерживаемых Индонезией вооруженных повстанцев взяли под контроль значительную территорию султаната Бруней. В плен были захвачены находившиеся в Брунее европейцы. Англичане силами Королевской морской пехоты провели великолепную операцию и выбили повстанцев с ключевых позиций. Контроль над Брунеем был восстановлен, однако многие повстанцы успели уйти в джунгли, где и затеяли партизанскую войну. В январе 1963 года в Бруней были переброшены бойцы 22th SAS. Спецназовцы великолепно справились с задачей, и уже в августе 1963 года остатки партизан отступили на территорию Индонезии. Но в сентябре Индонезия вновь попыталась дестабилизировать только что созданное государство — Малайзию. Силы 22th SAS были моментально переброшены на границу с Индонезией. В начале 1965 года к ним прибыли подкрепления из NZSAS и ASASR. Противостояние продолжалось до 1967 года и показало великолепную подготовку частей SAS, которые потеряли всего четырех человек убитыми.

Дальше дороги подразделений SAS разошлись. Бойцы 22th SAS долгие годы боролись с бойцами Ирландской Республиканской армии и Ирландской народно-освободительной армии, действовали в Малайе и Омане, совместно с германским спецназом освобождали захваченный террористами в 1977 году в Могадишу немецкий авиалайнер, участвовали в войне на Фолклендских островах (1982 год) и в войне в Персидском заливе (1991 год). Отдельно стоит отметить, что, по неофициальным слухам, во время ввода миротворческого контингента НАТО в Косово (лето 1999 года) на взлете разбился транспортный самолет с бойцами SAS, которые должны были занять аэродром в Приштине. Как известно, те же задачи стояли и перед ротой российского десанта, которая в итоге заняла аэродром. Также, по слухам, бойцами SAS получили инструкции обосноваться на аэродроме любой ценой. Еще неизвестно, чем бы кончилось столкновение российских десантников и английских спецназовцев в столице Косово...

Новозеландская SAS и Австралийский полк SAS с конца 1968 года принимали участие во Вьетнамской войне (в некоторых источниках имеется информация, что австралийцы, еще из 1th SAS, появились во Вьетнаме в 1962 году). Новозеландцы совместно с англичанами действовали в Ирландии и участвовали в штурме посольства Ирана. Естественно, им нашлось место и в Персидском заливе и в Боснии (1994 год).

Этот список операций далеко не полон — сведения о SAS держатся в строжайшем секрете, информация о них проникает в открытые источники крайне редко. Впрочем, это общее правило.

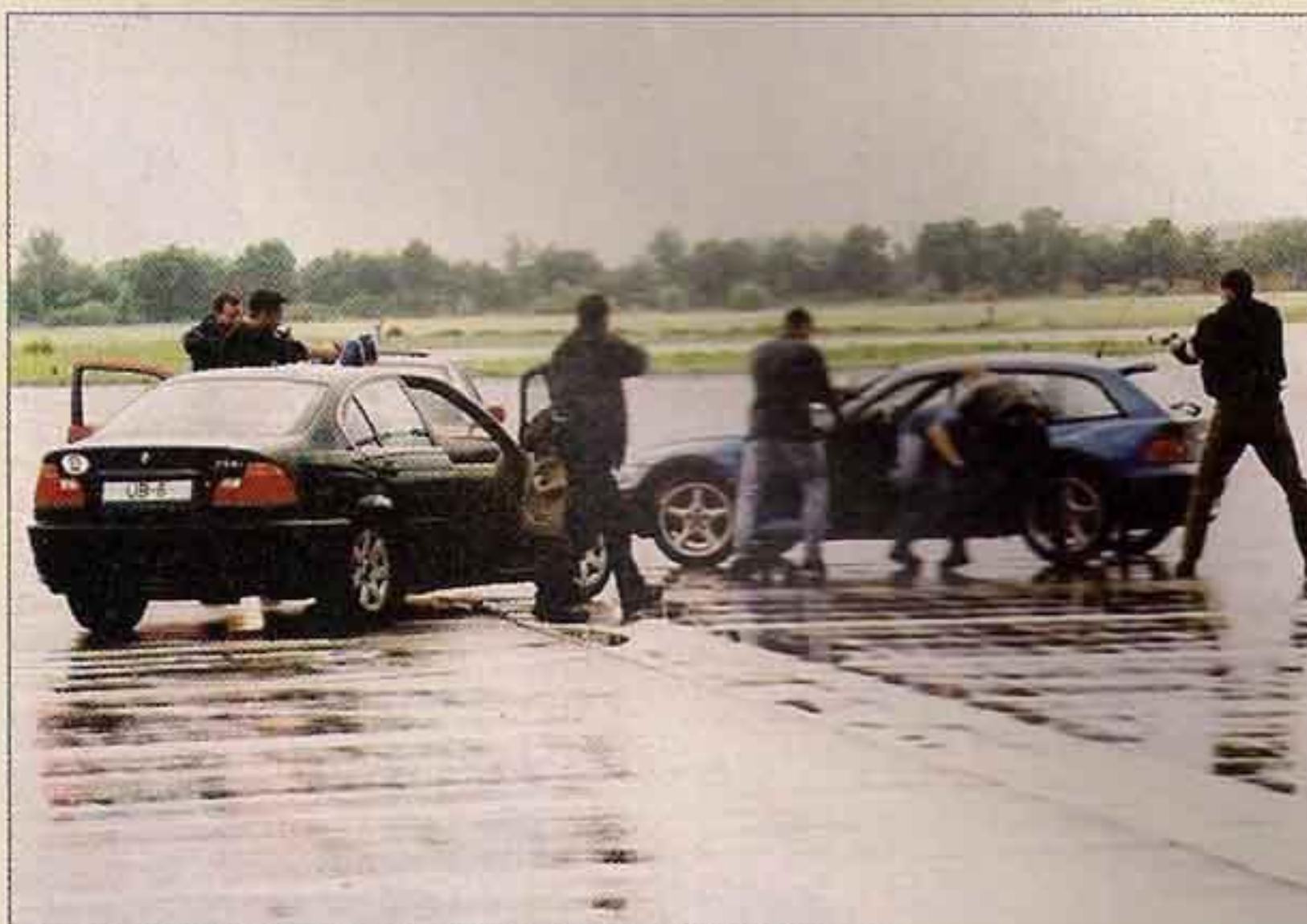
Сегодня SAS по праву считается одним из лучших подразделений спецназа в мире. Помимо подразделений, рассчитанных на действия в военных условиях, в составе SAS имеются специальные антитеррористические команды. Лозунг бойцов SAS — «кто рискует, тот побеждает» (Who Dares, Wins).

### Франция. Группа Вмешательства Национальной Жандармерии (GIGN, Groupement d'Intervention de la Gendarmerie Nationale)

В начале семидесятых Франция была потрясена рядом дерзких терактов, проведенных выходцами из бывших французских колоний в Африке. Терроризм становился все более популярным методом для «решения» межнациональных конфликтов — достаточно вспомнить громкий инцидент на олимпиаде в Мюнхене.

В марте 1974 года в составе Национальной жандармерии было создано подразделение GIGN. Оно было разделено на две группы: первая дислоцировалась в Мезон-Альфоре, на севере Франции, а вторую разместили в Монмарконе, на юге. На сегодняшний день GIGN состоит из 87 бойцов, находящихся под началом пятерых офицеров. Помимо антитеррористических действий, в задачи группы входит подавление мятежей в тюрьмах.

Группу составляют добровольцы, прослужившие не менее трех лет в жандармерии и не достигшие тридцатилетнего возраста. Они проходят серию сложнейших тестов по физической подготовке, среди которых есть даже нападение бойцовой собаки. При обучении зачисленных в GIGN бойцов особое внимание предьявляется стрелковой под-



Не покупайте на джинсы и гражданскую одежду. Перед вами одно из лучших антитеррористических подразделений в мире — GSG-9.

готовке — каждый из них выстреливает за год не менее четырехсот тысяч патронов.

Одной из самых знаменитых операций, в которых приняла участие GIGN, стало подавление мятежа в Саудовской Аравии. В ноябре 1979 года около полутора тысяч повстанцев захватили мечеть в Мекке. Попытки выбить их оттуда, предпринятые регулярной армией Саудовской Аравии, оказались безуспешными. Король Саудовской Аравии обратился к правительству Франции с просьбой о помощи. Французы выслали в Мекку пятерых специалистов из GIGN, которые приняли участие в разработке плана и руководстве операцией. Помимо этого, в Саудовскую Аравию было доставлено специальное оборудование, использовавшееся при захвате. Всего же на счету GIGN более 700 операций, в которых было освобождено более 500 заложников и захвачено более тысячи террористов. Потери GIGN составили пять человек.

### Германия. Группа Охраны Границ 9 (GSG-9, Grenzschutzgruppe 9)

Подразделение спецназа Федеральной пограничной охраны GSG-9 было сформировано в сентябре 1973 года, ровно через год после трагической гибели спортсменов на Олимпиаде в Мюнхене. Назначение подразделения — пресечение террористических действий. Командир GSG-9 круглосуточно находится на связи с министром внутренних дел Германии — единственным человеком, способным отдать приказ о задержании этого подразделения на основе заявки министра внутренних дел государства, где произошел инцидент. Подобная организация помогает избегать использования GSG-9 в незначительных операциях, с которыми могут справиться подразделения более низкого ранга.

GSG-9 комплектуется добровольцами из военнослужащих Федеральной пограничной службы. После медицинского осмотра кандидаты проходят общеобразовательный экзамен, психологический тест, тест на общую физическую подготовку и проверку стрелковых навыков. Успеш-



Бойцы ASASR.





Со Второй мировой и до наших времен джип был и остается одним из главных транспортных средств SAS.

но прошедшие все тесты допускаются к курсу тренировок, который длится 22 недели.

GSG-9 состоит из 300 сотрудников, которые разделены на три оперативных отряда: GSG-9/1 (специализируется на проведении антитеррористических действий в стандартных условиях, состоит из 100 человек), GSG-9/2 (антитеррористические действия на судах и прочих морских объектах, 100 человек) и GSG-9/3 (группа десантников-парашютистов, 50 человек). Каждый отряд делится на оперативные группы по пять человек. Эти группы не статичны — в зависимости от условий могут быть сформированы специализированные группы, состоящие, к примеру, из снайперов. Кроме оперативных отрядов, в составе GSG-9 имеются штабная группа, звено



Снайпер GIGN.

вертолетов, учебный отряд, отряд связи и информации, группа техников и подразделение снабжения. Интересный факт: каждый боец GSG-9 имеет два отдельных комплекта обмундирования — один для действий ночью и один для действий днем. А по количеству выстреливаемых на тренировках патронов бойцы GSG-9 переплюнули даже французов из GIGN — более миллиона (!) патронов в год.

В боевой практике GSG-9 отдельно выделяется тот факт, что данная группа часто привлекалась для охраны крупных спортивных мероприятий (вроде Кубка мира по футболу, прошедшего в Германии в 1974 году) и даже Олимпийских Игр, проводившихся вне территории Германии (в частности, зимних игр 1976 года в Австрии и летних игр 1976 года в Канаде). Подобные действия чем-то напоминают попытку "отомстить" за дерзкий теракт в Мюнхене.

### Италия. Команда Подводных Операций (COMSUBIN, Comando Subacquei ed Incursori)

К концу Второй мировой войны в Италии был накоплен огромный опыт организации подразделений боевых пловцов. "Десятая Флотилия MAS" и группа "Гамма" — одни лишь эти названия вызывали панический ужас у моряков стран Антигитлеровской коалиции. После войны оба этих подразделения были расформированы. Но вскоре обстановка в мире изменилась, и после образования НАТО начались работы над созданием нового подразделения боевых пловцов. Оно родилось в

1952 году и получило название MARISUBARDIN. Затем название было изменено на MARICENSUBIN и, наконец, на COMSUBIN.

В составе COMSUBIN имеется специальный учебный центр, состоящий из трех школ: водолазов, диверсантов и охраны. В школе водолазов готовят легководолазов, которых набирают из солдат срочной службы (учебный курс — 18 недель), и глубокоководных водолазов, набираемых исключительно из сверхсрочников (учебный курс — 26 недель). Школа готовит водолазов не только для подразделения COMSUBIN, но и для других военных подразделений и гражданских нужд. В школе диверсантов обучаются офицеры и сверхсрочники. Курс подготовки составляет 10 месяцев, после чего следует 14-месячная практика в боевых подразделениях. Школа охраны готовит солдат срочной службы для охраны береговых объектов. Курс подготовки — 4-5 недель.

Сегодня COMSUBIN состоит из трех групп: оперативной группы вторжения (GOI, Gruppo Operativo Incursori), оперативной подводной группы (GOS, Gruppo Operativo Subacquei) и группы судов обеспечения (GNS, Gruppo Navale Speciale).

Оперативная группа вторжения состоит из 200 человек, разделенных на десять команд, и выполняет ударные задачи. Группа использует легководолазное снаряжение, подводные мини-буксиры, мини-субмарины и специальное подводное вооружение. Оперативная подводная группа предназначена для защиты кораблей и портов. Она разделена на две подгруппы — легководолазную и глубокоководную. Группа судов обеспечения состоит из трех крупных: "Антео" оснащен батискафом, в котором можно работать на глубинах до 300 метров, "Протео" оборудован водолазным колоколом для погружения на глубины до 200 метров, а "Кавеццале" является плавбазой подразделения. Также в группу

входит несколько катеров обеспечения. Кроме этого, в составе COMSUBIN имеется специальный научный центр.

Каждая группа боевых пловцов из состава GOI "ответственна" за несколько объектов на территории вероятного противника. В мирное время бойцы изучают сведения по этим объектам и разрабатывают тактики возможного нападения.



И напоследок — маленькая тайна, ценой больших жертв похищенная из редакционных сейфов, круглосуточно охраняемых подразделением игроманов специального назначения во главе с бравым ветераном Геймером. В одном из ближайших номеров "Игромании" вас ждет сюрприз — эксклюзивный рассказ про одно из самых знаменитых спецподразделений мира. Про какое — пока не скажем. Следите за стратегической обстановкой. ■

риз — эксклюзивный рассказ про одно из самых знаменитых спецподразделений мира. Про какое — пока не скажем. Следите за стратегической обстановкой. ■

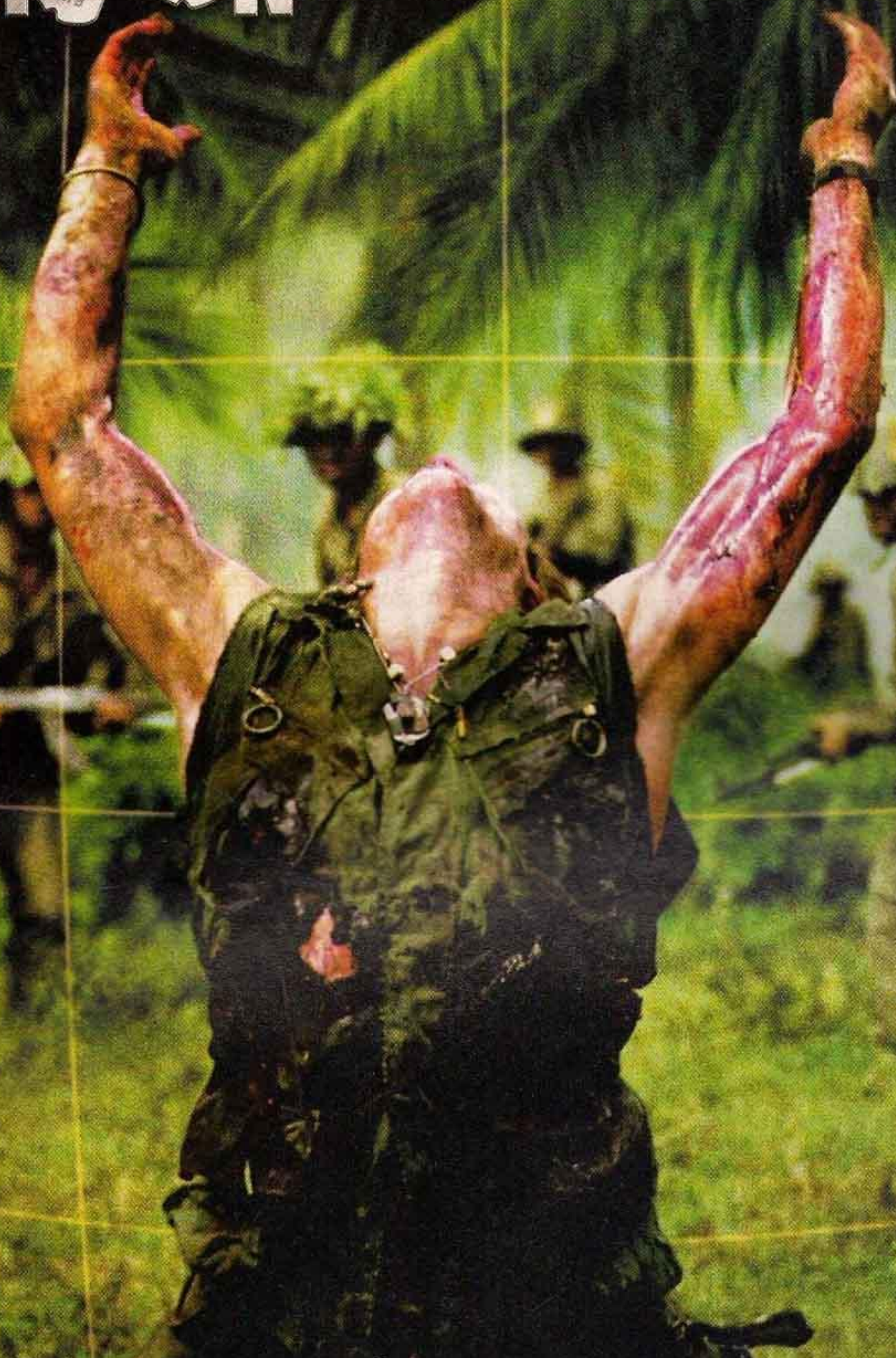


Благодаря наличию собственного звена вертолетов подразделение GSG-9 способно быстро достичь самых отдаленных районов Германии.



# ВЗВВОД

PLATOON™



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (отдельные аудиовизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation, PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.



# По-любобому, на полчасика...

Алексей Доля

Екатерина  
Брудная-Челядинова

## Интервью с Олегом Куваевым — создателем "Масяни"

Вы не знаете, кто такая Масяня? У вас нет интернета? Полноте, батенька, это не повод, чтобы не познакомиться со столь славной дивчиной. Смотрите по воскресеньям "Намедни", и вы тоже будете очарованы этой питерской гражданкой. В неизменной красной майке и синей юбке, с ручками-палочками и шестью гордыми волосинками на овальной голове, Масяня вот уже более года попадает в разные дурацкие ситуации. То под Новый год в лифте застрянет, то на день рождения лошадь в подарок получит, а то и вовсе в собственной кровати малознакомого немца найдет. Но жизнь такая ее вполне устраивает, так же как и многотысячных масяниных зрителей. У них — то есть у нас — ведь все то же самое... Как там классик из школьной программы говорил? "Над кем смеетесь? Над собой смеетесь..." Кусочек Масяни живет в каждом. Наверное, в этом и заключается секрет огромной популярности Масяни. Ну а заварил всю эту кашу Олег Куваев. Он Масяню родил, одел, обул и на всеобщее обозрение на [www.mult.ru](http://www.mult.ru) выпустил.

**"Игромания" [И]:** Олег, расскажи немного о себе.

**Олег [О]:** Живу себе всю жизнь с небольшими перерывами в Питере. Небольшие перерывы связаны с тем, что года до 97 просто рисовал картины, занимался живописью. За комп пересел только ради денег. Прилип. Долго не отлипал. До сих пор не могу отлипнуть. Годков мне уже 35. Работаю, собственно, в этой самой самодельной конторе под названием "Студия "Мульт.ру".

К созданию "Мульт.ру" — студии, которая работает над проектом "Масяня" — Куваев пришел не сразу. Да этого была жизнь в Германии, где у Олега была художественная галерея и где он работал над графикой для ком-

пьютерных игр. Позже было несколько проектов в веб-студии Totem-Design. А 23 октября 2001 года — родилась ОНА. Как и большинство удачных проектов, "Масяня" была создана случайно. Олег утверждает, что "просто хотел друзей порадовать". Хотел друзей, а порадовал весь Рунет.

Слухи о прикольных мультях быстро разлетелись по Сети. Вскоре сайт, на котором размещались флэшки, был буквально атакован новоиспеченными поклонниками "Маски". Число посетителей скакнуло сначала до сотен, а потом зашкалило на уровне 15 тысяч... в сутки. Пришлось несколько раз менять сервер. Бедняга просто не выдерживал наплыва посетителей.

Прошло меньше года, и уже весной 2002 "Масяня" получила 5 наград третьей Национальной Интернет-Премии. Куваев набрал себе помощников, зарегистрировал ООО "Масяня" и в сентябре 2002 года "гарна питерска дивчина" стала звездой экрана телевизионного, каждую неделю демонстрируя себя в передаче "Намедни" на НТВ.

**[И]:** Олег, как появилась сама идея делать мульты?

**[О]:** Везде есть joecartoons, а у нас нет. Подумалось — непорядок...

На Западе давно оценили возможности технологии Flash. Поняли, что на флэше можно создавать не только красивое оформление для сайтов, но и рисовать полноценные мультфильмы. Причем для успешного старта не нужно ни многолетней подготовки в анимационных студиях, ни сбора большой команды, ни даже элементарного художественного образования. Все это желательно, но можно и обойтись. Технология Flash тем и хороша, что за короткий срок, буквально на коленке (пускай и виртуальной), можно нарисовать очень симпатичную анимацию. А когда под рукой ТАКАЯ технология, на первый план выходит уже не мастерство аниматора, а идея. И идея Олега оказалась как нельзя к месту и ко времени. В Сети можно найти тысячи отечественных флэш-мультиков, десятки сериалов, но ни один из них не стал таким популярным, как "Масяня".

А вот на Западе, где аниматоров на порядок больше, чем в отечестве, удачных флэш-опер очень много. Не все они понятны российскому пользователю — сказывается специфика зарубежного юмора, — но многие интернациональны.

[www.joecartoons.com](http://www.joecartoons.com) — один из самых известных сайтов с юмористическими флэш-мультими. Однако детям эти произведения американца Джо лучше не показывать. Что будет, если хомяка запустить в микроволновку, а лягушку — в миксер? А если помочь герою фильма постучать по его собственной голове бейсбольной битой вплоть до полного выпадения



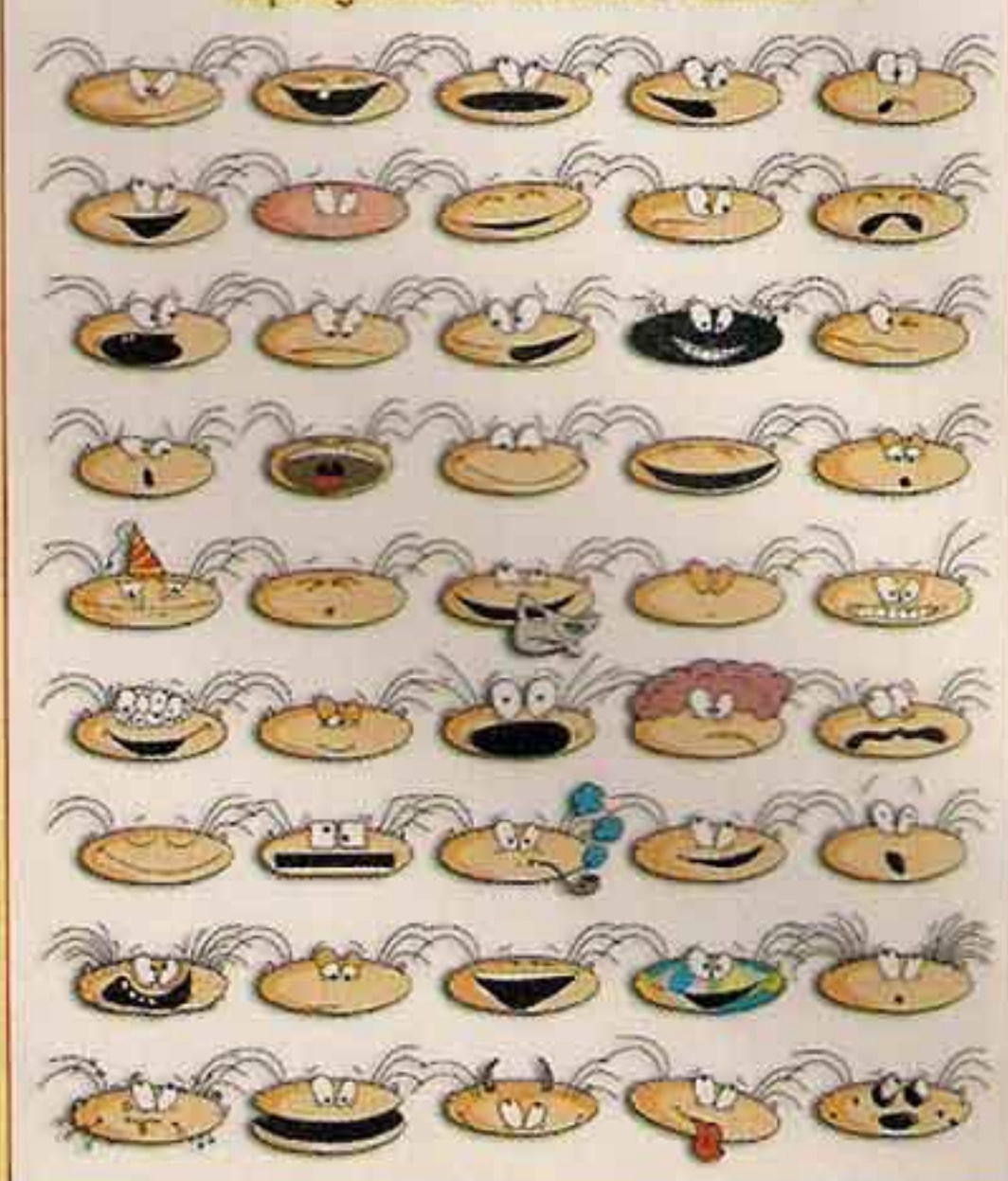
▲ Олег Куваев

мозгов из черепной коробки? По словам психологов, детишкам от таких просмотров может сделаться дурно, они сначала впадут в ступор, а позже, заручившись помощью маминого любимого ножа для рубки капусты, нашинкуют родителей тонкими ломтиками, пропустят через мясорубку, закатают фарш в рулет, рулет положат в духовку... А дальше все зависит только от фантазии маленьких проказников. Так что лучше сами мультики посмотрите, а детям не показывайте. Ну или хотя бы ножи держите в закрытом шкафу. Хотя в наше время любая квартира — это классический набор маленького вивисектора. Утюги, фены, пылесосы, микроволновки, холодильники и видеоманитофоны. Просмотрев все мульты с joecartoons, вы откроете для себя немало новых способов недокументированного использования этих бытовых приборов.

Не менее разрушительные мультики можно найти на сайте [www.killfrog.com](http://www.killfrog.com). Оскопленная собачка, кошка, которой судьбой уготованы совсем не кошачьи испытания. Мирная девчонка, совсем не желающая оказываться в недрах микроволновки, и ее меланхоличный братец. В мультях от killfrog хорошо живется разве что свинкам-убийцам, хотя и на их долю порой выпадает такое... Впрочем, подробности лучше узнать самим. Качайте флэшки и наслаждайтесь просмотром.

Флэш-мультфильмы популярны сейчас во всем мире — от Японии до Австралии. Причем — если двигаться не напрямик, а по самой длинной траектории. Даже нам одной только "Масяни" уже не хватает. Помимо [www.multikov.net](http://www.multikov.net) — сайта, объединяющего отечественных флэш-аниматоров, — начали появляться все новые и новые порталы. Товарищ из Грузии — всего-то шестнадцать лет пареньку, это к во-

Периодическая система Масянь :-)





просу о простоте технологии Flash — создал сериал, похожий по стилю на "Маську". Героя грузинских мультв зовут Барджакузу ([www.barjakuzu.ge](http://www.barjakuzu.ge)). Флэшки, судя по всему, сделаны с искрометным юмором. Но незнание грузинского не позволило нам метнуть ни одной искорки. Хотя знающие язык в один голос утверждают, что очень смешно.

Появляются и парные персонажи: Лелик и Борик (<http://lelik-borik.narod.ru>), Глюкан и Сруль (<http://gas.h1.ru>). Но до "Мульт.ру" этим сериалам пока далеко. На звание нового мультипликационного героя России претендуют лишь бешеные бабки Клара и Дора ([www.klaradoga.com](http://www.klaradoga.com)), только вот посмотреть снятый о них сериал пока негде. Лидерство остается за "Масяней".

[И]: Ты с самого начала рассчитывал на успех?

[О]: Абсолютно не рассчитывал, хотел просто побаловаться...

[И]: А сейчас, когда успех в кармане, что чувствуешь?

[О]: Чувствую, что с такими темпами и объемом работ (серия в неделю) нам всем какую скоро придет.

[И]: Сколько времени уходит на создание одного мультв?

[О]: Теперь вся неделя в упор, с ночами.

Если раньше "Масяня" зависела от настроения и свободного времени Куваева, то теперь, с переездом на "голубой экран", "по-любому" раз в неделю ей надо появляться. Многие считают, что такая частота "Маське" не на пользу. "В последнее время серии становятся все менее интересными. Я думаю, что Олегу просто надо дать больше времени на сочинение такого великолепного мультв, а не загонять его в рамки недели", — так считают многие посетители гостевой книги на [www.mult.ru](http://www.mult.ru). Но тех, кто думает, что "Маська" по-прежнему интересна и с популяризацией ничего не потеряла, куда больше.



[И]: Как рождаются мультики? Кто придумывает сюжеты, рисует, подбирает музыку?

[О]: Все сам до сих пор делал. А теперь у нас уже целая студия, шесть человек. Растем и развиваемся.

[И]: И кто чем занимается?

[О]: Над ТВ-сериалами работают четверо. Я — сценарий, озвучка, бэкграунды, разработка персонажей и режиссура, Маша Якушина — анимация, Женя Дороган (группа "ЛенаТэ") — композитор. Ну и Леша еще у нас администрированием занимается. Это только ТВ-отдел. Есть и еще 3 человека, "Масяней" не занимающихся, на других проектах.

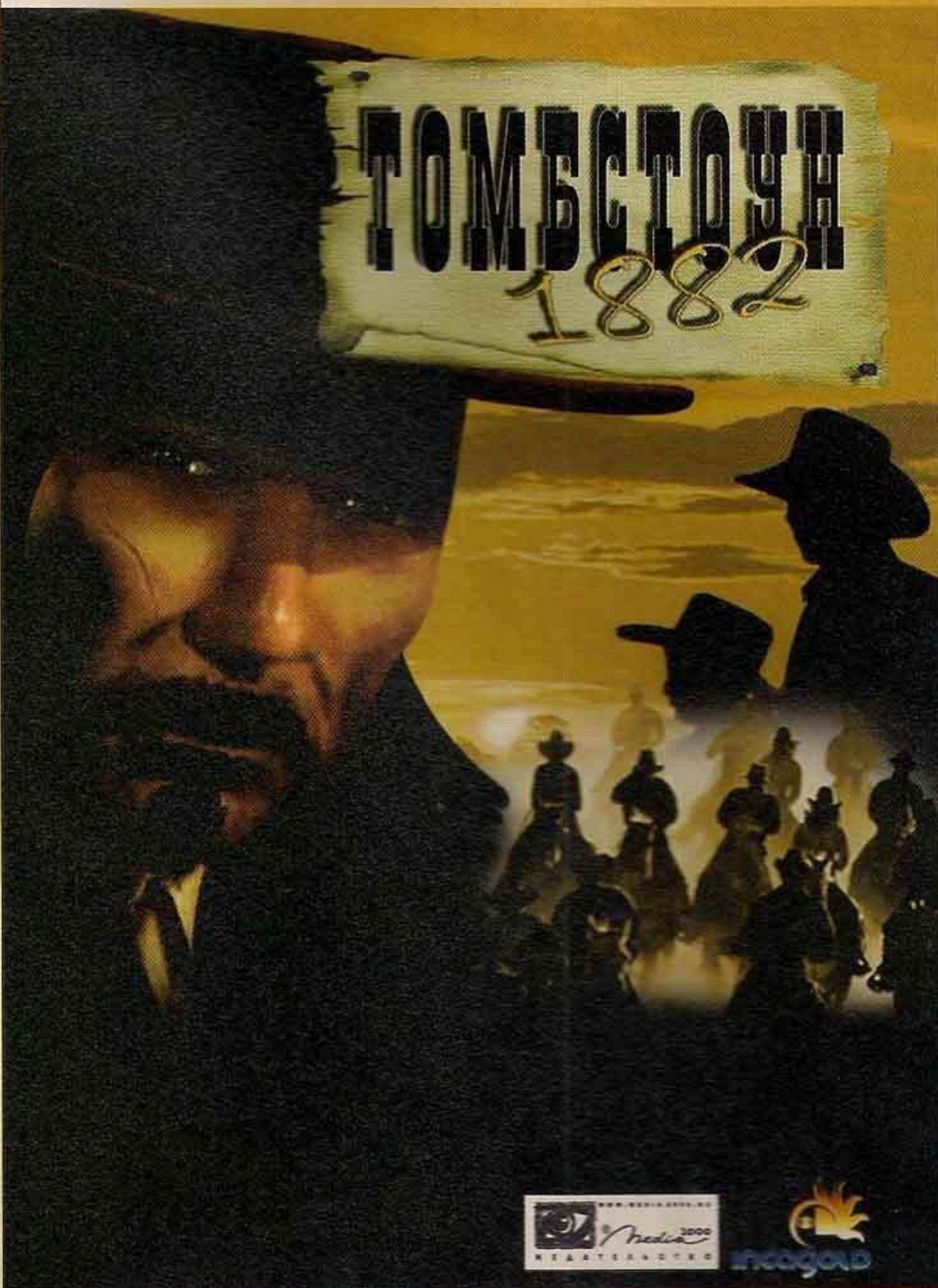
Питерская муз-группа "ЛенаТэ", судя по всему, долго будет работать с Олегом. Еще в серии "Во вне" можно было услышать фрагмент их песни "Сестра". И теперь практически во всех маськовских мультв будет звучать их музыка. Олег, видимо сбедаемый совестью за нелегальное использование западных песен в старых роликах про Масяню, собирается заменить их на музыку Дорогана.

У художника-аниматора Маши Якушиной, которая работала над созданием м/ф "Митьки никого не хотят победить", есть собственный сайт [www.deadfish.ru](http://www.deadfish.ru). Заходите в гости. Вас ждет чудесная подборка флэш-мультфильмов, совсем не похожих на "Масяню".

[И]: Олег, ты во флэше хорошо разбираешься?

[О]: Я одно время работал в одной газетке рекламной и сидел на работе с рекламодателями. Вот на приеме рекламных модулей... в каких форматах только не приносили! На такой работе быстро разберешься вообще со всем софтом, какой только на свете есть.

В основном Олег работает в Macromedia Flash MX — именно в этой программе рождается "Масяня". Подробней о том, как работать в MF, вы можете прочитать в "Самопале", а если на пальцах, то... Flash-тех-



- 3D стратегия реального времени
- 20 миссий включая такие, как ограбление банка, побег из тюрьмы и столкновение на границах между кланами
- 4 уровня обучения для новичков



Вашему вниманию представляется стратегия, в основе которой лежат реальные исторические события и личности.

Итак, место действия: Дикий Запад, аванпост в сердце выжженной пустыни в штате Аризона. Это место, где царят беззаконие и жестокость. Вражда между двумя кланами — Ирпов и Джеймсов — грозит перейти в кровопролитие...



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru).

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved.





нология позволяет создавать векторные объекты. От растровых — привычных нам картинок — они отличаются тем, что их можно масштабировать без потери качества. Хотите, растяните во весь экран малюсенькую муху, хуже она выглядеть не станет. А можете слона до размеров мотылька сплющить — от этого слоновьи уши не сольются в два жалких пикселя. Любой объект во флэше рисуется один раз, в дальнейшем можно изменять только его атрибуты (цвет, прозрачность) и форму. Элементарная анимация делается еще проще. Создаете начальный кадр, создаете конечный. Давите кнопку, и MF сама просчитывает вам промежуточные анимации. Конечные файлы получаются компактными, и их легко встроить в любой интернет-браузер. Стоит ли удивляться тому, что флэш активно применяется в веб-дизайне, рекламном деле и... и при создании полноценных мультфильмов.

[И]: Откуда вы берете сюжеты для мультфильмов?

[О]: С улицы. Долго думать пока не приходится.

Чаще всего сюжеты приходят неожиданно. Знакомый Олега подарил жене большую лошадь.

И получился часто цитируемый зрителями диалог: "Блин, ну и подарочек... такая огромная дура. — Сама ты дура, это — лошадь". Истеричный смех. По словам Куваева, озвучку к мультфильму "Пятница" ("на полчаса... по-любому") он сумел записать благодаря собственному двухнедельному загулу по клубам. А бегущие навстречу друг другу Масыня и Хрюндель в серии "Сладкие грезы" кричат "Джон" и "Йоко" — эпизод был взят из фильма о Джоне Ленноне.

[И]: На вас кто-нибудь "наезжал"? Вы ведь в мультфильмах высмеиваете многих — от городской администрации до звезд шоу-бизнеса.

[О]: Питерская администрация один раз приняла на свой счет безобразия, описанные в соответствующем мультфильме. Было очень неприятно, тем более что их никто не имел в виду... а говорилось о том, каким город стал за последние 80 лет.

Речь идет о мультфильме "Экскурсия по Петербургу". Сюжет родился после случайной беседы с таксистом о потрепанном виде Северной столицы. После выхода мультфильма газета "МК" в Питере сообщила о том, что это был заказной "наезд" на администрацию города. Куваев до сих пор обижен, что его "девочку" смешали с... политикой.

[И]: А охранники у вас есть?

[О]: Увы, нет... да и нечего, кроме компов, пока у нас тягать. Вся бизнес-часть — в Москве.

[И]: Говорят, у вас юрист появился? Зачем "Масыне" юрист?

[О]: Юрист — штука нужная всякой конторе. Договоры составлять, с пиратами бороться.

[И]: Неужели студия пересекается с пиратами?

[О]: Пиратов немеряно. Три пиратских диска уже у меня в коллекции, не считая дикого количества футболок, кружек и всякой мелочи... даже портфель школьный видел.

Еще пару месяцев назад на "Горбушке" без проблем можно было купить диск со всеми масыниными похождениями. Сейчас стараниями юристов начато несколько судебных процессов с пиратами. Пиратщину по-прежнему продают, но уже из-под полы. Само же ООО "Масыня" пока выпуском дисков не занимается. А вот продукцию с изображением любимой героини выпускают. В виртуальном магазине [www.bolero.ru](http://www.bolero.ru) можно приобрести майку и

[О]: Мне вообще деньги не особо нужны... Весь день за компом, машины нет, дачи нет. Так что хватает.

[И]: Как появилось имя "Масыня"?

[О]: Детское слово. Чье — уже не помню.

Детское, не детское, но в народе прижилось. Кто-то уже и ребенка будущего (если он, конечно, девочкой окажется) собирает Масыней назвать. Говорят, какие-то альпинисты нарекли в честь Масыни перевал. В Питере проводят экскурсии "по масыниным местам" (двусмысленно, конечно, но народ клюет), да и саму родину новой мультфильма кличут не иначе как Масынеградом. В Сети существует как минимум три фан-клуба Масыни.

[И]: Почему ты решил, что друзья Масыни — именно Хрюндель и Лохматый? Откуда такие имена?



бейсболку с мордашкой и фразочками Масыни. И небольшую куклу-вуд... просто куклу-Масыню. Вопреки мультфильму про надувную секс-леди, игрушка эта плюшевая.

В ближайшем будущем, возможно, появятся видеокассеты и DVD с мультфильмами, а также компьютерная игра о похождениях мисс-Петербурга.

[И]: Ты сам имеешь какой-нибудь доход с мультфильма?

[О]: Доход имеет студия на свое существование. А я имею только авторские. Надо сказать, не крупные...

Последние месяцы "Масыня" приносит своему папе и его команде все больше дохода. По крайней мере, на сайте уже появились достаточно крупные рекламные баннеры, а логотип фирмы, производящей чипсы, украшает начало каждой ТВ-серии.

На Западе же коммерциализация успешных флэш-мультфильмов давно стала нормой. Если популярный мультфильм и остается бесплатным, то его просто невозможно найти под завалами пестрых баннеров и вереницами рекламных окошек. Ну а за отсутствие баннеров создатели хотят денег от зрителей. Не оплатишь — мультфильм не увидишь.

[И]: На жизнь хватает?

[О]: Имена возникли сами собой, стараниями завсегдааев сайта.

С одной стороны, Хрюнделю и Лохматому повезло с подружкой. С другой... кто-то из них мог оказаться на ее месте. Ведь в самом начале Олег вовсе не собирался делать именно Масыню главной героиней мультфильмов. В первых сериях Масыня еще и девочкой-то толком не была. Но бесполое нечто, к счастью, превратилось именно в очаровашку Масыню, фотографии которой (крайне благопристойные) даже решил разместить у себя один порносайт.

[И]: Какой твой любимый Масыня-мультфильм?

[О]: "Обломчики".

"Сам ты козел... скотина, чтоб я еще к тебе пришла, козел... урод такой", — выкрикивает Масыня в конце серии, поссорившись с другом. Но подавляющее большинство мультфильмов заканчивается задорным, оптимистичным масыниным смехом. Ведь именно благодаря жизнерадостности сериал и стал таким популярным — ведь так хочется из каждой, даже сложной и неприятной ситуации выйти с радостной улыбкой на лице и двинуться покупать рогалики... ■





# КРИЛД





Алексей Макаренко (MakarenkOFF@igromania.ru)



# ОКНО, о Windows Longhorn открытое настееж

Longhorn. Магическое буквосочетание. Сердца пользователей должны замедляться, а пульс учащаться. Странное сочетание, учитывая, что пульс именно биением сердца и обусловлен.

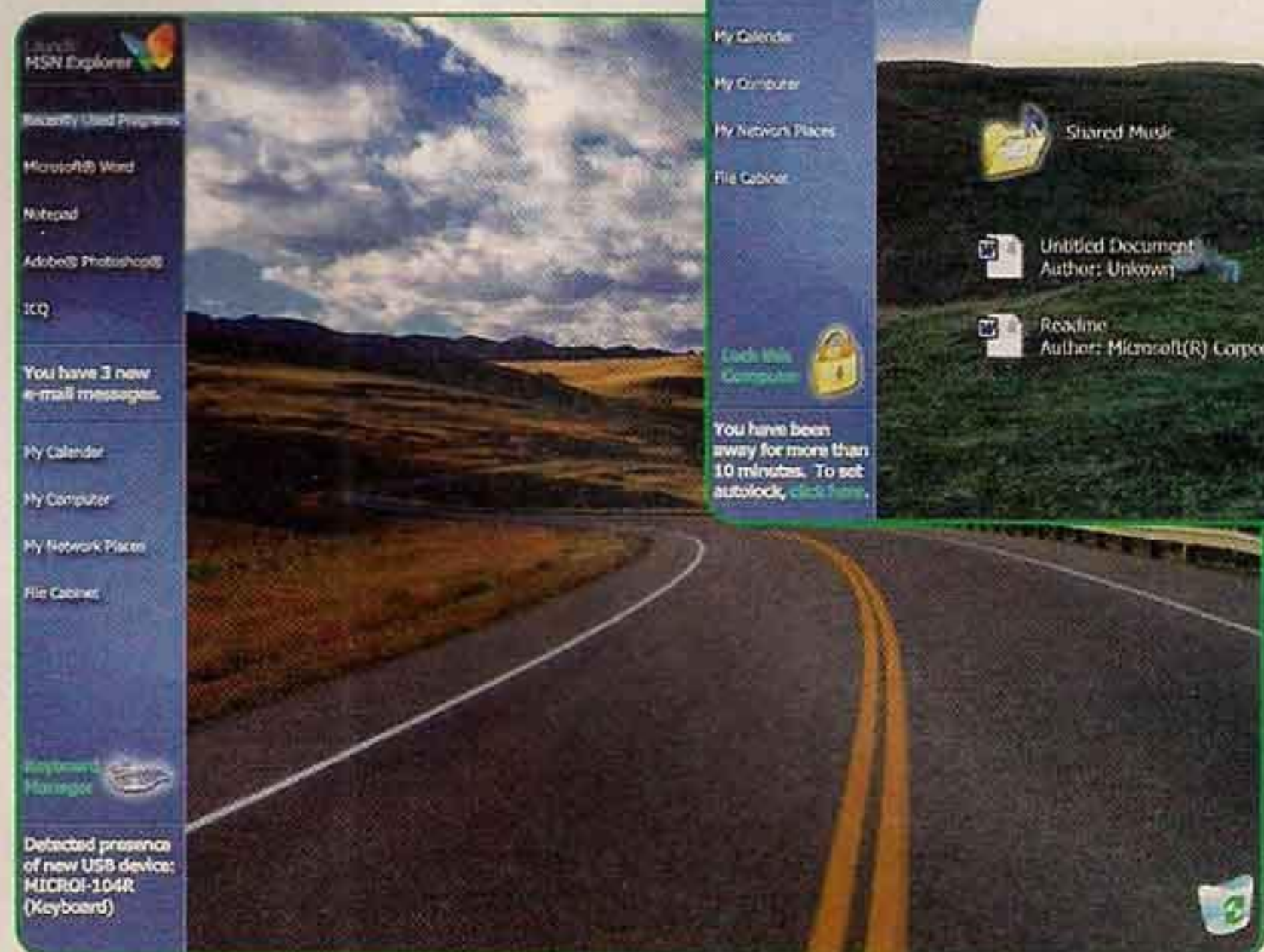
Но увлекательная физиология мало беспокоит Microsoft. Работа над новым продуктом "оконной" линейки идет полным ходом. В шестом номере "Мании" за 2002 год мы уже публиковали статью о Longhorn. Но тогда опираться приходилось на слухи. Сейчас же перед нами факты. Факты от самих разработчиков и от... пользователей, в руки которых попала альфа-версия новой "Винды". Предлагаем вам ознакомиться с информацией из самых горячих источников — Камчатка отдыхает.

## Устами разработчиков глаголет...

Разработчики еще в конце осени сделали официальное заявление, что Longhorn (рабочее название, окончательное "имя" операционки, возможно, будет иным) выпустят только в клиентском варианте. Серверная версия продукта вообще не разрабатывается, а в качестве сервера рекомендуется использовать Windows .Net Server 2003, которая должна появиться на полках магазинов незадолго до выхода "Лонгхорна". Напомним, что Whistler — кодовое название .Net Server 2003 — должен был выйти одновременно с Windows XP, но релиз продукта многократно откладывался, так что теперь нам придется довольствоваться сладкой парочкой .Net Server/Longhorn, вместо того чтобы получить к "Лонгхорну" уже совершенно новую серверную часть.

По мнению программистов из Microsoft, наличие на рынке сразу двух сервер-продуктов внесло бы неразбериху. И хотя части пользователей видится неудобным использование разных систем на машинах клиент/сервер, "отцам", что называется, виднее. Учитывая, что серверная и клиентская "Винды" выйдут почти одновременно, логическим продолжением серверной линейки будет тоже самостоятельный продукт. Пока он известен под кодовым названием Blackcomb и должен выйти ближе к 2006 году. Причем в случае с Blackcomb неизвестно, будет ли это полноценный Windows, включающий в себя клиент/сервер составляющие, или станет очередным "недомерком" исключительно для серверов. Если верно последнее, то в том же 2006 году следует ожидать выхода очередной клиентской версии Windows.

Политика Microsoft не совсем понятна. Разделение доселе единого продукта на две параллельные линейки, заметно отличающиеся не только по интерфейсу, вносит ряд неудобств для пользователей. И это при том, что сами же маркетологи из MS неодно-



кратно утверждали в различных интервью, что разделение клиентских и серверных операционных систем приведет только к росту издержек, но никак не к росту прибылей. На практике же совместная операционка удалась MS только в случае с NT 4 и Windows 2000.

## Выход — через окно!

Обратимся теперь к практической части использования Longhorn. Альфа-версия продукта — это, конечно, далеко не полноценная система, и даже не бета, но кое-какие выводы сделать можно уже сейчас. И уж тем более альфа куда показательнее всевозможных скринов, имеющих в Сети и по большей части являющихся простыми фальшивками.

Знакомство с сентябрьским билдом Longhorn под номером 3683 показало, что внешне новая "Форточка" мало чем отличается от Windows XP. Пользователи могут спать спокойно: переучиваться для работы не придется. Впрочем, MS никогда и не утверждала, что собирается кардинально изменять интерфейс своего продукта, хотя слухи такие ходили по интернету.

Основные изменения были внесены в панель задач, которая заменена на боковую панель — Sidebar. Для отображения ряда функций — рабочего стола, часов, интернет-поисковика — используется XML. Отсюда же — из Sidebar — можно вызвать меню "Пуск". Напрашивается логичный вывод, зачем в таком случае вообще нужна панель задач. Действительно, надобность в ней отпадает, а оставлена она, видимо, лишь для удобства пользователей, которые уже привыкли к стандартной "полоске внизу экрана".

Ряд изменений коснулись и "Свойств экрана", вместо которого пользователю придется иметь дело с Avalon — панелью, сделанной на XML. Именно с Avalon связано новшество, коренным образом отличающее Longhorn от предыдущих версий Windows. Изучить отличие на практике пока нельзя — возможности Avalon практически не раскрыты в альфа-версии, — но со слов разработчиков известно, что организация файловой структуры в новой операционке будет происходить по нестандартным принципам. Сортировка файлов будет производиться не по их физическому расположению на носителе, а по контексту. По

какому именно, точно пока неизвестно, и с большой вероятностью этот параметр можно будет настроить. Остается только надеяться, что нормальное физическое расположение файлов тоже будет включено в систему контекстной настройки. В противном случае преемственная интеграция Longhorn с предыдущими версиями Windows и с DOS будет невозможна. Впрочем, вряд ли MS решит столь кардинально изменить структуру файлового интерфейса. Скорее всего, контекстная сортировка файлов будет лишь дополнением к стандартной сортировке по расположению.



В ближайшем будущем MS собирается огласить еще ряд фактов, касающихся Windows Longhorn, но и имеющаяся сейчас информация позволяет сделать вывод, что ничего кардинально нового нас не ждет. Еще одна Windows в серии. Более красивая, возможно, более защищенная и безглючная. Но какого-либо прорыва ждать не приходится. Microsoft продолжает планомерно — шаг за шагом — воплощать в жизнь идею об идеальной операционной системе. Вопрос, сколько придется ждать, прежде чем разработчики действительно приблизятся к идеалу. ■





НЕСТАНДАРТНОЕ СОЧЕТАНИЕ ШУТЕРА, АРКАДЫ И ТАКТИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА

В ИГРЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДВИЖОК, НА КОТОРОМ БЫЛА СДЕЛАНА ИГРА ALIENS VS. PREDATOR 2

ОТЛИЧНОЕ КАЧЕСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ: ВСПЫШЕК, ВЗРЫВОВ И Т.Д.

НЕ ЗАБЫТ ЮМОР, В ТОМ ЧИСЛЕ И ЧЕРНЫЙ

БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО МИНИ-ИГР, ЗАСТАВЛЯЮЩИХ ВЗГЛЯНУТЬ НА СТАРЫЕ ЛЮБИМЫЕ АРКАДЫ В НОВОМ СВЕТЕ

ЗАТЯГИВАЮЩИЙ, НАПРЯЖЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

# МАРШ!



# ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ НА СЛУЖБЕ КИНОИСКУССТВА

Удивительно устроен человек. Сначала ему некуда было девать свободное время, и он решил заняться пачканием стен пещеры. Но гомо был бы не сапиенс, если бы не решил пачкать их не просто так, а со смыслом. Потомки внесли в этот процесс частичку творчества, и ныне археологи восхищаются корявыми сценами охоты, празднеств, погребений и прочих радостей жизни. Искусство развивалось по спирали, и в средние века мы имеем честь лицезреть ни много ни мало целые картины! Живопись. После того как прототипы черепашек ниндзя возродили-таки падшее искусство, возникла необходимость в его усовершенствовании. Человек не хочет тратить годы на запечатление одного мгновения, человек хочет, чтоб щелк — и готово. Спрос рождает предложение, и появляется фотоаппарат. Человек радостно прыгает на одной ножке и бежит всех фотографировать. А через некоторое время ему уже хочется запечатлеть не про-



сто момент, а все событие целиком. И тут человечество поняло, что фотография — это тоже искусство. Так и появился кинематограф.

Но теперь у человека возникла новая затея — запечатлеть то, чего вообще не было. Засунуть фотокамеру себе в мозги и заснять собственные фантазии. И показать другим. К сожалению, до такого откровенного метода видеосъемки воображения современная наука и техника не доросли. Вот и приходится придумывать суррогаты. Перенесем свое воображение в компьютер — а он пускай все это снимает.

И дядюшка Лукас, и Питер Джексон поняли революционную значимость компьютера для кинематографа. Если раньше компьютерная графика лишь изредка вставлялась в фильмы (например, чтобы показать особо роскошный взрыв), то теперь можно создать фильм без процесса съемки как такового. Какие актеры? Компьютерные статисты сыграют лучше. У них больше степеней свободы, чем у такой хрупкой и капризной вещи — человека. Лет через пять мы дойдем-таки до полноценных виртуальных фильмов. Ну а сейчас мы имеем честь лицезреть переходный период, эдакий рубеж двух эпох — реализма и, простите, виртуализма. Я ни в коем случае не пророчу скорый конец классическому



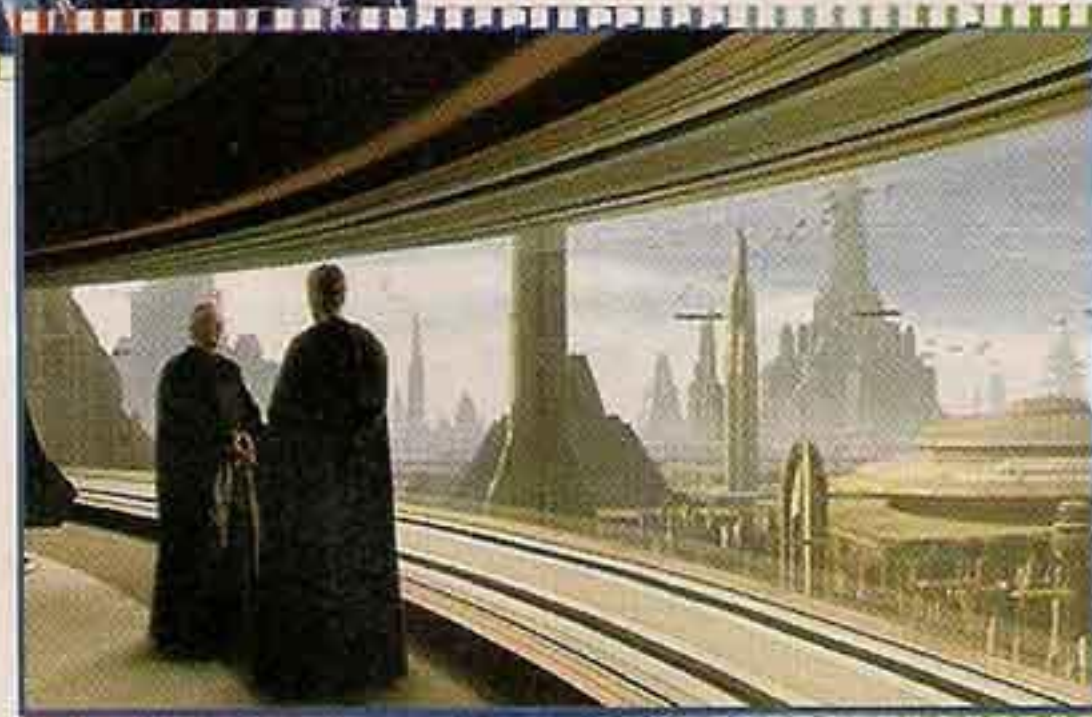
кинематографу. Вы знаете, что бывает с теми, кто делает такие опрометчивые заявления. Сколько мы погребали театр — а воз и ныне там. Но с классическим кинематографом ситуация несколько иная. Его погубит вовсе не компьютерное фильмоклепание и не в ближайшие десятилетия. Просто в какой-то момент времени люди поймут, что идея статичного, неизменяемого кино себя изжила. А современные потуги создать фильмы с разными концовками — детский лепет по сравнению с тем, что нас ждет. Но это уже совсем другая история. А пока компьютер настойчиво вклинивается во все сферы жизни, даже в киноискусство.

## Сам себе джедай

Культовый фильм "Звездные войны. Эпизод 2: Атака клонов" полностью снят на цифровую камеру. На пленку фильм переводили только для проката. Однако и это скоро станет обязательным. Популярность цифровых кинотеатров растет не по дням, а по часам.

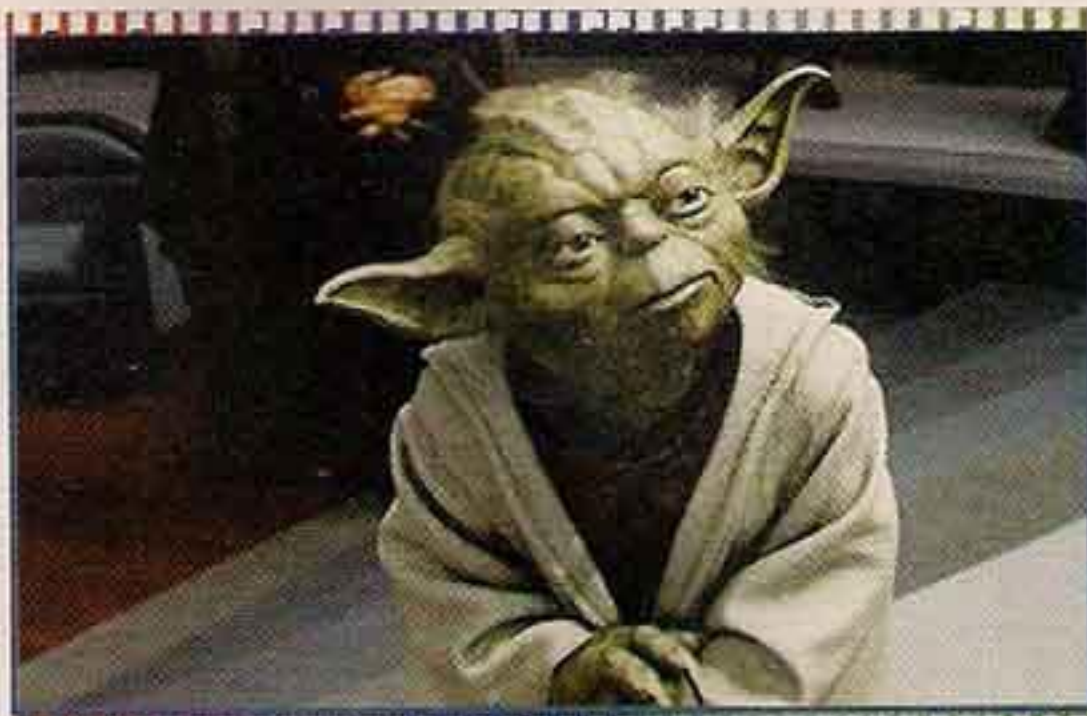
Почти каждый кадр фильма был в той или иной степени одобрен компьютерной графикой. По признанию аниматоров, самой сложной ра-

из сцен вместо анимированной модели использовали куклу. Актеров, как водится, снимали на фоне синего экрана. Потом их накладывали на компьютерные задники. Но иногда использовались уменьшенные копии панорам (так, например, было с гладиаторской ареной). В итоге в кадре могли оказаться и реальные актеры, и искусственные модели, и компьютерные статисты, а сверху это обильно заливалось тремя-четырьмя спецэффектами.



Отдельных слов заслуживает Джедай Всея Вселенной — Йода. В предыдущих частях его роль играла специально изготовленная кукла. Этим объясняется и то, что он шествует так медленно-важно, и то, что мы никогда ранее не видели его сражающимся по-настоящему. С одной стороны, это придавало ему некую величественность и шарм. Ну а с другой: как же этот немощный и дряхлый (как его изображали) зеленый чебурашка стал главой всех джедаев? За что же его так уважают — за одну лишь мудрость? Чему он может научить младое поколение, если сам ни разу не участвовал в поединке? Примерно так подумал и Лукас. Пора было показать, на что способен мастер Йода.

Для этого Лукас ввел в фильм сцену битвы с графом Дуку. Многие восклицали, что эта сцена противоречит духу фильма, но Лукас был неумолим. Понятно, что кукла не способна на те



ботой было создание реалистичных персонажей. В предыдущей части для съемок использовались и компьютерные модели, и куклы. В этой части решили отказаться от кукол — всех "нереальных" персонажей просчитывал компьютер. Даже красивейшие пейзажи создать было легче. Но ребята из Industrial Light and Magic поработали на славу. Говорят, им даже удалось одурачить самого Лукаса: он подумал, что в одной

выкрутасы, которые в этой сцене вытворял Йода. Поэтому решено было оцифровать его.





И попортил же Йода крови аниматорам. За несколько серий фанаты привыкли к вполне определенному облику и поведению главы джедаев. Аниматорам пришлось "перенести" куклу в виртуальный мир, снабдить ее реалистичными движениями и даже передать некоторые типовые ошибки кукловода, чтобы образ Йоды циф-

спецэффектам, говорит, что они использовали почти все имеющиеся в распоряжении киноиндустрии приемы: макеты, пиротехнику, голубые экраны, реальные предметы и компьютерную графику.

Три самых больших фэнтезийных персонажа — страж ворот, пещерный тролль из Мории и гигант Балрог — создавались полностью с использованием компьютерной графики. Примерно так же создавался и Горлум. Для начала киношники сделали глиняные макеты персонажей, а затем отсканировали их специальным ручным сканером. По данным сканирования особая программа создала нерациональную b-сплайновую сетку (NURBS), и другое ноу-хау аниматоров преобразовало получившуюся математическую модель в полигональный каркас низкого разрешения. Все-таки даже сверхмощные

компьютеры студии аниматоров не могли в реальном времени просчитывать такой громадный объем данных. Чтобы восстановить высокодетализированный внешний вид персонажей, перед окончательным рендерингом применялась карта смещений.

Реалистичная анимация компьютерных персонажей — отдельная песня. Моделлеры создали несколько уникальных систем (в том числе и в виде плагинов для Maya), чтобы движения персонажей выглядели естественнее. И результаты работы этих систем впечатляют: мускулы сокращаются и расслабляются при движении, кожа реалистично натягивается, специальный плагин поддерживает объем и напряжение мышц, и даже "жировая прослойка" учитывается при движении персонажа.

Хореография персонажей создавалась с использованием захвата движений реальных актеров. После этого актеров меняли на компьютерных персонажей, а попутно меняли масштабы. И для трехметрового тролля, и для хоббита-невсоклика движения снимались с одних и тех же актеров. Но уникальные технологии увеличивали тролля и "подрезали ноги" хоббиту. Даже перемещения камеры, и те подгонялись с помощью виртуального симулятора.

Дымовые завесы и потоки огня, например от Балрога, создавались с помощью систем частиц. Но каждая частица была самостоятельным анимированным спрайтом. Художники засняли и нарисовали около 5 тысяч разнообразных огненных эффектов, которое потом переносились на спрайты-частицы. Их движение контролировалось специальным скриптом, который учитывал экранную скорость, физику и ключевые кадры. Дым создавался примерно также.

Что поражало человека, который в первый раз смотрел "Властелина колец"? Конечно же, грандиозная сцена битвы армий тьмы с рыцарями. Еще бы: ведь в сцене рубились тысячи воинов, при этом каждый вел себя как-то по-особенному. Если бы аниматоры вручную задава-

ли движения каждому персонажу, у них на одну эту сцену ушло бы несколько лет кропотливой работы. Но благодаря гению Стивена Регелуса они нашли другой путь. Стивен создал уникальную программу Massive, которая уже сейчас стала своего рода легендой мира моделлеров. Единица обработки в этой программе называется

агентом. Агенты создаются с помощью примитивов, у каждого из которых свои физические качества. Отдельный модуль отвечает за реалистичную физику, поэтому поверженные рыцари "правильно" падают на землю, а разные персонажи не проходят друг сквозь друга. Чтобы агенты выглядели разными, вводятся десятки переменных значений, например одежда, очертания лица, оттенки цвета кожи... Программа сама рассчитывает внешний вид каждого из участников массовки, основываясь на этих статистических значениях. Агентам прописываются возможные движения (у разных типов агентов их от 150 до 350). За действия агентов отвечает искусственный интеллект, причем на каждого персонажа приходится по несколько тысяч узлов нечеткой логики и узлов-правил. Нейронные сети были сбалансированы таким образом, чтобы добиться максимальной зрелищности и реалистичности действия. Подумать только, для создания одной этой сцены разработчикам пришлось написать почти целую компьютерную игру.



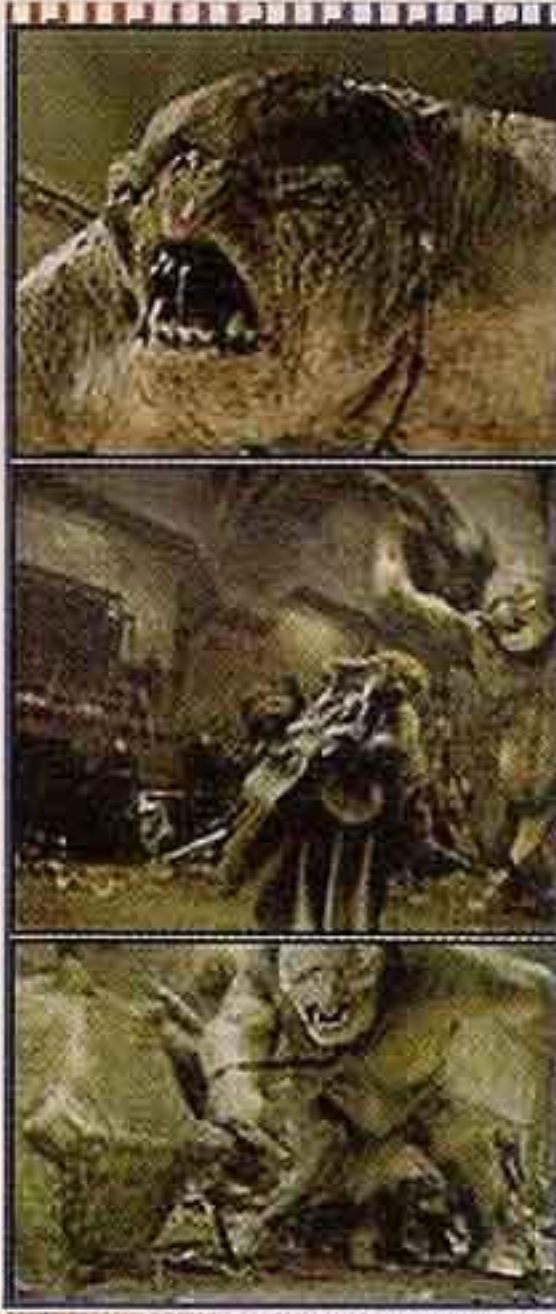
рового соответствовал образу Йоды традиционного. Для его оцифровки использовался пакет Soft Image. А волосяной покров аниматоры прорисовывали с помощью сложной системы, когда каждая ключевая точка контролирует около сотни волос. Как, вы не заметили у Йоды волос? Просто сравните физиономию Йоды и, например, Шрека. И, что называется, почувствуйте разницу.

## Изюминка Средиземья

У аниматоров "Властелина колец" возникали трудности совсем иного рода. Им предстояло перенести на экран великолепнейшую вселенную мэтра Толкиена. Мало передать все красоты сказочного мира. Аниматорам это без сомнения удалось. Главное — передать тот неповторимый приключенческий дух, тонкую атмосферу и обаяние героев. Да, были огрехи. Да, фанаты мэтра, как всегда, не очень довольны. Но мне кажется, что Питер Джексон со товарищи со своей задачей справился на все 100%. Если Толкиена вообще можно хоть как-то экранизировать, то это самый лучший из возможных вариантов. Не погрешу против истины, если скажу, что львиной долей своего успеха экранизация "Властелина колец" обязана компьютерной графике. Если бы Толкиена решили экранизировать лет десять назад, то какими бы гениями ни были режиссер и актеры, такого эффекта они бы не достигли.

Физические спецэффекты создавались в Weta Digital — подразделении Weta Limited. Но знаменитый эпизод, когда бурный поток представляется в виде табуна диких лошадей, сваяли спецы из Digital Domain. Интересная подробность: съемки всех трех частей "Властелина колец" завершились еще в декабре 2000 года. Что же тогда Питер Джексон со товарищи делали с тех пор и делают по сей день, спросите вы?

Да спецэффекты они делают. Джим Райгель, руководитель группы мастеров по



Когда вся система была создана и оттестирована, аниматоры просто расставили воинов-агентов на сцене, задали некоторые начальные переменные и... дали агентам полную самостоятельность. Искусственный интеллект вполне реалистично смоделировал битву.



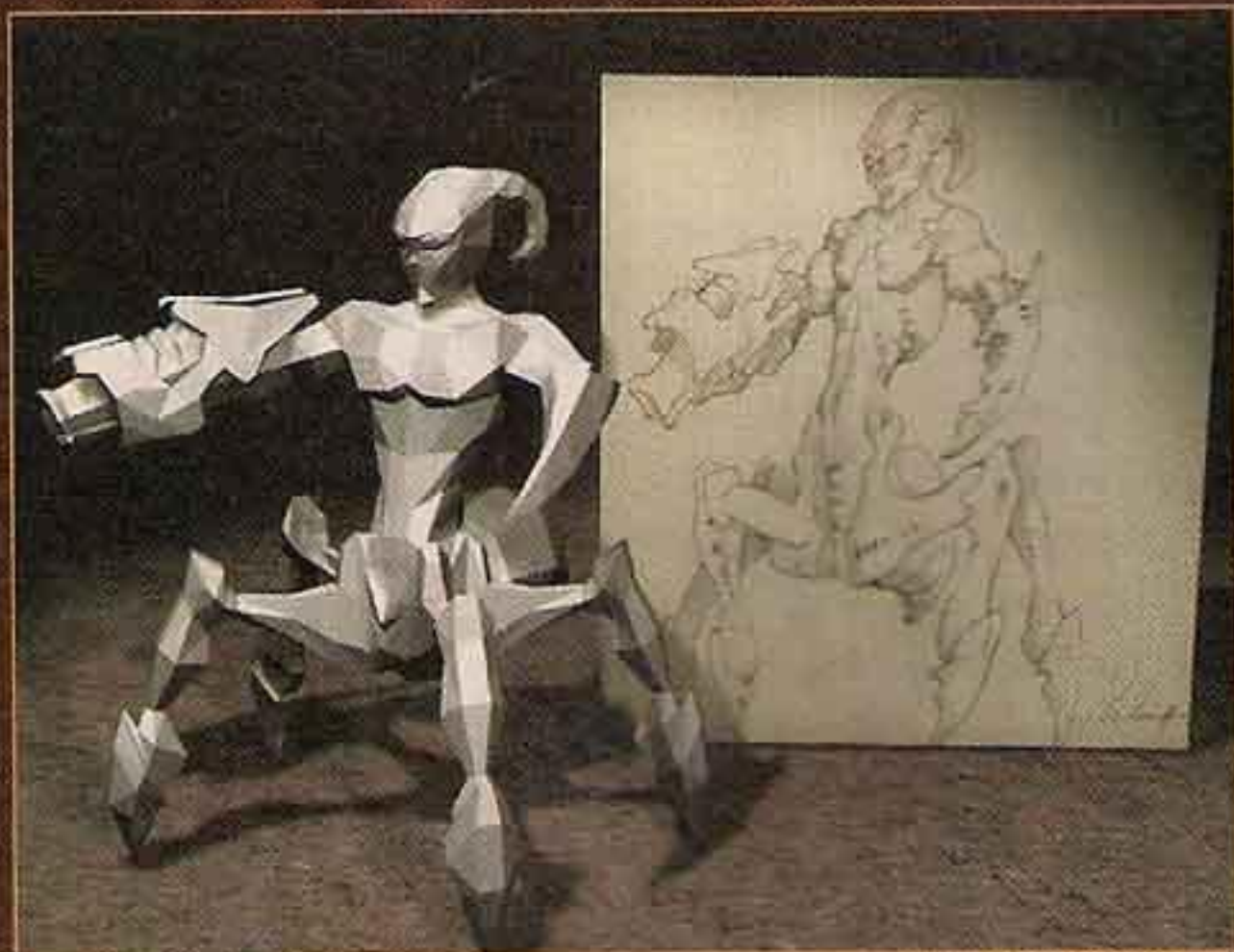
Грядет новая эра кинематографа. Кому-то это может не понравиться, но такова жизнь. И наши потомки будут, не скрывая смеха, смотреть на сегодняшние киношедевры. У них, счастливых, будет своя собственная, альтернативная реальность. ■



# НОВОСТИ

## Quake III Arena

[www.planetquake.com/hydrostatic](http://www.planetquake.com/hydrostatic)



Наиболее интересным проектом на модификационном фронте за истекший месяц я могу назвать **Hydrostatic**. Судите сами: синглплеерный мод для мультиплеерной **Quake 3** — явление редкое, а если этот мод еще и меняет жанр игры? Впечатляет? Группа энтузиастов разрабатывает футуристическую RPG на базе любимой Ку3, причем довольно успешно — работы находятся в завершающей стадии. Все атрибуты ролевой игры, такие как хорошо проработанный сюжет, характеристики персонажа, множество оружия и предметов и нейтральные персонажи — в наличии имеются. Из оружия заявлены топоры, пистолеты, дробовики и автоматы. Монстрятник также не подкачал — пара десятков киберзлодеев самой злоеющей наружности. С нетерпением ждем выхода!

<http://dynamic.gamespy.com/~caweaponsfactory>



flamethrower.jpg

Увидела свет обновленная Q3-версия известного мода **Weapons Factory Arena**. Для тех, кто не в теме, поясню, что это весьма популярная у западных, да и у некоторых отечественных геймеров тимплеяная модификация, содержащая восемь классов игроков и более трех десятков (!!!) видов оружия. В новой версии, разумеется, исправлено множество багов, доработан и без того отточенный баланс, добавлены новые карты...

Существуют также версии WFA для первых двух **Quake**, **Half-Life** и **Unreal Tournament**.

<http://bsctf.hotrodz.org>

Мод **Battle of the Sexes** основан на классической схеме **Capture the Flag** с измененными правилами и представляет собой, по сути, олицетворение борьбы феминизма с мужским шовинизмом. Женская команда должна

# QUAKE III ARENA

## Ultra Quake 3

[www.planetquake.com/lard/Ultra](http://www.planetquake.com/lard/Ultra)

Еще один представитель многочисленного племени небольших, но многофункциональных модов. Не несет в себе никакой глобальной идеи, не меняет коренным образом суть игры, но добавляет массу приятных мелочей. Не может не радовать измененный интерфейс, при помощи которого легко настраиваются все добавляемые этим модом функции, — в то время как в большинстве модификаций для этого приходится возиться с консольными командами.

В качестве новинок выступают такие приятные вещицы, как огнемёт, радар, антигравитационные ботинки и некий артефакт, делающий игрока абсолютно невидимым. Для отчаявшихся экстремалов имеется функция *Kamikadze* — самоуничтожение, сопровождающееся мощнейшим взрывом. Немало веселья игрокам доставят и стационарные плазменные пушки — поставил такую в уголке, и наслаждайся захватывающим зрелищем. При помощи *jetpack'a* можно бодро летать под потолком, посыпая вниз пробле-

гающих гранатами (коих несколько видов), а в отсутствие джетпака можно пользоваться классическим крюком.

Стандартное оружие обзавелось альтернативными режимами стрельбы. Например, ракет-ланчер во втором режиме шарашит самонаводящимися ракетами, рельса стреляет сквозь стены, при помощи плазмана можно устанавливать плазменные мины, гранатомет кидается минами с дистанционным управлением, альтернативные выстрелы из шотгана в два раза мощнее, но требуют больше патронов, а BFG при достаточном запасе энергии способна превратить весь уровень в локальную Хиросиму.

Как утверждают авторы, **Ultra Quake 3** не является самостоятельным продуктом, а лишь совмещает в себе множество интересных идей из других модов. Я с ними вполне согласен, но, тем не менее, мод получился на редкость сбалансированным и представляет немалый интерес.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 4/5



▲ Ракетница в альтернативном режиме творит чудеса — одного обратила в кучку пепла, а остальных заставила подпрыгнуть до потолка.

# UNREAL 2003 TOURNAMENT

## Boots of Jumping

<http://come.to/MrEvil>

Одна из вещей, которую разработчики явно забыли включить в **UT2003**, — прыгательные ботинки (**Jump Boots**). Появившись еще в первом **Unreal**, они стали важной частью тактики многих игроков. Например, играть на сверхпопулярной **Deck16** без них — значит лишать себя как минимум трети удовольствия.

Пока авторы **UT2k3** денно и нощно корпят над затыканием дырок в балансе, соскучившийся по высоким прыжкам народ склепал мутатор, возвращающий **Jump Boots** из несправедливого изгнания.

Мутатор выдает каждому появляющемуся игроку прыгучие ботинки. Причем это настоящие сапожищи, красиво





▲ На ногах персонажа — новенькие блестящие Boots of Jumping.

атдизайнерские и надетые на ноги модели. Каждый прыжок сопровождается клубами пыли, зрелищно вылетающими из-под ног персонажа. В отличие от сапог из UT, рассчитанных только на три высоких подскока, здешняя модель позволяет прыгать сколько душе угодно. Это, конечно, забавно, но очень быстро приедается.

Левел-дизайнеры после установки мутатора могут добавлять Jump Boots на свои карты. В этом случае можно настраивать такие параметры, как высота и

количество прыжков, обеспечиваемых ботинками.

Если в ближайшее время начнут появляться карты, на которых Boots of Jumping будут присутствовать изначально, то мутатор вполне может рассчитывать на долгую жизнь и народную любовь. Только, думается мне, авторы UT2003 скоро сами исправят недочет (скажем, в грядущем Bonus Pack'e), и наш сегодняшний клиент быстро скончается.

Рейтинг "Мании": ■■■■ 3/5

### Team Freeze 2003 v0.16

[www.badgergoose.com/teamfreeze/index.html](http://www.badgergoose.com/teamfreeze/index.html)

Идея модификации Team Freeze появилась еще во времена Quake II, и с тех пор мигрирует из одной игры в другую, обрстая новыми (порой совершенно ненужными) фишками и порождая кучу клонов. Реализованный в UT мод был неплохо принят игроками, не в последнюю очередь — за простоту и интуитивность задумки. Версия Team Freeze для UT2003 недалеко ушла от старшего брата, изменилось только графическое оформление.

Team Freeze 2003 добавляет в UT2k3 новый тип игры — Freeze Tag. Как и в Team Deathmatch, игроки разбиваются на две команды. Но здесь игрок, здоровье которого упало до нуля, не умирает, а замораживается и остается стоять на месте. Если переморозить всех игроков команды, ледяные статуи смачно разбиваются на мелкие льдинки, и все начинается сначала. Замерзших соратников можно отогревать, встав на 3 секунды рядом со статуей и налив ей в горло 150 грамм живительного семидесятиградусного эликсира. Процесс вливания в целях политкорректности не отображается (но чем еще можно согреть ледяную скульптуру за пару секунд?).

Мод немного глючный. По идее, замороженный игрок не может передвигаться — ах, нет, хитрые свежемороженые боты иногда умудряются целеустремленно катиться в какую-нибудь сторону. Если персонаж был "охлажден" огнем из пулемета

(извините за легкий парадокс) — пушку клинит, и стрельба идет до тех пор, пока не кончатся патроны. Но это мелочи, на игру они практически не влияют, да и происходят нечасто. К тому же есть основания полагать, что в грядущих релизах их исправят.

Играть интересно. Главное достоинство мода — думать не надо. Процесс происходит быстро и практически "на автомате". Заморозил одного, другого, отогрел своего, заморозил последнего — бабах! Льдинки разлетаются по закоулочкам, все по новой. Однообразно, но не приедается.

Рейтинг "Мании": ■■■■ 4/5



▲ Замерз, бедненький...



утянуть у мужской флаг, попутно умертвив как можно больше представителей сильной половины. У мужиков задача примерно та же. В обеих командах имеется аж по девять классов игроков, в том числе и такие экзотические, как капитан, телохранитель, берсеркер или камикадзе. Помимо обычного СТФ, имеются и другие режимы, например, охота за капитаном или захват и удержание определенных точек на карте.



[www.bouncyq3.isneat.com](http://www.bouncyq3.isneat.com)



Quake 3 невозможно представить без Jump Pad'ов. Прыгалки играют немаловажную роль в игровом процессе. Кто-то от них без ума, кто-то предпочитает ходить по земле, а кто-то делает модификации типа Bouncy Quake III. Впрочем, это скорее не мод, а серия карт, на которых джампам отведено первое место.

### Unreal Tournament 2003

<http://beyondunreal.jetstreamgames.co.nz/modsquad/ut2k3/mutators/capturethetreeut2003.zip>

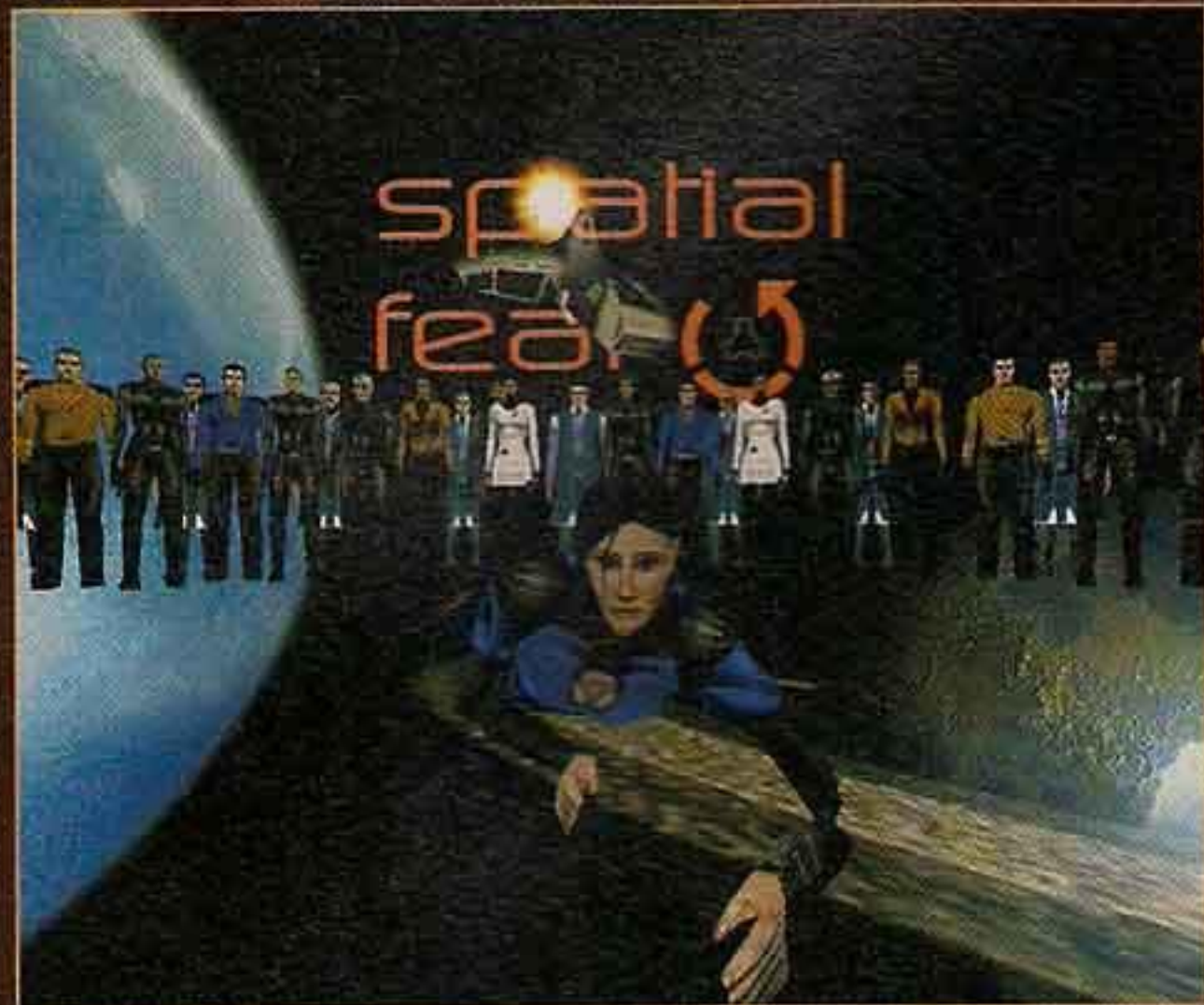




Пользуясь случаем, спешу поздравить всех читателей с прошедшими праздниками. Для тех, кто все еще празднует (и — в перерывах — играется в UT2003), труженик TheCatcher написал мутатор Capture The Tree. Здесь флаги из CTF заменены на новогодние или рождественские — кому как больше нравится — елки. Они украшены шариками и радуют глаз. Не хватает только Снегурочки и Деда Мороза.



[www.planetunreal.com/spatialfear](http://www.planetunreal.com/spatialfear)



Сингл-модификация для UT — Spatial Fear — наконец-то изволила выйти. Судя по статистике скачиваний — мод ждали. А получилось слабенько — скучноватый геймплей с претензией на атмосферность, достаточно примитивный дизайн и робкие попытки запугать игрока выскакивающими из всех щелей тварями. До Operation Na Pali — далеко и долго. Однако, в отличие от ONP, продолжающей историю вселенной Unreal, Spatial Fear сделан с нуля и без каких-либо заимствований. Только вот плохо сделан. Впрочем, не стоит забывать, что это только Prologue — первая часть будущей масштабной (возможно) саги. Будем надеяться, что во второй части авторы учтут свои ошибки и выдадут на-гора хит.



[www.unreal2.by.ru](http://www.unreal2.by.ru)

По этой ссылке вы найдете небольшой проект, посвященный вселенной Unreal. Большинство его разделов неинтересны — все это есть на других, более раскрученных сайтах. Главная фишка портала — авторские статьи. Это не скучные пространственные размышления на околонуереальную тематику — это настоящие мини-шедевры любительской "игровой" литературы. Один из трудов автора, повесть "Нереальная история" — легендарное произведение, художественно описывающее сюжет первого Unreal. Сайт обязателен к посещению не только фанатам игры, но и всем ценителям литературы.



[www.strike-force.com](http://www.strike-force.com)

Свершилось то, о чем лично я мечтал уже достаточно давно — команда разработчиков хитовой модификации Strike Force официально заявила о начале переноса своего творения на рельсы, цитирую: "лучшего движка на планете". Это значит, что великолепный мод обогатится суперской графикой и новыми картами, а всем фанатам, сидящим на модеме, опять придется, проклиная все на свете, долго качать всю эту красоту.



[www.planetunreal.com/darkhorizons](http://www.planetunreal.com/darkhorizons)

Делать сингл-модификации — неблагоприятное занятие. Возни — немеряно, пока получится что-нибудь играбельное, пройдет куча времени. Team Vortex, в свое время удачно справившаяся с этой задачей, не на шутку ув-

# COUNTER STRIKE

## Скрипты, делающие вас сильнее (продолжение материала из №11'2002)

### Полезности

Эта группа команд дает вам различные преимущества.

#### Убрать модель оружия с экрана

Занятный скрипт. Квейкеры к такому давно привыкли, а многим страйкерам это почему-то в новинку. Какая от этой команды польза, спросите? Отвечаю: когда мало fps — очень помогает, ибо модель пушки процессору обрабатывать не приходится; обзревается весь экран; оружие просто не раздражает своим видом.

```
alias wpnview "wpnoff"
alias wpnoff "r_drawviewmodel 0; alias
wpnview wpon"
alias wpon "r_drawviewmodel 1; alias
wpnview wpnoff"
bind "=" "wpnview"
```

#### Высокий прыжок

Всем известен прыжок с нажатием клавиши "присесть". Не правда ли, надо-едает по несколько раз жать две клавиши, чтобы запрыгнуть на какой-нибудь вшивый уступ? Проблема решается нижеприведенным скриптом.

```
alias +cjump "+jump; +duck"
alias -cjump "-jump; -duck"
bind "space" "+cjump"
```

#### Присядем и не встанем

Хороший скрипт для кемперов. Нажимаем клавишу — приседаем, отжимаем — все равно сидим. И только по повторному нажатию встаем. Говорить, как сильно помогает эта команда, думаю, не стоит?

```
alias duck_t "duck_on"
alias duck_on "alias duck_t duck_off;
+duck; developer 1; echo Ducking
enabled; developer 0"
alias duck_off "alias duck_t duck_on; -
duck; developer 1; echo Standing
enabled; developer 0"
bind "x" "duck_t"
```

#### Стрельба

Не читерство, но близко к тому. Так вам лучше стрелять будет, да и противника сильно обломаете.

#### "Быстрый нож"

Неплохой скрипт, если хочется повеселиться. По нажатию забинденной клавиши достается нож и начинает непрерывно резать. Стоит клавишу отпустить, мгновенно возвращается то оружие, которое было. Представьте себе такую ситуацию: вы бежите на противника с одним ножом (это для него — на самом деле вы просто нажали клавишу скрипта), он думает, что легко вас завалит, а в этот момент вы быстро достаете ка-

кую-нибудь крутую пушку и валите врага, который так и не успел догадаться, как это вы так быстро переключились.

```
alias +qslash "weapon_knife; wait;
+attack"
```

```
alias -qslash "-attack; lastinv"
bind "alt" "+qslash"
```

#### Приседание и выстрел!

После выполнения этого скрипта вы сначала присядете, а потом выстрелите.

```
alias dfire "dfireon"
alias dfireon "bind mouse1 +fire; alias
dfire dfireoff"
alias dfireoff "bind mouse1 +attack;
alias dfire dfireon"
alias +fire "+duck; wait; wait; wait;
+attack"
alias -fire "-attack; -duck"
bind "v" "dfire"
```

#### Разговорчики

Два скрипта, которые оповещают вашу команду о важных событиях в игре. Таких скриптов можно написать очень много, но в целях экономии места мы этого делать не будем. После минимальной практики вы без труда сочините такой скрипт сами.

#### Оповещение о разминировании бомбы

Этот скрипт предназначен для оповещения соклановцев о том, что вы занимаетесь деактивацией бомбы. Пусть прикрывают, в конце концов!

```
alias +defuse "+use; radio1; menuselect
1; slot10; say_team Прикройте меня,
я работаю с бомбой!"
alias -defuse "-use; slot10"
bind "d" "+defuse"
```

Предполагается, что у вас есть клавиша, по нажатию которой происходит разминирование бомбы.

#### Оповещение о закладке бомбы

Суть та же, что и у предыдущего скрипта, только предназначен он для террористов и оповещает о закладке бомбы.

```
alias +bomb "weapon_c4; +duck;
+attack; wait; radio1; menuselect 1;
slot10; say_team Прикройте меня, я ставлю
бомбу!"
alias -bomb "-duck; -attack; slot10"
bind "b" "+bomb"
```

Материала для применения и собственных модификаций у вас теперь достаточно. А вообще — скриптов существует ровно столько, сколько их способна породить ваша фантазия. На этой веселой ноте мы и закончим.



# Return to Castle Wolfenstein

## Тактическое руководство, часть пятая

### Конфиг и управление

#### Выбор класса

Это несложно. Чтобы не тратить время на ползание по лимбо-меню, вам потребуется всего семь кнопок. Почему семь? Потому что солдаты с автоматами никому не нужны. Поэтому пишем в конфиге следующее:

```
bind INS "mp_playertype
0;mp_weapon 10;echo You will respawn as
a ^2Soldier with a ^3Flame Thrower"
bind DEL "mp_playertype
0;mp_weapon 9;echo You will respawn as
a ^2Soldier with a ^3Venom Gun"
bind PGDN "mp_playertype
3;mp_weapon 4;echo You will respawn as
a ^2Lieutenant with a ^3Thompson"
bind PGUP "mp_playertype
0;mp_weapon 8;echo You will respawn as
a ^2Soldier with a ^3Panzerfaust"
bind HOME "mp_playertype
0;mp_weapon 6;echo You will respawn as
a ^2Sniper"
bind END "mp_playertype
3;mp_weapon 3;echo You will respawn as
a ^2Lieutenant with a ^3MP40"
bind DOWNARROW "mp_playertype
1;mp_weapon 4;echo You will respawn as
a ^2Medic"
bind LEFTARROW "mp_playertype
3;mp_weapon 5;echo You will respawn as
a ^2Lieutenant with a ^3Sten"
bind RIGHTARROW "mp_playertype
2;echo You will respawn as a ^2Engineer"
```

Здесь я "поставил" все классы на кураторные стрелки и клавиши END, PageUP, Home, PageDown, Insert и Delete. Можете их изменить, но эти являются самыми удобными и быстрее всего запоминаются. Если хотите, можете приписать к каждому классу объявление для команды на счет того, кем вы собираетесь играть в этом раунде.

#### Чат

В командной игре самое главное — взаимопонимание. Добрые ребята из

Nerve Software предусмотрели пару десятков голосовых команд. Правда, некоторые команды лишние, а кое-каких не хватает, но и за это спасибо. Меню выбора голосовых команд вызывается кнопкой V (это можно поменять). Пункты меню и последующие команды выбираются цифрами либо буквами. Итак, по порядку.

#### S — Statements (утверждения):

1. (P) PathCleared — путь очищен, ответ на приказ "Clear the path".
2. (W) EnemyWeak — сообщить команде, что враг ослаблен и время наносить удар.
3. (C) All Clear — все чисто. Так говорят, когда вы зачистили/проверили какой-либо объект.
4. (I) Incoming! — сообщить о том, что враги наступают; можно обозначить количество врагов.
5. (F) Fire in the hole — по-простому говоря, эта команда обозначает: "разбегайтесь, сейчас рванет!". Произносится, когда вы увидели гранату, airstrike, когда стреляете из "панцера" и в тому подобных случаях.

6. (D) I'm on defence — я защитник.
7. (A) I'm attacking — я атакую. Звучит в игре как "I'm on offence".
8. (T) Taking Fire — меня атакуют.

#### R — Requests (запросы):

1. (M) Medic — извещаете медика о том, что вам нужна помощь.
2. (A) Ammo — сообщаете лейтенанту, что вам нужны патроны.
3. (B) I need backup! — нуждаюсь в подкреплении!
4. (E) Need an Engineer — требуется инженер; либо — требуется больше инженеров.
5. (C) Cover me — прикрой меня!
6. (O) Hold your fire — не стрелять!
7. (D) Where to? — куда идти? Спрашивайте в случае, если взяли объект, но не знаете, куда его нести.

Продолжение следует...

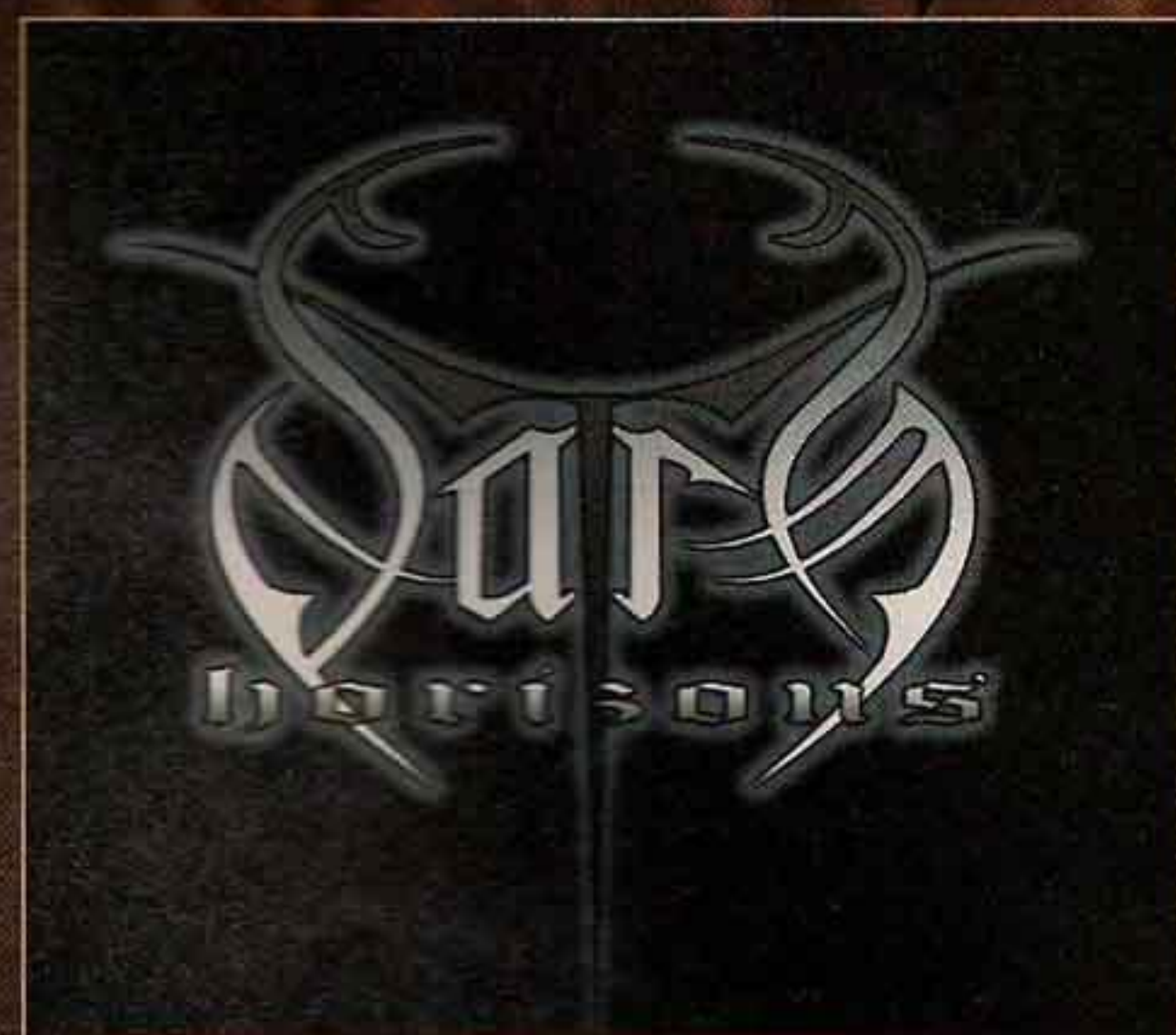
# JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

## Путь джедая. Часть VI

### Capture the Flag

Один из самых популярных режимов мультиплеерного джедаиства. Именно здесь требуется умение работать в команде, подстраиваться под партнеров и вместе расстраивать козни врага. В Capture the Flag я всегда придерживаюсь принципа узкой специализации игроков, но не такой узкой, как, например, в футболе. Есть две крайности, в которые не следует впадать. Некоторые игроки носятся по карте бестолковыми толпами, забывая, что они — команда,

порой забывая даже про существование флага. А другие не менее странные товарищи присваивают каждому в команде четкую функцию, назначают сторожей своего флага, перехватчиков чужого и даже посты на ключевых точках карты. Эта тактика не так уж и плоха. Но вот удовольствия от игры приносит мало. Простоять пол-игры на одном месте, выполняя роль постового, чтобы под конец тебя порвала на куски толпа разъяренных врагов — в этом мало радости и еще меньше смысла.



леклась спортом со своим Deathball (см. "Игроманию" №1, 2003), а Spatial Fear не оправдал ожиданий. Но далеко на темном горизонте появляется новый UT2003-проект — Dark Horizons. Пока о модификации практически ничего не известно, но даже самые ранние зарисовки выглядят очень привлекательно. Дата релиза скрыта во тьме, но, думаю, не стоит ожидать мод раньше, чем через семь-десять месяцев.

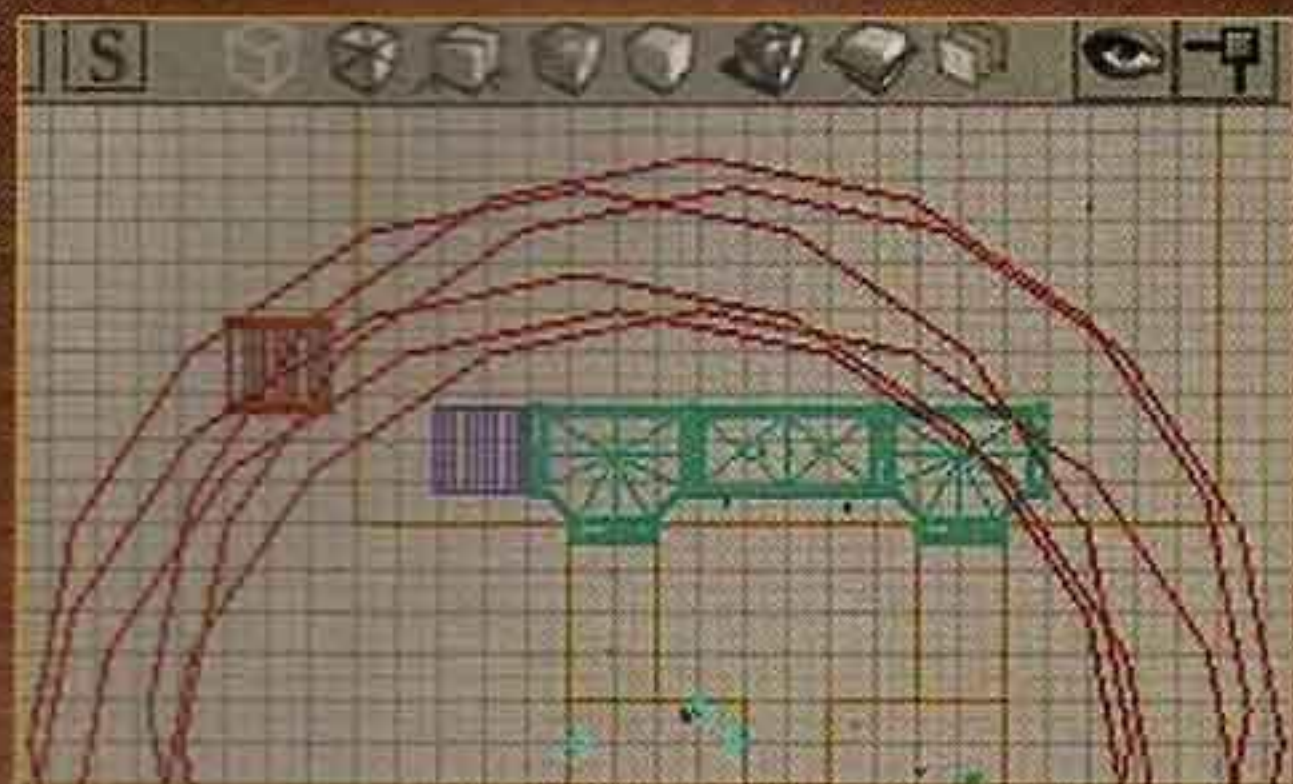
[www.bombardiers.org](http://www.bombardiers.org)



Судя по реакции играющей братии, режим Bombing Run пришелся народу по душе. Специально для всех любителей толпой погонять мячик создан сайт Bombardiers. Здесь есть все — новости, карты и статьи по тактике.

[www.planetunreal.com/architectonic](http://www.planetunreal.com/architectonic)

Тем, кому неохота копаться в сухих учебниках по UnrealED, посвящается. Ресурс Architectonic предлагает всем желающим подробные руководства по большей части функций этого редактора, написанные толковым языком и снабженные кучей картинок. Сайт снабжен хорошей навигацией, материалы расставлены по принципу "от простого к сложному". Если вы только планируете начать заниматься UT2003-дизайном, то руководства на Architectonic подойдут лучше всего.





## Jedi Knight 2: Jedi Outcast

[www.jk2files.com/file.info?ID=8419](http://www.jk2files.com/file.info?ID=8419)

Свободный художник, скрывающийся от Ассоциации светлых джедаев под ником *x\_The\_Jester\_x*, зарелизил вторую версию скина для модели *Tyriion*. В предыдущей версии он немного напортачил с некоторыми... Э-э... важными местами, но теперь он полностью исправился, о чем и рапортует родине и отечеству. 1,26Мб в архиве ждут страждущих по приведенной выше ссылке.



[www.jk2files.com/file.info?ID=4329](http://www.jk2files.com/file.info?ID=4329)

Сегодня определенно день обновлений. Вот и известная многим карта *Jabbas Palace* от левел-дизайнера [XG]LivingDeadJedi для режима *Free For All* доросла до версии 2.0. Карта весьма симпатичная — рекомендую. Единственное изменение с прошлого релиза — полноценная поддержка ботов! Автор настоятельно рекомендует удалить предыдущую версию карты — вместе они не уживутся.



[www.jk2files.com/file.info?ID=8293](http://www.jk2files.com/file.info?ID=8293)

И опять до нас дошла версия версия 2.0! На этот раз — великолепный сборник звуков для всех видов световых мечей и всего, что с ними связано. Звучки сочные и прекрасно вписываются в антураж JK2. С ними играть станет куда веселее. А благодарить за это надо некоего *Young Obi-Wan*. Примечательно, что *Cool Saber Sounds* весит всего 441Кб.



[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

Как известно, любой джедай живет от запуска до запуска *Jedi Knight 2*. Но вот между этими событиями иногда приходится выглядывать в Windows. Конечно, у истинного фаната обои на рабочем столе и все иконки строго по тематике, а в качестве бессменного курсора — световой меч. Но есть один элемент интерфейса, который у многих не соответствует стандартам — скринсейвер. Именно на этот случай *LucasArts* выпустила официальный скринсейвер, и весьма симпатичный к тому же. Плывущие по небу облака и молния, рвущая их на белокурые ошметки, — это надо видеть! ■

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

### БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес [operkot@igromania.ru](mailto:operkot@igromania.ru) и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу:  
Наш Компакт → ИнфоБлок.



▲ Видите эти летающие кубики? Это и есть голокроны.

Тактика, которую я вам предлагаю, не раз прошла испытания боем и полностью подтвердила свое право на жизнь. Выберите одного человека в команде, который лучше всех ориентируется на карте. Он будет вормом — в самом хорошем смысле этого слова. При генерации персонажа он должен выбрать себе такой скин, который лучше всего сливается с текстурами на карте. Его задача — быть как можно более незаметным.

В начале игры вся команда должна отправиться в некий логический центр карты, через который идут все пути. Как правило, такой центр один — либо несколько центров легко доступны из этой точки. Далее большая часть команды курсирует по карте, не отходя далеко от центра, а добытчик с двумя охранниками (которые должны бежать не вплотную, а на значительном от него расстоянии) спешит к чужому флагу. На базе противника добытчик не обращает внимания ни на что, даже если его бьют, а устремляется к заветной цели, хватая флаг и быстро смывается. Противники, опешив от такой наглости, бросаются вдогонку, но тут в дело вступают личные секьюрити флагоносца. Они выиграют для него несколько драгоценных секунд, и тот сможет добежать до основной группировки игроков. Эта группировка легко заблокирует любые поползновения противника вернуть флаг, равно как и отчаянные марш-броски добытчиков противоположной команды. За это время ваш флагоносец успеет добежать до родной базы и водрузить там флаг.

### Capture the Ysalamari

Это довольно бестолковая версия *Capture the Flag*, в которой игрок, владеющий исаламари (артефакт такой), лишается Силы. В принципе, она ему и не нужна, если следовать вышеописанной тактике. Добытчик должен быть еще быстрее, еще пофигистичнее, а охранники должны еще более ревностно исполнять свои обязанности.

### Holocron

Голокрон — довольно необычный сетевой режим (впрочем, "отцы" киберспорта наверняка вспомнят подобные любительские моды для других популярных игр). По уровню разбросаны силовые кубы — голокроны. Каждый из них дает джедаю, его подобравшему, третий уровень владения какой-либо из присутствующих ему Сил. Одновременно игрок может нести не более трех голокронов.

Из этого следует первая тактика. Подбирайте только самые нужные Силы. Перечитайте еще раз предыдущие части тактического руководства, где мы говорили о стилях поведения. Выберите себе один и берите только соответствующие Силы. Отсчитывайте время до появления нужных вам голокронов и с мечом в руках защищайте точки их респауна. Это стопроцентно победная тактика.

Вторая тактика, я бы даже сказал, прием: обратите внимание, какие голокроны чаще всего собирает ваш враг, и спрячьтесь за точкой респауна одного из них. Как только он побежит к этой точке, вступайте с ним в поединок и не давайте взять голокрон. Не до упора прокачанный противник сможет противопоставить вам только свое мастерство, если оно у него, конечно, есть.



Вот и закончился цикл тактического руководства по *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*. Надеюсь, вы стали хорошими джедаями. Но по одним только руководствам научиться всем тонкостям мастерства невозможно. Единственный учитель профессионалов — опыт, в том числе и горький. Но вы теперь стоите на ступеньку выше любого новичка, чтобы путь на вершину киберолимпа не был одиноким, можете вступить в какой-нибудь клан. Например, в "Первый Русский Клан JK2". Клановцы всегда рады видеть вас на <http://rusclan.by.ru>. В добрый путь!



# ОПЕРАЦИЯ FLASHPOINT

## Тактическое руководство

### Действия бойца пехотного подразделения (продолжение)



▲ В некоторых случаях допускается действие снайпера в паре с пехотинцем, который защищает снайпера от неожиданного нападения с флангов или тыла, а также прикрывает его отход.

#### Использование оружия: снайперские винтовки

Снайперу всегда следует начинать свои действия с разведки. Разведку проводят, соблюдая максимальный уровень маскировки. Перед стрельбой обязательно надо как можно более точно выявить численность противника и его намерения. Также стоит заранее распланировать возможности смены позиции и отступления. Менять расположение после одного, максимум — двух выстрелов. Отходить — в том случае, если противник начинает активно искать снайпера.

При открытии огня первым делом старайтесь поразить снайперов противника, потом — командиров противника, пулеметчиков, гранатометчиков и солдат. Лучше всего стрелять по целям, находящимся на одном с вами уровне. Именно так возможно эффективное использование прицела (в качестве примера привожу прицел снай-

перской винтовки Драгунова). На нем нас первым делом должна интересовать шкала боковых поправок, с помощью которой можно брать упреждение в случае сдвигающимся противником. Я привожу наиболее простое руководство по прицеливанию — в серьезной игре, а тем более в настоящей жизни снайперы используют для прицеливания очень сложную методику, растолковать которую в одной статье абсолютно невозможно. Определить уровень упреждения можно с помощью соответствующей таблицы (см. рядом).

#### Использование оружия: гранатометы

При перемещении следует учитывать, что гранатомет в руках значительно уменьшает скорость движения. Кроме того, носить гранатомет возможно только в положении стоя, что автоматически делает гранатометчика идеальной мишенью для снай-

пера. Так что доставать его следует только для выстрела, а в остальное время перемещаться с автоматом. Подходить к технике противника следует с той стороны, которая находится вне зоны видимости (лицевой части и башни).

При стрельбе учитывайте, что многие цели не поражаются с одного выстрела — например, на танк уходит по 3-4 заряда. Кроме того, перезарядка гранатомета занимает достаточно много времени. Поэтому, чтобы обезопасить себя, применяйте несколько приемов. Во-первых, это стрельба с последующим уходом в надежное укрытие для перезарядки. Во-вторых, координирование своих действий с остальными гранатометчиками — совместный обстрел техники противника резко повышает вероятность ее уничтожения. Кроме того, свои действия следует также координировать с пехотинцами и пулеметчиками. Дело в том, что после уничтожения техники противника может покинуть ее экипаж, борьба с которым окажется серьезной проблемой для одиночного гранатометчика.

У танков и БМП наиболее уязвимы башня и корма. При этом, если есть возможность, старайтесь сначала поразить башню — так можно вывести из строя главное орудие. Для наиболее точного прицеливания по башне стоит занять возвышенность (башни почти всех танков в игре приплюснуты, так что проекция их при взгляде сверху будет намного больше, чем сбоку).



Вот, пожалуй, и все основные рекомендации, которые можно дать бойцам пехотного подразделения. Некоторые специфические классы бойцов — медик, минер, диверсант — не были упомянуты в данном руководстве. Эффективное действие в данных специализациях требует значительной подготовки и навыков, получить которые можно, только регулярно играя в Operation Flashpoint в составе регулярного клана или армии. Лучший вариант — в Нашей Армии.

При подготовке руководства были использованы материалы со следующих сайтов:

Наша Армия — [ofp.ussr-online.net](http://ofp.ussr-online.net)  
Flashpoint on Chaos — [flashpoint.chaos.ru](http://flashpoint.chaos.ru)

#### НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

##### Quake III Arena:

Илья "Orange" Викторов  
([orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru))

##### Unreal Tournament 2003:

Александр Лямкин  
([qt\\_lyama@mail.ru](mailto:qt_lyama@mail.ru))

##### Counter-Strike:

Вячеслав Коренбаев  
([gladiator@nightmail.ru](mailto:gladiator@nightmail.ru))

##### Return to Castle Wolfenstein:

Jusio ([jusio@narod.ru](mailto:jusio@narod.ru))

##### Jedi Knight 2: Jedi Outcast:

Константин Артемьев  
([MasterK@igromania.ru](mailto:MasterK@igromania.ru))

##### Operation Flashpoint:

Андрей Александров  
([alexandrov@pochtamt.ru](mailto:alexandrov@pochtamt.ru))

шкала боковых поправок

основной угольник для стрельбы

до 1000 м

1100 м

1200 м

1300 м

дальномерная шкала

▲ Прицел снайперской винтовки Дегтярева (СВД).



Ведущий раздела: Денис Федоров ([gromm@quake.ru](mailto:gromm@quake.ru))

## КИБЕРСПОРТ

# Вести с полей



14 декабря 2002 года в московском компьютерном центре NetLand состоялся 1-й российский чемпионат по боям в "Ил-2 Штурмовик". Его организовал портал Sukhoi.Ru, а спонсирование взяла на себя компания Saitek — лидер среди производителей аксессуаров и джойстиков для спортивных симуляторов. К спонсорам также присоединилась фирма IC, издатель знаменитого авиасима. В полетах приняли участие сильнейшие игроки России, а всего чемпионат почтили участием более 90 игроков, что свидетельствует о завидной популярности игры у нас в стране. Разыгрывались две номинации: "свободный воздуш-



▲ Александр Орлов пока еще не знает, что станет победителем в "свободном бою".

ный бой" и "штурмовка". В первой игроки сражались в дуэлях по олимпийской системе, а во второй подсчитывалось количество набранных очков. Победителем в "свободном бою" стал Александр Орлов, играющий под ником =FB=Storm. "Штурмовку" же выиграл Евгений Адушкин, он же UShAG\_Adushkin. В качестве приза победители получили джойстик Saitek X45 и сорок минут пилотажа на самом настоящем самолете "Як-52". Шикарный приз, что и говорить! Учитесь, граждане, летать на самолетах — хотя бы виртуальных.

В прошлом номере мы опубликовали интервью с Paradoks'ом, лидером европейского клана Slackers. Приятным известием для его поклонников станет новость о победе этого клана в очередном сезоне QuakeWorld лиги Smackdown. В финальном противостоянии игроки Slackers без особых проблем одержали победу над своими давними соперниками, шведами из Lege Artis. Игра, прошедшая при большом скоплении зрителей, закончилась со счетом 3:1 по картам.

Вскоре после окончания CPL Winter руководитель Cyberathlete Professional League Анджел Муньез анонсировал очередную чемпионат с внушительным призовым фондом. На этот раз соревнования пройдут в Лос-Анджелесе, а отборочные

игры — на всей территории США. Муньез заявил, что основной номинацией турнира вновь станет Unreal Tournament 2003. Что же касается Quake 3, то эта игра в очередной раз не будет включена в программу, так как руководство id Software запрещает ее использование, опасаясь конкуренции турниру на QuakeCon'2003.

Совсем скоро на телеканале ТВЦ стартует уникальный проект, получивший название "Виртуальные битвы". Новое шоу будет посвящено компьютерным играм и киберспортивным соревнованиям. Пока что замыслы организаторов держатся в секрете, известно лишь, что игроки будут помещены в секретное подземелье, в котором им предстоит бросить вызов Посвященным. Победитель занимает почетное место на игровом Олимпе, судьба же проигравшего — остаться в подземелье навечно... Во что выльется эта экстравагантная затея — покажет время.

Федерация Компьютерного Спорта официально анонсировала международный турнир "Золотая мышь". Это мероприятие пройдет 7-10 марта 2003 в Московском Государственном выставочном зале "Новый манеж". Призовой фонд турнира (только не упадите!) составляет полтора миллиона (1.500.000) рублей. Официальные номинации чемпионата — Counter-Strike 5x5, Quake 3 1x1 и Warcraft 3 1x1. Турнир соберет сильнейших игроков России, которые должны будут доказать свое право на участие в предварительных региональных отборочных играх. Уже сейчас в турнире вызвались принять участие известные киберспортсмены Европы, так что событие будет весьма представительным. Главное — чтобы с призами не обманули.

Анонсирован очередной чемпионат LAN Arena, в котором традиционно принимают участие российские игроки. Турнир под названием LAN Arena 2003 Trophy вновь пройдет в столице Франции с 8 по 13 июля 2003 года. Призовой фонд чемпионата составит 150.000 евро. Среди номинаций заявлены Counter-Strike, Unreal Tournament 2003 и Warcraft III, ну а Quake 3 опять сбросили с борта.

В США прошел один из самых ожидаемых турниров уходящего года — CPL Winter Event 2002. В Даллас съехались сильнейшие игроки и команды со всего света, чтобы побороться за внушительный призовой фонд. Благодаря активной спонсорской поддержке организация соревнований оказалась выше всяких похвал. В номинации Unreal



▲ Легендарный fatal1ty старается вовсю. Еще бы, ведь на кону — 10 000 "зеленых".

Tournament 2003 главный приз в \$10000 получил всем нам хорошо известный cK-fatal1ty, доказав тем самым, что недавние поражения не сломали его спортивный дух. В соревнованиях по Counter-Strike борьба между Европой и Америкой была весьма напряженной. Победителем вышел американский клан 3D, с трудом выигравший у шведов из команды GameOnline.

На сайте Gameinside открылся игровой тотализатор, где каждый желающий может сделать ставку на результат тех или иных киберспортивных соревнований, проходящих на территории России и Украины. В настоящее время первый приз тотализатора — скромная сумма в \$80, однако организаторы не теряют надежды придать своей затее куда больший размах.

Закончился один из самых ожидаемых турниров для игроков Центральной России — Кубок Урала, организованный Федерацией Компьютерного Спорта этого региона. Кроме большого количества местных геймеров, мероприятие посетили также известные столичные кибератлеты, польстившиеся на обещанные призы. К сожалению, награды оказались куда скромнее, чем было объявлено, а потому многие победители ощутили себя несколько обделенными. Знаменитый uNkind отказался от финальной игры в Quake 3, и победу в этой номинации автоматически присудили екатеринбуржцу death'y. В соревнованиях по Counter-Strike победу одержала команда a-Line, ну а первый приз за Warcraft III увез Hell из Перми.

В московском клубе "Меридиан" прошел очередной чемпионат по Quake 3, собравший множество известных игроков столицы. В турнире приняли участие 64 человека. В финальной игре игрок "нового поколения" Loyd одержал победу над ветераном Polosatiy и получил первый приз в размере 1500 рублей. ■





## КИБЕРСПОРТ Интервью



### M19\*Madfan: "Я думаю, нас никто бы не остановил!"

Триумфальная победа питерского клана M-19 на турнире World Cyber Games 2002 не только продемонстрировала всему миру возможности российской школы Counter-Strike, но и привлекла к членам этой звездной команды широкое внимание со стороны средств массовой информации. После ряда репортажей по телевидению ребята стали настоящими звездами. В настоящее время игроки M-19 временно отошли от "большого спорта", с головой погрузившись в учебу, как и все студенты нашей страны. А потому разыскать их оказалось отнюдь не простой задачей. Тем не менее, "главный теоретик" клана, M19\*Madfan, согласился уделить несколько минут корреспонденту "Мании". Темы обычные — судьбы киберспорта, Counter-Strike, ну и, конечно же, планы на будущее.

**"Игромания" [И]:** Представься, пожалуйста.

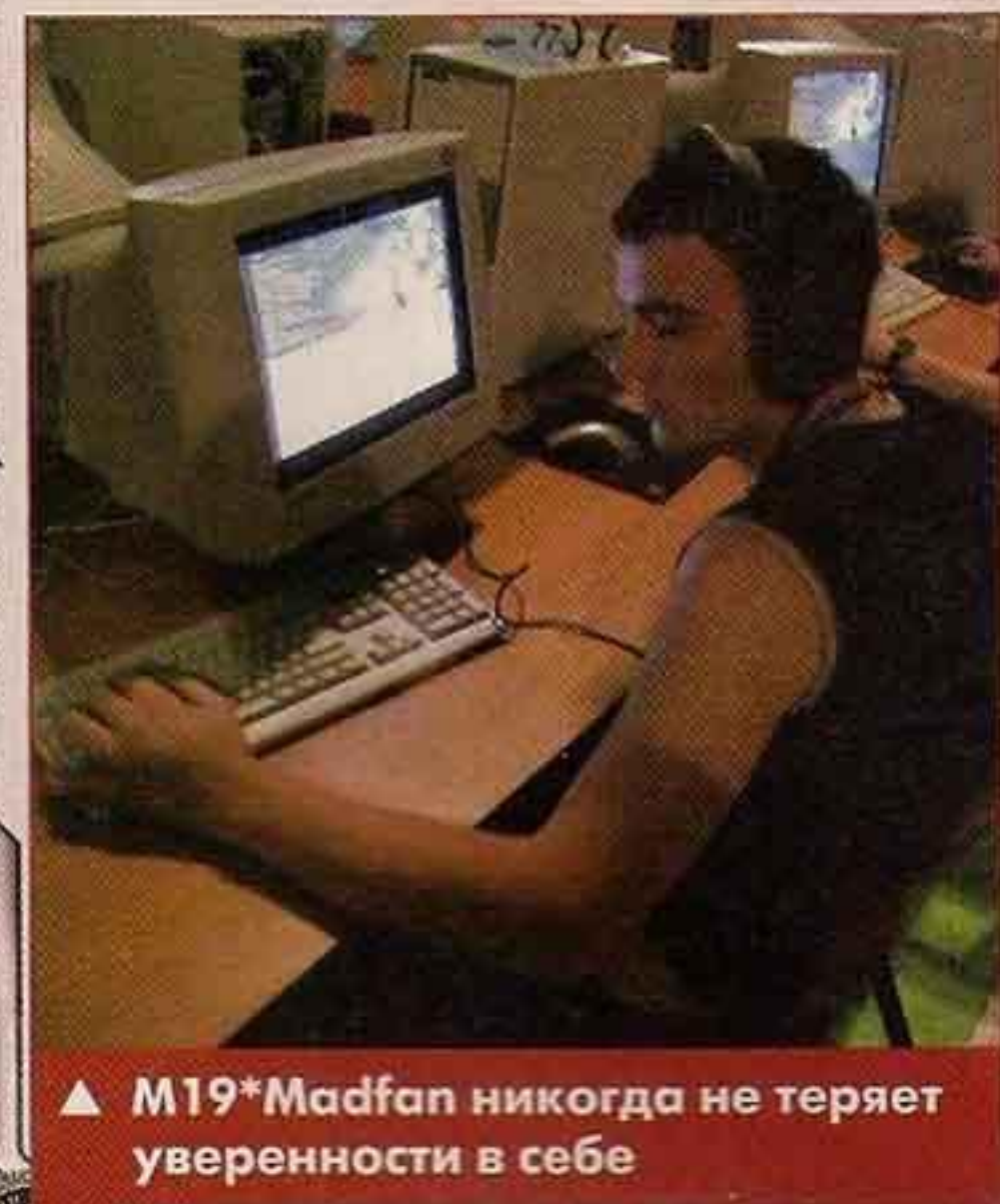
**Madfan:** Меня зовут Починкин Виталий, мне 21 год. Учусь на историческом факультете СПбГУ.

**[И]:** Чем обусловлено столь досадное поражение M19 в Финляндии?

**Madfan:** На поражение команды повлияло несколько факторов. Во-первых, вернувшись из Кореи, мы расслабились и не тренировались около двух недель, что сказалось на нашей игре на MPL. Во-вторых, довольно сложно восстановиться психологически за столь короткий срок. Выиграть Чемпионат мира — это очень тяжело для нервной системы.

**[И]:** После поражения на Mind Trek Lan стали поговаривать, что ваша победа на WCG была обусловлена отсутствием на этом турнире сильных команд из Скандинавии. Так ли это?

**Madfan:** Сейчас мне очень просто ответить на этот вопрос, поскольку мне известны результаты CPL Winter 2002, где присутствовали все "сильные" команды, об отсутствии которых говорят злые языки. На пер-



▲ M19\*Madfan никогда не теряет уверенности в себе

вом месте команда 3D, которая заняла в Кореи 7 место — чем это обусловлено? Если думать так, как это делают некоторые, можно сказать: тем, что не было нас. На самом же деле в Кореи нам просто не было равных. Сейчас такое время, когда нет лучших, нет абсолютных лидеров. Выигрывает тот, кто лучше подготовлен к турниру. А на тот момент у нас была отличная подготовка, и по ходу турнира мы прибавляли в игре, накапливая все больше уверенности. Я думаю, нас бы никто не остановил.

**[И]:** Какие зарубежные турниры ваша команда собирается посетить в будущем?

**Madfan:** В самом ближайшем будущем мы надеемся посетить CPL в Париже и Кельне. А также, думаю, в этом году нас пригласят на Lan Arena 8. Ну и, конечно же, WCG 2003, Корея.

**[И]:** Как ты думаешь, что более важно в современном Counter-Strike для эффективной игры — личное мастерство или стратегия, сыгранность команды? Почему?

**Madfan:** Важно все. Просто что-то играет большую роль, что-то меньшую. Хорошая команда должна состоять из опытных игроков, которые в процессе сыгрываются и приобретают навыки командной игры. Тимплей, на мой взгляд, на данный момент важнее всего. Личный "скилл" сейчас высок у всех, каждый Петя может перестрелять тебя на стрелковой карте. Но когда доходит дело до сложенных, командных действий, далеко не все так круты.

**[И]:** Дай прогноз на будущее Counter-Strike — долго ли еще в него будут играть?

**Madfan:** Думаю, Counter-Strike будет жить, пока его будут выставлять на турнирах как одну из топовых игр. На мой взгляд, еще год точно. А может, и больше — посмотрим.

**[И]:** Дай оценку нашумевшему сюжету телепередачи "Намедни", посвященному вашей победе на WCG. На мой взгляд, лестными тамшние характеристики не назовешь ("проблемы с учебой", "нестабильная личная жизнь" и т.п.).

**Madfan:** Мне, в общем, понравился и сюжет, и ребята, которые его делали. На мой взгляд, они единственные из всех журналистов попытались вникнуть в специфику нашей жизни. Сюжет, конечно, временами акцентирует внимание зрителя не на том, на чем хотелось бы нам, но это уже особенность телевидения.

**[И]:** В сюжете "Намедни" проявилось отношение к киберспорту как к чему-то несерьезному, как к детским играм, этакому "баловству". Как ты думаешь, с чем связан подобный стереотип общественного сознания, и что необходимо, чтобы его разрушить?

**Madfan:** Думаю, нужно доносить до людей больше информации о компьютерном спорте и об игровом сообществе. И это



▲ Надеюсь, в этом году мы увидим похожую фотографию с WCG

должны быть не специализированные журналы и передачи о компьютерных играх, а обычная пресса и обычные новости — то, что читают и смотрят все.

**[И]:** Обзорением киберспортивных материалов сейчас занимаются многие сайты и печатные издания. Доволен ли ты, как освещаются чемпионаты и прочие события? Что бы ты изменил в работе киберспортивной прессы?

**Madfan:** Как ты заметил, сейчас действительно очень много печатных и интернет-изданий, которые занимаются освещением игр и чемпионатов. Кто-то это делает более профессионально, кто-то менее. Отметить работу каждого я не в состоянии, а критиковать всех подряд было бы нечестным.

**[И]:** Твои мысли по поводу дальнейших перспектив киберспорта на ближайшие несколько лет?

**Madfan:** Ответить на столь глобальный вопрос в небольшом интервью журнала будет невозможно. Одни мои соображения могли бы занять пару разворотов.

**[И]:** Что, по твоему мнению, должно прийти на смену Counter-Strike, и будет ли ваша команда играть в "преемника"?

**Madfan:** Думаю, следующая версия Counter-Strike. Судить сложно. Даже если задуматься, на смену чему пришел сам Counter-Strike, ничего в голову не приходит. Люди играют в то, что им нравится, и в то, что продвигают CPL и WCG.

**[И]:** Многие придерживаются мнения, что киберспорт вреден для подрастающего поколения. Есть даже разговоры о некой "кибернаркомании". Твое мнение по этому вопросу?

**Madfan:** Думаю, компьютер и в самом деле является своего рода наркотиком, но это лучше, чем другие виды наркомании. ;)

**[И]:** Спасибо за интервью. От души желаем вашей команде новых киберспортивных свершений и, конечно же, новых побед международного уровня! ■

[Фотографии предоставлены порталом Cyberfight.ru]



# ЛОКАЛИЗАЦИЯ

## ИГР НА ДОМУ

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ SPOSE@MAIL.RU

Могу поспорить, что любой геймер не раз хотел если не сделать свою игру, то хотя бы переделать чужую. Переделывать можно по-разному, можно заменить графику, можно — звуки, можно изменить сюжет, а можно изменить все сразу и получить фактически другую игру. Этим мы постоянно занимаемся в "Мастерской". Но до этого мы переделывали отдельно взятые игры. Сегодня мы изучим общую теорию локализации. Но не забывайте, что локализованную игру вы можете использовать только для собственных нужд: показать друзьям, играть самому. Любое коммерческое использование программного кода игры — незаконно и наказуемо!

### ДА ЗДРАВСТВУЕТ МЫЛО ПУШИСТОЕ

Самый простой способ переделать игру — это найти Software Development Kit (пакет программ для изготовления разного рода модификаций к игре) для игры, которую вы хотите изменить. Некоторые разработчики выкладывают SDK на компакт с игрой, например в случае с Max Payne это Max-FX tools. SDK может содержать не просто редактор карт и игровых текстов, но и различные запаковщики/распаковщики игровых архивов, утилиты для работы с графическими и звуковыми форматами игры, и что немаловажно — исходные коды определенной части игры. Таким образом, мы получаем серьезное оружие для локализации в свои руки. Переделывать такими утилитами игру — дело тривиальное, и описывать его мы не будем, так как с SDK обычно даются рекомендации и комментарии разработчиков.

### И ГРАБЛИ РЕБРИСТЫЕ

К сожалению, не всегда к играм выпускаются Software Development Kit'ы, а это значит, что придется обходиться своими силами. Встречаются такие игры, которые переделать ничего не стоит: если изучить каталоги с игрой или компакт, можно обнаружить практически все графические и звуковые ресурсы, а иногда и весь сюжет. Например, любимый всеми Fallout (часть первая) хранит весь свой сюжет в обычном текстовом файле, который ничего не стоит изменить. Значит, оп-

### ПРОПИСНАЯ? СТРОЧНАЯ!

Совсем не обязательно перерисовывать и маленькие буквы тоже, будет достаточно и заглавных. К тому же из маленьких латинских букв некоторые можно использовать как русские заглавные, например b (би) можно пустить на мягкий знак.

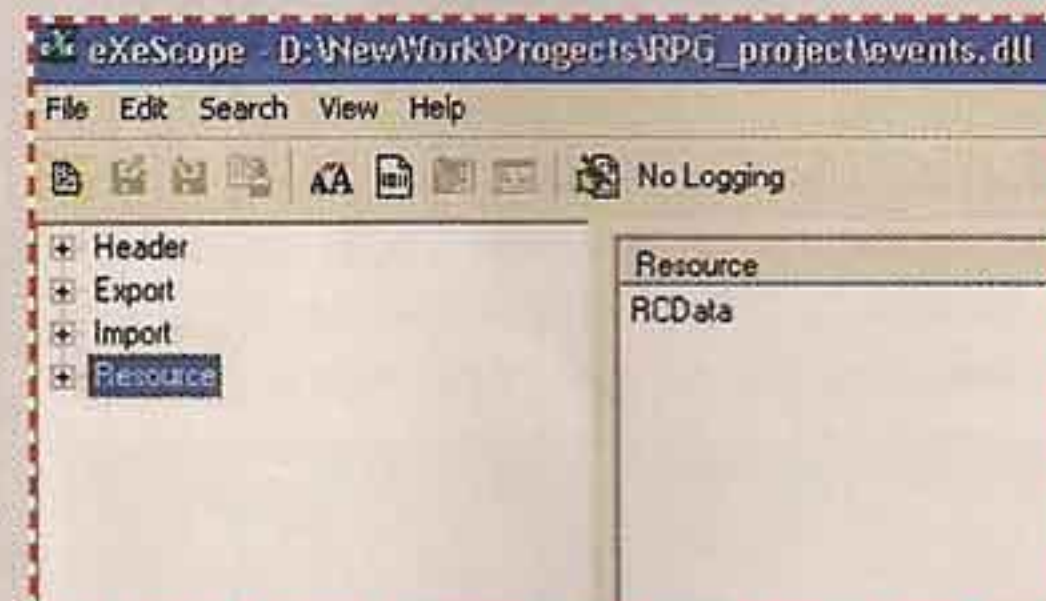
ределяем, относится ли наша игра к этому типу. Делается это просто: просматриваем все файлы в каталоге и подкаталогах игры (не забываем про ее компакт-диск) на наличие открытого текста или стандартных графических и звуковых форматов. Если находим — меняем, если же не находим — то будем думать дальше.

Таких "открытых" игр достаточно мало, обычно разработчики все ресурсы игры прячут в страшные псевдоархивы или попросту придумывают свои графические и звуковые форматы. Первым делом мы заходим в интернет на любой сайт, занимающийся отыскиванием информации об игровых форматах и созданием утилит для работы с ними (например, [extractor.far.ru](http://extractor.far.ru)), ищем, есть ли там что-то для нашей игры, если есть, то качаем, далее все тоже очень тривиально. Но если мы ничего не находим, то переходим ко второй стадии, которая состоит в том, чтобы определить, не создана ли эта игра на движке какой-нибудь знаменитости, например Quake или LithTech, о которых уже давно все известно.

Загружаем игру и смотрим, не светятся ли где в ней логотипы id Software или Monolith. В первом случае надо еще будет понять, к какому поколению движка относится игра, если к первому (Quake) или второму (Quake2, Half-Life, Soldier of Fortune), то нам пригодятся утилиты Wally и PakScape, которые вы можете найти на одном из компакт наших прошлых номеров; как с ними работать, мы тоже уже не раз писали. В том случае, если игра — потомок Quake III (Soldier of Fortune 2, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Medal of Honor), то все еще проще. Все нужные для изменения файлы хранятся в pak-файлах, которые представляют собой не что иное, как обычный zip-архив. Распаковав файлы из архивов, можно поменять в игре практически все, весь текст хранится в чистом виде. О том, как заставить игру писать

ваш текст по-русски, читайте ниже.

В случае же если в игре затесался логотип Monolith, нам понадобятся Blood2 Editing Tools и программы для редактирования библиотек dll, например ExeScope (ее можно взять с сайта [www.vector.co.jp/authors/VA003525](http://www.vector.co.jp/authors/VA003525)) или Borland Resource Work Shop. При помощи Blood 2 Editing Tools распаковываем res-архивы, еще при их помощи вы можете отредактировать практически все модели в игре. Такая игра хранит свои шрифты в стандартном виндовсовском формате ttf. Значит, можно просто заменить их на свои (с поддержкой кириллицы), правда, предварительно поправив внутреннее имя шрифта на внутреннее имя заменяемого шрифта, для этого вам пригодятся программы типа Font Lab или Softy. При помощи ExeScope или Borland Resource Work Shop открываем по очереди все dll-файлы (в том числе и распакованные из архивов) и просматриваем на наличие текста из игры. **Внимание! Прежде чем изменять текст, убедитесь, что он относится именно к игре! Иначе вы можете вывести игру из строя!** Найдя нужный файл, меняем его внутренности на нужные нам значения, затем сохраняем и проверяем игру на работоспособность.



▲ Эта не та dll-ка, так как в Resource даже нет подзаголовка Strings.

Чтобы облегчить вам поиск, скажу, что текстовые значения в dll-файлах находятся в Resources\Strings.

### ДА СТАНЕТ В УЖАСНАЯ Ш ПРЕКРАСНОЙ...

Нам нужно заставить игру писать русские буквы. Если в случае с LithTech все понятно, то в случае с "Квейками" все немного сложнее. Помимо "Квейков" есть еще масса игр, которые используют графические шрифты типа:



# ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

Возмещение  
ущерба



**Ridge**



▲ Оригинальный шрифт  
игры The Thing.

Иногда в графических шрифтах видно только белый холст, а букв вообще не видно, так как они нарисованы на прозрачном фоне, в этом случае для редактирования шрифтов вам понадобится Adobe Photoshop. Не все игры понимают кириллицу. Поэтому, чтобы научить игры писать русскими буквами, мы должны будем пожертвовать латинскими. Так как ширина каждой буквы (в пикселях) записана в специальный файл, который не все умеют редактировать, нам придется делать так: перерисовать те латинские буквы, которые совсем не похожи ни на одну русскую, на те русские буквы, которые не похожи ни на одну латинскую соответственно. Причем ширина рисуемой нами буквы должна быть меньше либо равна той, которую мы заменили, например латинская "B" (би) очень похожа на русскую "В" (в), значит, ее менять не стоит, а, например, у "Z" аналогов в русском алфавите нет, поэтому ее смело можно заменить на "П". После долгой кропотливой работы мы получим что-то вроде:



▲ Измененный шрифт The Thing.

Иногда в графических шрифтах видно только белый холст, а букв вообще не видно, так как они нарисованы на прозрачном фоне, в этом случае для редактирования шрифтов вам понадобится Adobe Photoshop. Не все игры понимают кириллицу. Поэтому, чтобы научить игры писать русскими буквами, мы должны будем пожертвовать латинскими. Так как ширина каждой буквы (в пикселях) записана в специальный файл, который не все умеют редактировать, нам придется делать так: перерисовать те латинские буквы, которые совсем не похожи ни на одну русскую, на те русские буквы, которые не похожи ни на одну латинскую соответственно. Причем ширина рисуемой нами буквы должна быть меньше либо равна той, которую мы заменили, например латинская "B" (би) очень похожа на русскую "В" (в), значит, ее менять не стоит, а, например, у "Z" аналогов в русском алфавите нет, поэтому ее смело можно заменить на "П". После долгой кропотливой работы мы получим что-то вроде:

Возвращаемся к изменению текста. Текст, выглядящий в игре как "ГЛАВНОЕ МЕНЮ", в нашем тексте будет выглядеть как "FLABHOE MEHY", то есть текст мы должны писать латинскими буквами, так чтобы в игре при его отрисовке соответствующие латинские буквы отображались как русские, и мы бы получили бы нормальный русский текст.

## И СКАЗАЛ ДЮК: "ГОСПОДЬ С ВАМИ"

Изменение звуков — обычное дело, берете стандартную звукозапись (sndrec32.exe), вставляете микрофон в губы и начинаете насыщать игру своим красивейшим голосом. Современные игры в качестве звуковых форматов используют либо mp3, либо ogg. Для работы с первым форматом, а точнее для его перевода в wav и наоборот, вам пригодится программка под названием Cdex. Второй формат — ogg — это современная альтернатива mp3pro. Новая форма хранения музыки становится все более и более популярной. Качественное звучание и использование системы переменного битрейта в ogg делают этот формат весьма привлекательным для разработчиков игр. Ну а проигрывать его умеют практически все современные "плюшки", включая WinAMP. Для старых версий WinAMP можно скачать специальный плагин.

## ПОД ЗАНАВЕС

Теперь вы знаете теорию локализации игр вообще и сможете перевести на великомогучий русский язык чуть ли не половину современных игр. Как переделывать другие компоненты игр, мы разберемся в одном из следующих номеров.

- ✱ 3D Napa1m графика
- ✱ Потрясающие звуковые и световые эффекты
- ✱ 20 миссий, 6 локаций, 4 дополнительных уровня
- ✱ Широкий выбор оружия и взрывчатых средств: напалм, лазер, огнеметы, гранаты...



Перед Вами аркадный шутер для двоих игроков. Конец нового тысячелетия. До полного уничтожения Земли — считанные секунды. И только ты, клонированный солдат, выращенный специально для боевых операций на других планетах, бросаешь вызов вторгшимся на твою планету пришельцам...

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



# ВАРЛОРДЫ

АЛЕКСАНДР МОРГУНОВ RRAVENGERKIROV@MAIL.RU

## ЗИМНЕГО ПЕРИОДА

Warlords Battlecry 2. "Варлоорды: Боевой Клич 2". Вслушайтесь в название. Воспоминания о былых сражениях на бескрайних просторах фэнтезийного мира. Бессонные ночи. Но игра пройдена, а достойной замены пока не видно на горизонте. Так попробуем же выжать из игры все, до последней капли крови. В финале статьи мы получим совершенно новую игру. "Варлоордов", приспособленных к зимним условиям существования.

### ПЕРВЫЙ ШАГ ПО ЗИМНЕЙ ПРЕРИИ

Главным материалом для творчества станут файлы с расширением XCR, благодаря которым подопытный видит, передвигается, говорит. Они находятся в недрах головного мозга оперируемого, защищенного прочной черепной коробкой, поэтому без небольшого подспорья дело может затянуться — ковыряние скальпелем в сложной структуре под силу только хирургам-фанатикам. В роли подспорья выступит **Extractor** от чешской фирмы **Nova Software**. Это очень тонкий инструмент, который безжалостно выкорчевывает игровые внутренности, спрятанные находчивыми разработчиками. Он может как прочитать XCR-файл, так и изменить его без смертельного исхода для сегодняшнего объекта пыток; уж поверьте, такой чертой характера может похвастаться не каждый. К тому же, несмотря на навороченность, он достаточно прост в обращении.

### ЭЙ, DJ, ПОСТАВЬ МОЙ CD

Откройте в корневом каталоге "Варлоордов" папку \Music. Весьма удручающая картина — пациент предоставил всего 4 мелодии, да и те усыпляют однообразием. Представьте, что будет, если вы уснете в важный момент атаки, — катастрофа! Доставайте любимый диск **Rammstein** и закачивайте в эту директорию (\Music). Размер файлов игрой никак не регламентируется. Все файлы должны носить похожие имена (различие только в нумера-

ции), например, `New_game_track#.mp3`, где # — порядковый номер трека. Минимальное значение # равно 1 — если в имя трека вы подставите 0, то он не будет проигрываться.

У подопытного плохо развита часть мозга, отвечающая за вокальные и музыкальные способности. И если мы хотим, чтобы имплантированные звуковые файлы не валялись просто так, а широко использовались игрой, необходимо проделать следующее. Открываем файл `Battlecry2.ini`, находящийся в этом же каталоге, и ищем строку **Tracks**, после чего меняем на общее количество переписанных музыкальных композиций. В строке **Format** запишем `New_game_track%d.mp3`. %d — параметр, который будет изменяться автоматически от 1 до значения, указанного в **Tracks**.

Последние три строки файла `Battlecry2.ini` просто убивают своим невежеством — один звуковой файл на три ситуации: заставка, победа и поражение. Немедленно устраним этот недостаток, заменив значения строк **Intro**, **Victory**, **Defeat** именами собственных файлов. К примеру, для заставки — незатейливая "В лесу родилась елочка", для победы — веселая "Новогодняя", и для поражения — грустноватая "Ой, мороз, мороз". После проделанной работы у пациента наблюдалось небольшое повышение тонуса и прояснение рассудка — вот что может сделать грамотно расставленная музыка.

В папке \SoundFX хранятся файлы, которые отвечают за звуковое сопровождение той или иной территории или события. Например, в заснеженной местности это едва слышные завывания холодного ветра, — очень атмосферно, даже мерзнуть начинаешь. Думаю, что с этим игра справляется хорошо, но энтузиасты могут что-нибудь и здесь подкорректировать.

### КАК ВЫ ЛОДКУ НАЗОВЕТЕ. ТАК ОНА И ПОПЛЫВЕТ

Очень привлекла мое внимание интересная возможность пациента придумывать новые имена для игровых персонажей. Принцип заключается в том, что существует несколько вариантов начала имени и несколько вариантов продолжения. Игра складывает из них различные комбинации, и у нее неплохо получается. Только имена все какие-то неродные. Что ж, придется научить подопытного родину любить. Для этого зайдите в каталог \NamingSets. Для каждой расы предусмотрен свой набор составных частей генерируемого имени и представлен в виде отдельного файла с соответствующим именем. Файл делится на



разделы, названия которых заключены в квадратные скобки:

[RULES] — правила, по которым следует собирать имена. Например, "[SYL1] [SYL2]" означает, что сначала выбирается одна строка из раздела [SYL1] и к ней добавляется другая из [SYL2].

[NAME], [TITLE], [SYL1] и [SYL2] — непосредственно составные части имен.

Редактируйте. Пусть в игре появятся Обиваны, Зерокулы, Некроманты, Дедморозы и иже с ними — комбинаций можно придумать огромное количество.

Теперь наш пациент уже многому научился, на него стало даже приятно смотреть — похорошел, возмужал. А ведь это всего лишь цветочки. К ягодкам перейдем чуть попозже, после того как научим нашего пациента правильно (по нашим понятиям) говорить на русском языке. Если вы счастливый обладатель локализованных "Варлоордов", смело можете опустить следующий раздел. Но вот если вы купили английскую лицензию...

### ПЕРВЫЙ РАЗ В ПЕРВЫЙ КЛАСС

В процессе осмотра было обнаружено, что пациент, как ни пытался, не может разговаривать на русском языке. Естественно, что это вызвало некоторые трудности при общении с игрой — приходилось не часто, но все же лазить в словарик в поисках истины. Ду-







маю, что многих такой вариант не устроит, поэтому было принято решение научить игру принимать наш великий и могучий язык как должное. Пациент проявил хорошие способности и усвоил урок на твердую пятерку.

Заходите в директорию \English, не забыв при этом захватить словарь. Сразу оговорюсь. Находящиеся здесь файлы имеют одинаковую структуру: каждая строка состоит из идентификатора, заключенного в квадратные скобки, после которого следует его значение, которое и будет подвергнуто истязаниям с нашей стороны. Так вот, строго не рекомендуется изменять сам идентификатор, иначе игра может опрокинуться вверх лапками, на прощанье завалив ваш рабочий стол гневными сообщениями об ошибках. И еще — переводить фразы, идущие после двойного слеша, не стоит: они являются комментариями и ни в каком виде не фигурируют в игре.

Просто перечислю файлы и их назначение, а вы уж сами решите, стоят они вашего внимания или нет.

**Etheria.cfg** — все текстовые сообщения экрана — карта Этерии в режиме сценария.

**Game.txt** — тексты менюшек.

**Credits.txt** — информация о разработчиках.

**Help.cfg** — описания юнитов, зданий, надстроек.

**Names.cfg** — имена юнитов.

**Quest.cfg** — мини-квесты.

**Resign.cfg** — предложение купить некоторых уникальных юнитов перед началом битвы.

**Scenario.cfg** — названия всех сценариев, а также их описания.

**ScreenHelp.txt** — контекстные подсказки — внизу экрана главного меню.

**Spells.txt** — заклинания и их описание.

**TileNames.cfg** — названия графических объектов в редакторе сценариев.

**ubi.cfg** — сообщения об ошибках и настройке героя.

**XCIStrings.txt** — всего понемногу.

## ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ

Обратимся к инструменту, который так расхваливали в начале статьи. Анестезию пациенту! Будет очень больно, но зато после данной операции свет увидит совершенно новая игра.

Запустите **Extractor**. Программа не требует специализированных знаний. Знай себе нажимай на кнопки и наслаждайся результатом. Все, что нужно сделать — нажать на верх-

нюю справа кнопку **Select**, выбрать один из файлов, которые мы рассмотрим ниже, и нажать **Start**.

Первым делом пересчитаем косточки архиву с говорящим названием **GamePicts.xcr**. Откройте его вышеописанным способом. Когда программа выполнит операцию распаковки, на экран будет выведен список файлов, содержащихся в данном архиве. Среди них есть отвечающие за графическое отображение полосок хитпойнтов, рамок, курсоров и других значков. Все это можно — даже нужно — заменить на свои изображения. Выделите галочкой файлы, которые по вашему мнению нуждаются в модернизации, и нажмите кнопку **Extract**.

Курсоры. Выглядят они, мягко говоря, полетному и постоянно навевают воспоминания о солнечных деньках. А я уже говорил о пагубном влиянии ностальгии, поэтому берем в руки кисть и приступаем к вырисовыванию снежинок. Гораздо приятнее смотреть на указатель мыши, выполненный в виде ледяных кристаллов или, на худой конец, лома, против которого, как известно, ничего, кроме другого лома, не помогает. Следующая проблема заключается в том, чтобы вернуть созданные указатели обратно. Зайдите в архив вышеуказанным способом, выделите файл, нуждающийся в замене, и нажмите кнопку **Functions**. Перед вами появится контекстное меню, в котором нужно выбрать **Import File**, указать путь к файлу, которым будем заменять, после чего нажать **OK**. И только теперь вы воочию сможете убедиться в качестве произведенных изменений.

**GlobalPict.xcr** предоставит всю графику игровых меню и подменю, а также внутриигровые шрифты. А это значит, что в нашей игре появится собственный графический интерфейс. Вариантов для оформления действительно очень много — ограничивается лишь фантазией. И раз уж мы взялись за создание зимних "Варлордов", надо продолжить эту тему — пусть новые менюшки выглядят как узоры, которые рисует вьюга на стеклах домов.

**HeroFaces.xcr** состоит из различных картинок, связанных с героями, главным образом это их портреты. Мне кажется, что они уж

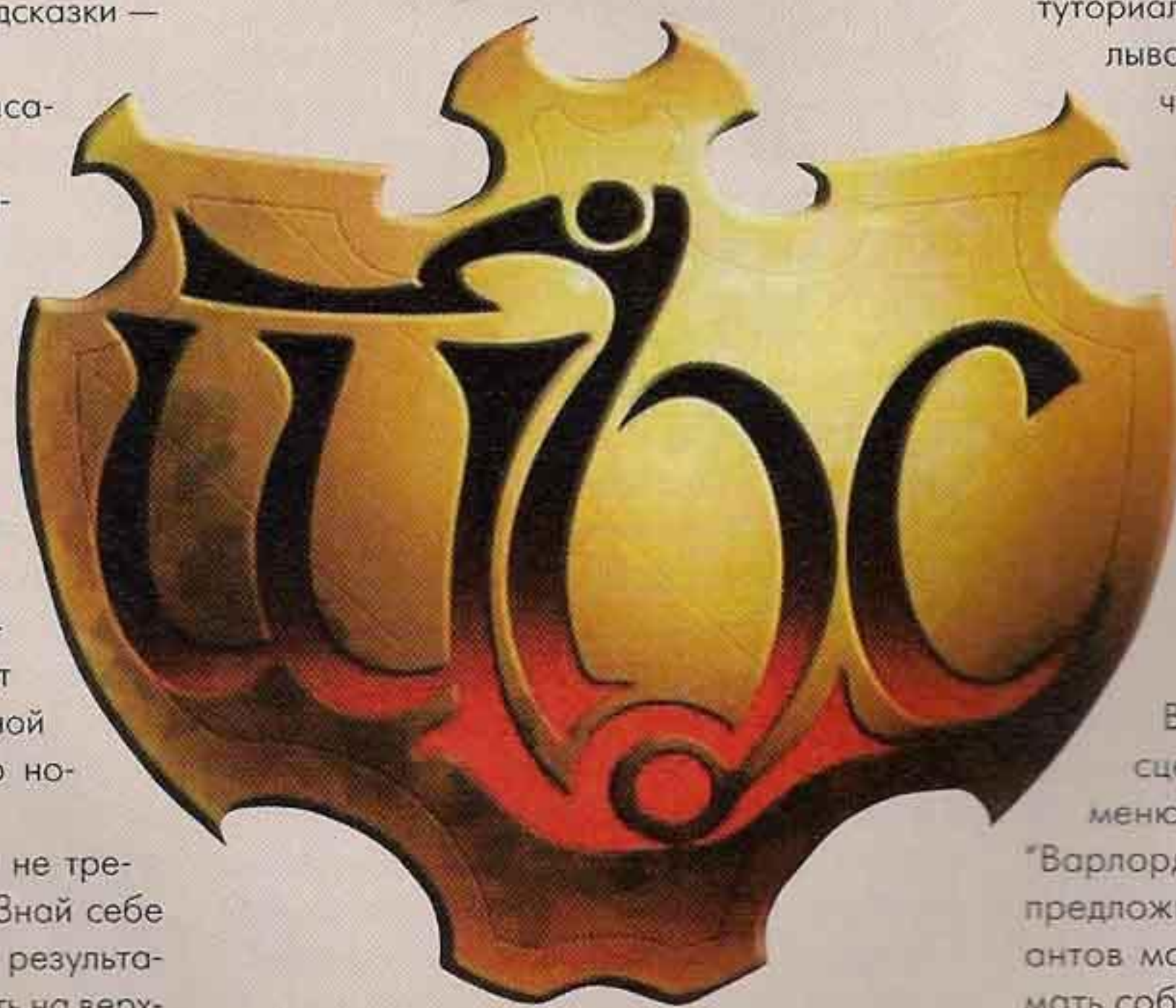


слишком легко одеты и могут сильно застудиться на поле брани, тогда никакой речи о войне и славе полководца быть не может. Снова достаем мольберт и начинаем творить — накинем на лесного эльфа меховую шапку и шубу, на которых слегка поблескивает снег; вампиру сошьем кожаный тулуп и подисуем небольшой румянец на щеках... Вот теперь можно не беспокоиться о судьбе наших героев.

**SoundFX.xcr**. Здесь хранятся звуковые файлы. Вооружаемся микрофоном и переписываем звуковые файлы на свой лад. К примеру, модификация для меломанов: юниты говорят голосами известных и не очень, любимых и ненавистных музыкантов. Вы только представьте: два отряда несутся навстречу друг другу, размахивая топорами и мечами, при этом распевая ваши любимые отрывки из песен. Получается очень весело.

**Terrain.xcr** — один из важнейших архивов. Тут хранятся тайлы ландшафта карт. Перерисовываем карты — перед нами предстанет совершенно другой мир. Это может быть и завораживающая страна Санта-Клауса — где по белой глади рассекают бородатые старички в санях, запряженных северными оленями; туда сюда шныряют зайцы; где-то на поляне веселые гномы, нарушая тишину, играют в снежки.

Последний из представленных, но не последний по значению — архив **DialogData.xcr**. Неотъемлемая часть каждой игры — это туториал, то есть тренировка. В ней человек, только что севший за игру, сможет под умелым руководством компьютера научиться основам геймплея. В нашем случае попался хороший туториал, поэтому мы не будем его переделывать, а просто подгоним его дизайн, чтобы не выделялся из общей концепции новой игры.



Вы обладаете всеми необходимыми знаниями для создания новых — зимних — "Варлордов". Новые ландшафты, новые герои с уникальными характеристиками. У каждого есть новый портрет, и каждый говорит новым голосом, заметьте, на русском языке. Возможно, вы даже переписали сценарий и уж точно переоформили меню. Перед нами — даже не новые "Варлорды", а совершенно новая игра. Я предложил лишь один из множества вариантов модификации, но вы можете придумать собственный. ■



# ТАЙНЫ ДРЕВНИХ СВИТКОВ

## THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН SOLDIER@IGROMANIA.RU

Morrowind наделен мощным и в то же время простым редактором — TES Construction Set (читайте руководство в одном из ближайших номеров "Мании"). Но каким бы замечательным ни был этот редактор, он не позволяет создавать полноценные модификации игры. Правда, если к работе с редактором добавить редактирование основных игровых файлов, можно не только сделать превосходный мод, но даже создать новую игру на движке Morrowind! О таком редактировании как раз и пойдет речь в настоящей статье.

### БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Зайдите в игровую директорию. Отыщите там файл `Morrowind.ini` и откройте его в стандартном Windows'овском "Блокноте". Файл состоит из множества разделов, названия которых содержатся в квадратных скобках. Начальный раздел файла называется **General** и хранит в себе основные игровые параметры. Раздел начинается с четырех закомментированных строк. Нас интересуют последние три:

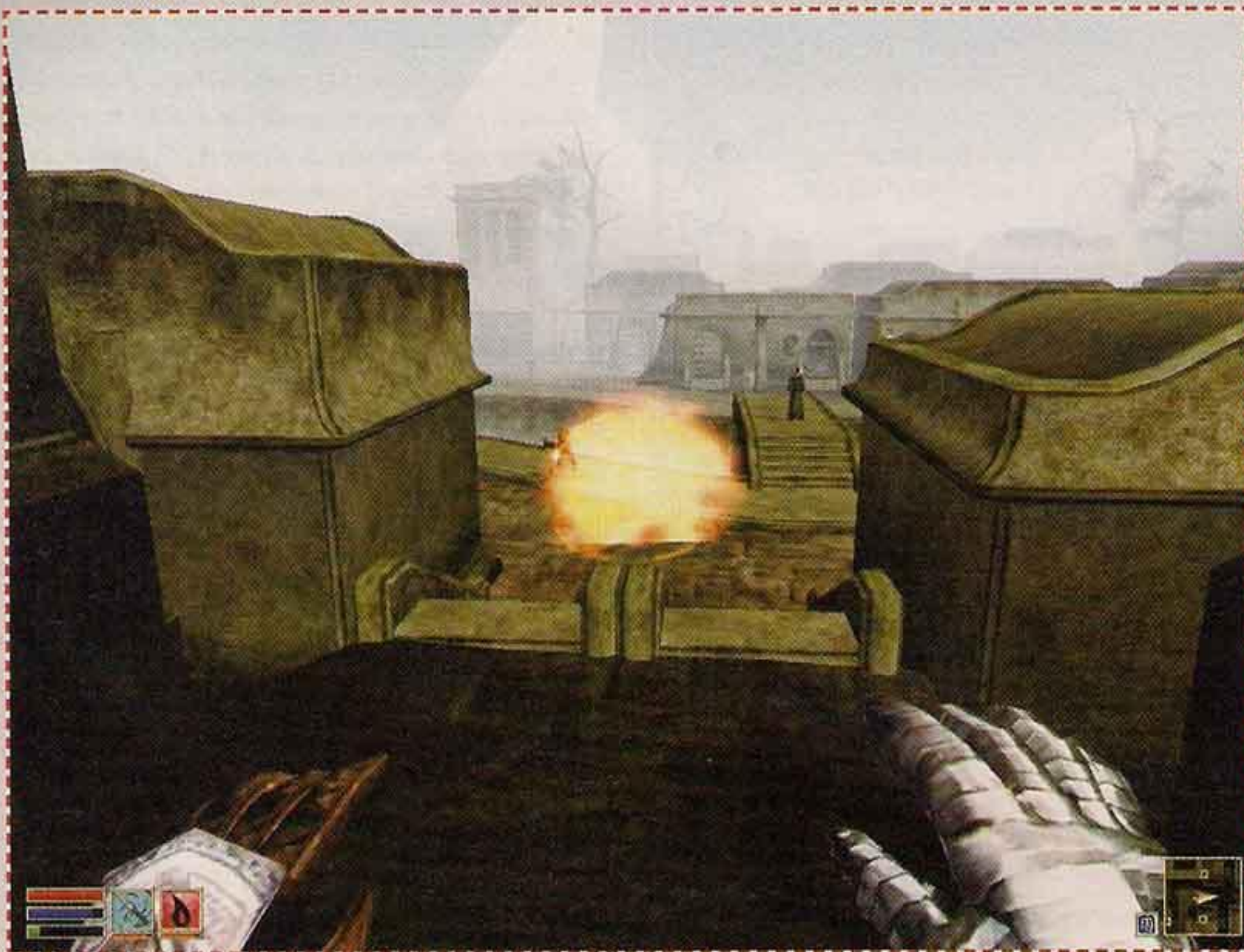
```
;Starting Cell=Pelagiad
;Starting Grid X=0
;Starting Grid Y=0
```

Чтобы снять со строки комментарий, просто удалите символ ";" из ее начала. В верхней строчке после знака равенства указывается название игрового района, с которого начнется игра. Если вы удалите точку с запятой из начала этой строки, после начальной загрузки игры вы окажетесь не в главном меню, а в той местности, что вы указали после знака равенства.

Что касается параметров **Starting Grid X** и **Starting Grid Y**, то они задают ваши начальные координаты по осям X и Y в стартовом районе игры (иными словами, в местности, заданной атрибутом **Starting Cell**).

Далее следуют параметры **Show FPS** и **Max FPS**. Первый из них определяет, будет ли отображаться во время игры индикатор количества кадров в секунду (1 — да, 0 — нет). Советую поставить здесь единичку: индикатор занимает мало места на экране, а польза от него очевидна. Характеристика **Max FPS** задает максимальное количество кадров в секунду.

После этих параметров идут разнообразные атрибуты, связанные с графическим оформлением игры и ее редактором. Не будем на них останавливаться, так как большая их часть не представляет для нас интереса, а значение некоторых из них, ко всему прочему, можно менять прямо в меню опций игры.



### РОЛИКИ

В разделе **Movies** находятся параметры, связанные с игровыми роликами. Последние хранятся на первом диске с игрой, в папке `\Video`, и имеют формат **bik** (видеофайлы этого формата могут быть просмотрены с помощью пакета утилит **RAD Video Tools**, который вы можете найти на *нашем компактe* к номеру 7/2002). Перед вами список характеристик.

**Company Logo** — ролик, демонстрирующий логотипы создателей игры. Если нужный вам видеофайл находится на диске с игрой, просто укажите здесь его название (не забудьте про расширение). Если хотите избавиться от надоедливой рекламной заставки и поставить на ее место созданный вами ролик, укажите здесь полный путь к нему.

**Morrowind Logo** — ролик, показывающий название и логотип игры.

**New Game** — начальная заставка, которую также можно заменить на свой фильм.

**Loading** — ролик, проигрываемый при загрузке игры. В Morrowind при загрузке отображаются лишь разнообразные картинки. Вы можете заменить их на коротенькие ролики, указав в качестве значения этого параметра имена используемых вами анимаций, и процесс загрузки игры буквально преобразится. Правда, при этом вам придется чуть дольше ждать. Так что выберите, что вам дороже: красота или время.

### ВОПРОСЫ

Ниже располагаются десять блоков с названием вида **Question X**, где X — число от 0 до 10. Каждый из них содержит вопрос, на который вы отвечаете при генерации вашего персонажа. Текст вопроса задается параметром **Question**, первый ответ на него — характеристикой **AnswerOne**, второй — **AnswerTwo**, и третий — **AnswerThree**. Редактируя значения этих параметров, вы можете полностью изменить процесс генерации персонажа. То есть создать RPG с совершенно новыми классами и классовыми характеристиками.

За **AnswerThree** следует атрибут **Sound**, который отвечает за звуковой файл, проигрываемый при появлении на экране вопроса. По замыслу авторов здесь должен указываться файл с озвучкой вопроса, но мы можем поставить на его место файл со звуковым сопровождением события, описанного в вопросе. Скажем, если в вопросе речь идет о сражении с врагами, можете указать здесь файл со звуками взмахов и ударов мечей, криками и боевыми кличами. Причем для этого вам не обязательно имитировать у себя дома средневековые битвы и орать во все горло в микрофон — лучше просто воспользоваться звуковыми файлами игры, слегка подкорректировав их.





## ОТПРАВНОЙ ПУНКТ

В разделе **PreLoad** всего два параметра: **Cell 0** и **Cell 1**. Первый определяет, какая местность является стартовой в игре (по умолчанию — трюм тюремного корабля). Атрибут **Cell 1** задает район (по умолчанию — город Seyda Neen), в который вы попадаете после того, как покинете начальную местность, заданную параметром **Cell 0**. Если вы не собираетесь ограничиваться легким редактированием некоторых игровых параметров, а хотите создать действительно интересный и необычный мод или даже новую игру на движке Morrowind, вам не обойтись без редактирования характеристик этого блока. Вы можете даже сделать созданную вами местность стартовой в игре, прописав ее в этом разделе. Ну а саму местность придется создавать в редакторе, работать в котором мы научимся в одном из ближайших номеров "Мании".

## ПЛАНЕТЫ

Блок **Moons** содержит параметры, характеризующие планеты наподобие Луны, которые вы можете иногда увидеть в небе. Таких планет две: **Masser** (большая планета) и **Secunda** (маленькая). Изменяя внешний вид этих планет путем редактирования параметров раздела, можно изменить облик игры. Список параметров блока выглядит следующим образом:

**Masser Size** — величина планеты **Masser**.

**Masser Fade In Start** — время, в которое в небе начинают вырисовываться контуры планеты **Masser**.

**Masser Fade In Finish** — время, в которое вы впервые за день можете разглядеть в небе планету **Masser** целиком.

**Masser Fade Out Start** — время, в которое в небе начинает скрываться планета **Masser**.

**Masser Fade Out Finish** — время, в которое в небе полностью скрывается планета.

**Masser Speed** — скорость движения **Masser**.

**Masser Daily Increment** — ежедневное увеличение размеров планеты. Интересный показатель. Укажите в качестве его значения число в районе 500, и уже ко второму дню игры планета будет закрывать собой полнеба. Этот параметр особенно пригодится тем, кто создает постапокалиптическую модификацию. Огромный диск спутника выглядит очень зловеще и добавляет игре атмосферу обреченности.

**Masser Fade Start Angle** — угол, под которым вы видите планету, когда она начинает вырисовываться в небе.

**Masser Fade End Angle** — угол, под которым вы видите планету, когда она начинает скрываться в небе.

Далее идут параметры, относящиеся к планете **Secunda**. Они имеют тот же вид и назначение, что и характеристики планеты **Masser**, с одним-единственным отличием: в названии атрибутов маленькой планеты на месте слова **Masser** стоит **Secunda**.

## ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Раздел **Weather** располагает общими характеристиками, связанными с погодой. Вот основные из них.

**Minimum Time Between Environmental Sounds** — минимальный временной промежуток между двумя звуками, производимыми окружающей средой.

**Maximum Time Between Environmental Sounds** — максимальное время между двумя звуками, производимыми окружающей средой.

**Hours Between Weather Changes** — время (в часах), по прошествии которого погода начинает меняться. Лично я считаю нужным понизить значение этого показателя, а то слишком уж редко можно наблюдать в игре смену погоды.

**Fog Depth Change Speed** — скорость, с которой меняется глубина тумана. Подрегулировав этот параметр, можно добиться быстрого затуманивания некоторых территорий.

**Sunrise Time** — время начала восхода.

**Sunset Time** — время начала заката.

**Sunrise Duration** — продолжительность восхода.

**Sunset Duration** — продолжительность заката.

Интересно смотрятся модификации, в которых закат происходит очень быстро. Раз — и вот уже на дворе ночь. Если в редакторе вы нарисовали гористую местность, то это будет еще и логично: ведь в горах темнеет очень быстро.

## ПОГОДА БЫВАЕТ РАЗНОЙ

Далее следует восемь разделов, каждый из которых соответствует какому-то определенному типу погоды и несет в себе связанные с ним параметры. Первый блок — **Weather Clear** — характеризует ясную погоду, **Weather Cloudy** — облачную погоду, **Weather Foggy** — туманную, **Weather Rain** — дождливую, **Weather Blight** — "душную" погоду, **Weather Overcast** — сильный туман, **Weather Thunderstorm** — грозу, **Weather Ashstorm** — бурю. Приведу основные параметры этих разделов (учтите, что не во всех местных разделах вы встретите одни и те же атрибуты).

**Sky Sunrise Color** — цвет неба во время восхода солнца. Обратите внимание на то, что значения этого, а также всех остальных игровых параметров, характеризующих цвет чего-либо, задаются в системе RGB (Red Green Blue) — системе цветоделения, при которой каждый цвет разбивается на 3 составляющие: красный, зеленый и синий. Соответственно, и значения таких параметров состоят из трех чисел, указанных через запятую. Первое число относится к красному цвету, второе — к зеленому, и третье — к синему (чем больше число, соответствующее тому или иному цвету, тем сильнее будет окрашен в этот цвет указанный объект).

**Sky Day Color** — окраска неба днем.

**Sky Sunset Color** — цвет неба во время заката.

**Sky Night Color** — окраска неба ночью.

**Fog Sunrise Color** — цвет тумана во время восхода солнца.

**Fog Day Color** — цвет тумана днем.

**Fog Sunset Color** — цвет тумана во время заката.

**Fog Night Color** — цвет тумана ночью.

**Sun Sunrise Color** — цвет солнца во время восхода.

**Sun Day Color** — окраска солнца днем.

**Sun Sunset Color** — цвет солнца во время заката.

**Sun Night Color** — окраска солнца ночью.

**Sun Disc Sunset Color** — цвет солнечного диска во время заката.

**Flash Decrement** — быстрота угасания вспышки молнии.

**Thunder Sound ID** — звук раската грома.

**Thunder Frequency** — частота раскатов грома (значение этой характеристики должно быть больше или равно нулю, но не должно превышать единицу). Этот параметр, как два предыдущих, присутствует только в разделе **Weather Thunderstorm**.

**Land Fog Day Depth** — глубина тумана на земле днем.

**Land Fog Night Depth** — глубина тумана на земле ночью.

**Clouds Maximum Percent** — максимальное пространство, занимаемое на небе облаками. Минимальное значение параметра — 0, максимальное — 1.

**Wind Speed** — скорость ветра.

**Cloud Speed** — скорость движения облаков.

**Cloud Texture** — текстура облака. Указанный здесь графический файл должен иметь формат **tga** и находиться либо на втором диске с игрой, либо в игровой директории в каталоге `\Data Files\Textures`.

**Rain Loop Sound ID** — звук ударов дождевых капель о землю. Эта, а также пять следующих характеристик имеются только в разделах **Weather Rain** и **Weather Thunderstorm**.

**Rain Height Min** — минимальная высота, с которой падают на землю дождевые капли.

**Rain Height Max** — максимальная высота, с которой падают на землю дождевые капли.

**Rain Entrance Speed** — быстрота падения дождевых капель.

**Rain Diameter** — величина зоны вокруг вас, в пределах которой с неба падают капли во время дождя.

**Max Raindrops** — максимальное количество осадков, выпадающее при дожде. Существенно повысив значения этого параметра, а также двух предыдущих атрибутов, вы можете превратить дождь в тропический ливень. Вот вам и новый тип погоды!

**Ambient Loop Sound ID** — звуки, производимые окружающей средой.

**Disease Chance** — вероятность заболеть, находясь на улице в указанную погоду. Значение этого показателя должно быть больше или равно нулю, но не должно превышать единицу.

Редактируя вышеперечисленные параметры, а также атрибуты из блока **Weather**, можно создать абсолютно новый тип погоды. На-



## ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Ни один хороший мод не может обойтись без использования новых текстур. Мы просто не можем не затронуть в статье тему редактирования и замены оригинальных текстур. В Morrowind текстуры хранятся в двух местах: на втором диске с игрой и в архиве Morrowind.bsa. Распаковать последний, к сожалению, не представляется возможным, так что брать текстуры нам придется со второго диска игры. Чтобы отредактировать любую игровую текстуру, скопируйте ее с диска в директорию с игрой и поместите в ту же папку, в которой она лежала на CD. Теперь можете делать с этой несчастной текстурой все, что угодно, вплоть до замены ее графическим файлом собственного производства. Не мне вам объяснять, чего можно добиться перерисовкой игровых картинок. Можно не только переоформить игровой мир, но и видоизменить внешний вид меню и интерфейсных окон. Можно даже повысить кровавость, увеличив размеры одной-единственной текстуры — Tx\_Blood.tga.

пример, "красный" туман, в который из низко летящих туч падают крупные дождевые капли. Сквозь тучи пробиваются зеленоватые лучи от огромного висящего в небе светила.

Обратите внимание на то, что вы можете переносить параметры из одного раздела, соответствующего определенному типу погоды, в другой. Скажем, если вы хотите, чтобы в Morrowind'е все время шел дождь, поместите атрибуты Rain Loop Sound ID, Rain Diameter, Rain Height Min, Rain Height Max, Rain Entrance Speed и Max Raindrops в каждый "погодный" раздел (кроме Weather и тех, где они уже есть). Советую вам закинуть параметр Disease Chance в блоки Weather Rain и Weather Thunderstorm, подобрав ему подходящее значение (значение параметра в разделе Weather Thunderstorm следует сделать несколько большим, нежели в Weather Rain). Игра станет реалистичней — теперь, попав под дождь, вы, как и в реальной жизни, рискуете простудиться.

## ШРИФТЫ

Блоки Fonts и FontColor содержат характеристики игровых шрифтов. Первый из них хранит в себе полный список используемых в игре шрифтов. Последний характеризует основной игровой шрифт с точки зрения цвета. Все характеристики раздела задают цвет



различных типов надписей. Можно добавить краски в местные шрифты. Это придаст вашей модификации уникальности. Но смотрите не переборщите с контрастом, а то читать длинные тексты станет неудобно.

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Раздел Level Up наполнен параметрами с текстом, дающим о себе знать при повышении уровня вашего персонажа. Названия всех атрибутов раздела имеют вид LevelX, где X — номер уровня, при переходе на который на экран выводится указанный текст. Также в данном блоке имеется параметр Default, который задает текст, который вы видите на экране при переходе на уровень выше двадцатого. Логично написать новые тексты для перехода с уровня на уровень. Для этого просто вставьте новые параметры вида LevelX сразу после последнего атрибута блока и присвойте им подходящие порядковые номера.

## ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Исследуем директорию игры в поисках игровых ресурсов. Они сосредоточились в папке \Data Files. Звуковые файлы находятся в директории \Sound, музыка — в \Music. Папка \Sound разбита на три подкаталога: \Cr, \Fx и \Vo, первый из которых содержит крики игровых персонажей и ваших врагов, второй — звуковые эффекты, и третий — речь. В директории \Music имеется также три подкаталога: \Battle, \Explore и \Special. Первых из них наделен музыкой, которой сопровождаются сражения в игре, второй — композициями, ко-



папку под названием \Splash. В ней хранятся картинки формата tga, которые вы видите при загрузке игры. Не знаю, как вам, но лично мне эти схематичные изображения монстров уже давно наскучили, так что не помешает поставить на их место что-нибудь более оригинальное. В Сети можно найти очень много красивых и совершенно бесплатных иконок. А можно и вовсе на место картинок монстров поместить свои фотографии и фотографии своих знакомых. Если вы не стремитесь избавляться от старых загрузочных картинок, а хотите ограничиться простым увеличением количества различных рисунков, положите в папку \Splash новые экземпляры, присвоив им имя, начинающееся со слова Splash и символа "\_".



торыми вы можете наслаждаться во время исследования игрового мира. Что касается каталога \Special, то он может похвастаться лишь коротенькими мелодиями, дающими о себе знать, когда случается какое-то знаменательное событие (например, повышение уровня вашего героя). Если хотите создать действительно стоящую модификацию, обязательно переозвучьте хотя бы значимых игровых персонажей, подредактируйте звуковые эффекты и замените музыку.

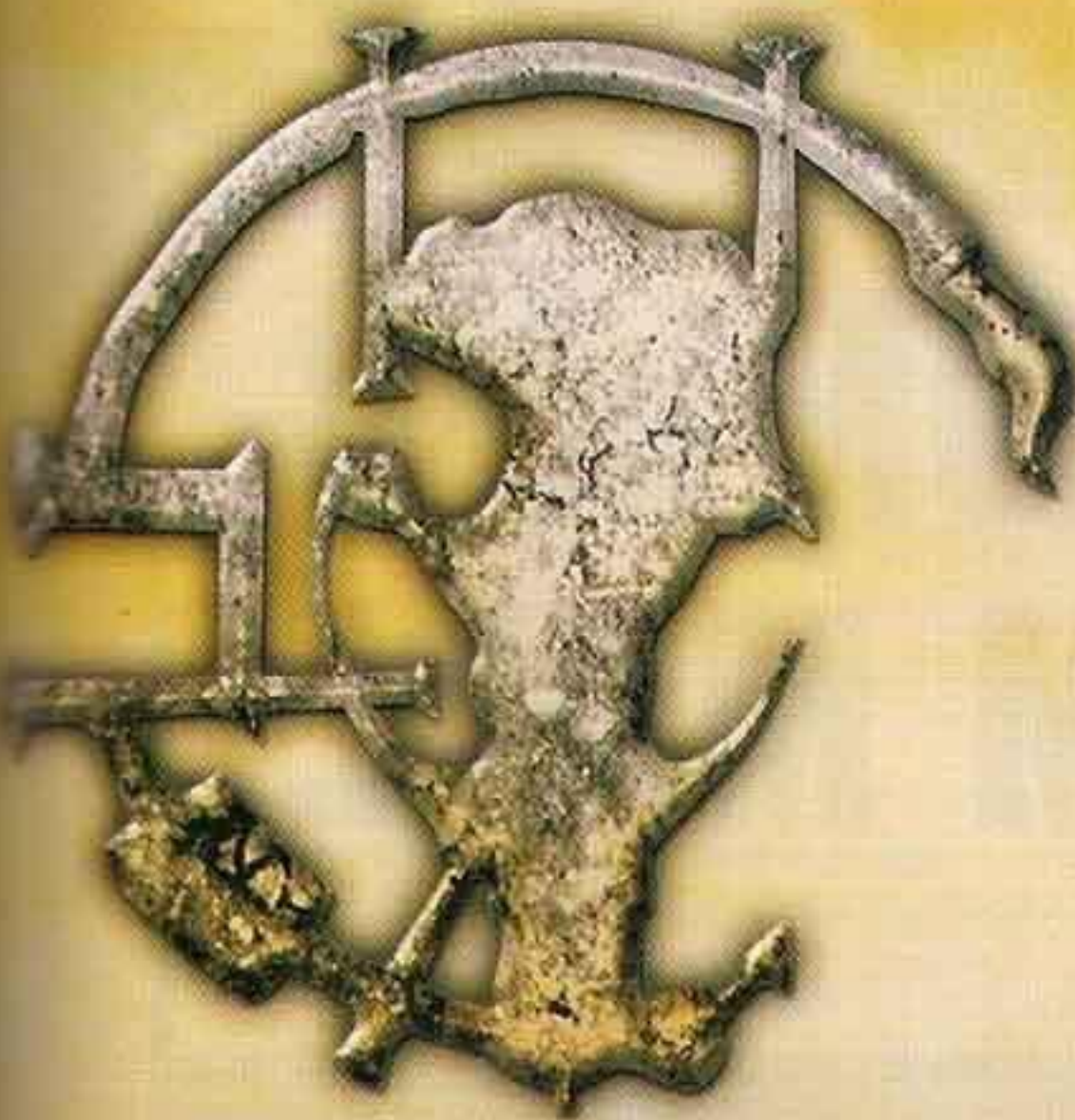
В директории \Data Files вы также найдете

Теперь вы можете приступать к созданию полноценной модификации или даже начать создавать новую игру на движке Morrowind. И если в первом случае вы еще как-то можете обойтись без использования редактора игры, то во втором хорошее знание TES Construction Set просто необходимо. Так что начинайте осваивать редактор игры уже сейчас.

Только учтите, что в статье рассказано лишь про основные игровые параметры, скрывающиеся в недрах файла Morrowind.ini. С остальными, если возникнет необходимость, вы сможете разобраться самостоятельно. Редактируйте с умом. Удачи! ■



3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!



# СОЛДАТЫ АНАРХИИ



-  тактические действия в трехмерном мире
-  захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
-  удобный редактор карт
-  ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
-  реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
-  потрясающая музыка и трехмерный звук
-  десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО  
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера –  
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!



©2002 "Руссобит Паблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Паблишинг".

E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Центр продаж: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



# РЕДАКТОР ДЛЯ THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND ГНОМЫ В КИБЕРПАНКОВСКОМ МИРЕ

КОНСТАНТИН МИХАЙЛОВ MRKIROV@IGROMANIA.RU

...И вот началось. Первыми с обеих сторон выдвинулись каджиты. Они понеслись навстречу друг другу. Расстояние между ними сокращалось с большой скоростью. Каждый из воинов-каджитов стремился быть первым. Это было похоже на спортивный забег, но здесь победителю достается не кубок, а смерть. Обе стороны сошлись, словно две волны на море. В одно мгновение поле стало алым от крови. Каджиты в бою не любят оружие, а полагаются только на свои когти. И сейчас они зубами вцепились друг в друга, вырывая куски мяса, а когтями пытались разорвать на части. Мне стало тошно. Что-то произошло в стане врага. Вперед вышел старец, он стал махать руками, что-то кричать, видимо, стараясь произнести заклятье. Вся жестикуляция завершилась ударом посоха о землю. Прямо перед нами возник демон. Наступила тишина...

Так выглядит оригинальный *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Хотите создать свою игру, по красоте подобную описанной (или даже гораздо лучше)? Или хотите лишь подкорректировать стандартный TES III, скажем, усложнив себе путь к победе? С *Morrowind* поставляется уникальный редактор, который поможет вам в создании своих миров, своих рас, своих монстров, заданий, NPC. Ключевое слово — уникальный. Такого еще не было в мире редакторов. Полностью открытая структура. Благодаря этому редактору во вселенной *Fallout* наконец-то можно будет поиграть в 3D. Или создать свою, уникальную игровую вселенную, которая будет даже лучше таких грандов, как *BattleTech*, *Forgotten Realms*, *Star Wars* и многих других. Как это сделать, вы прочтете в этой статье.

## ИДЕОЛОГИЯ

Сначала дам несколько пояснений относительно игровых файлов. Редактор *Construction Set* может работать с *esm*- и *esp*-файлами. Файл с расширением *esm* — так называемый мастер-файл, содержащий описание мира, а *esp* — плагин, модифицирующий содержимое мастер-файла (только модификацию плагин производит виртуально — в оперативной памяти, на жестком диске мастер-файл остается нетронутым). При помощи редактора можно не только создать плагин, меняющий уже существующий мир, но и сотворить свой мир.

## ИНТЕРФЕЙС

Запускайте редактор. Разберемся с его интерфейсом. На экране после загрузки вы увидите примерно такую картину:

### РЕДАКТОР:

### ГДЕ ВЗЯТЬ:

### ВОЗМОЖНОСТИ:

### СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

### ДОКУМЕНТАЦИЯ:

### Morrowind Construction Set

Поставляется вместе с игрой

1000% игровых (именно тысяча)

Низкая при изучении основ, высокая при освоении тонкостей

Присутствует маленький help-файл



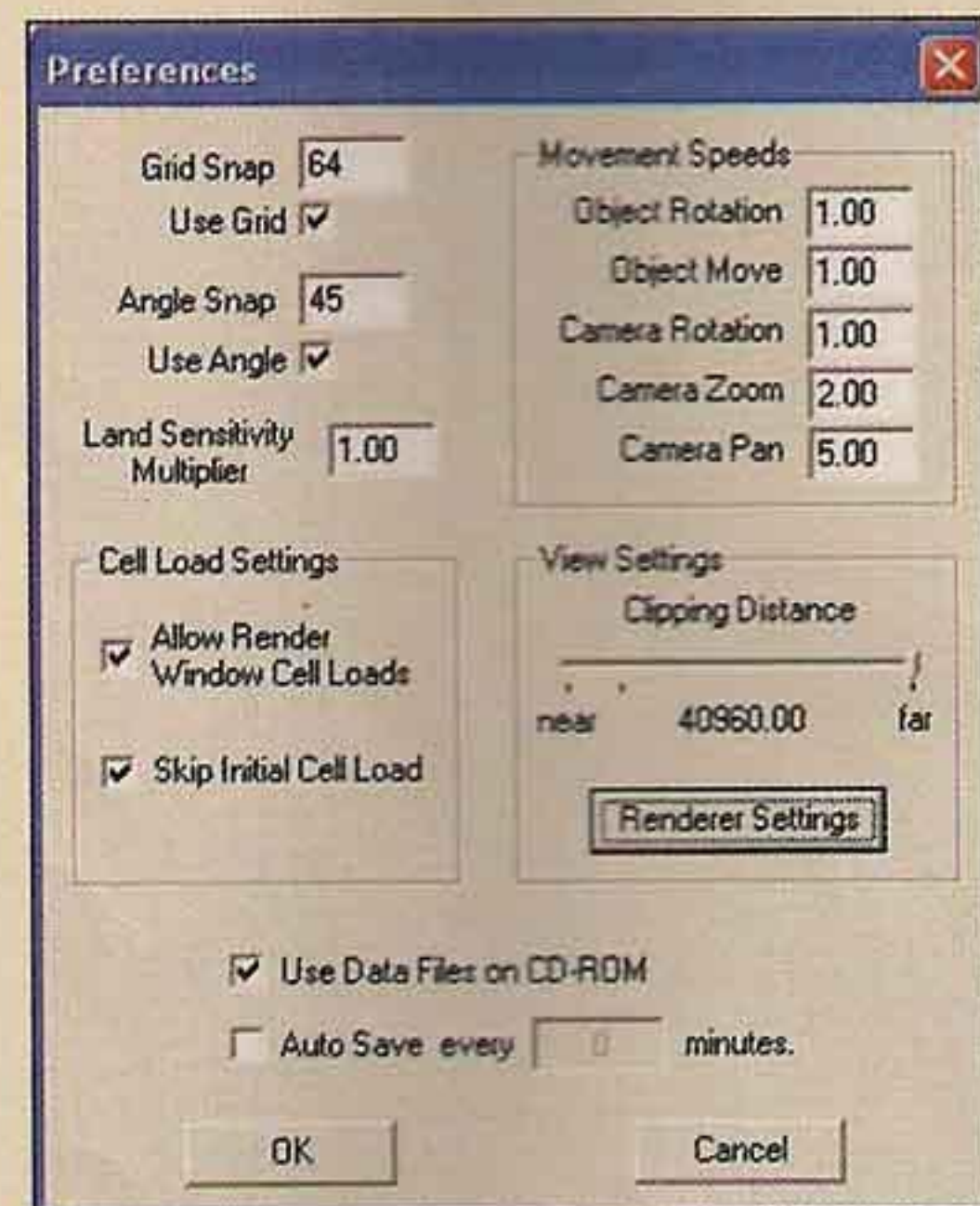
Перед нами три окна: **Object Window** (обозначено на скриншоте цифрой 1), **Render Window** (на скрине — 3) и **Cell View** (2). В окне **Object Window** есть просто огромное количество закладок. На каждой из таких закладок собраны объекты одного типа. По названию закладки видно, что там находится. Но для некоторых следует дать кое-какие пояснения. **Activators** содержит в себе макросы (триггеры), а **Static** — статичные объекты. Если откроете эту закладку для мастер-файла *Morrowind.esm*, то увидите, что названия объектов здесь начинаются с *ex* (для exterior cells), *in* (interior cells), *flora* (для растений). Следующее окно — **Cell View**. Само окно состоит из двух частей. Слева мы видим список всех cells в конкретном файле, а справа отображаются те объекты, которые присутствуют в cell'е, выделенном в левой части окна.

Сами cell'ы бывают двух типов: *indoor* (или *interior*) и *outdoor* (или *exterior*). Слева в окне **Cell View** в списке в колонке **Grid** указываются координаты X и Y для *outdoor*'ов (внутриигровая система координат схожа с декартовой, 0,0 — центр карты) или слово "Interior" для *indoor*. *Indoor cells* не имеют координат, так как попасть в них игрок сможет только при телепортации или через дверь из другой локации.

**Render Window** — окошко, в котором мы будем больше всего работать. Содержит 3D-рендеринг текущего объекта. В этом же окне можно изменить положение объекта. Управление здесь крайне простое, но знание этого управления — 50% успеха в создании своего плагина. Для увеличения/уменьшения пользуеть

тесь колесиком мышки. Для поворота зажмите **Shift** и двигайте мышью. Центровать вид можно, нажав на клавишу **C**. Очень удобно управлять видом, нажимая на пробел и двигая мышью в нужном направлении. Для удаления какого-либо объекта выделите его и нажмите на клавишу **Delete**. Любой объект можно копировать, выделив его и нажав на клавиши **Ctrl+D**. При желании можно ограничить передвижения предмета в вертикальной плоскости, зажав **Z**, или в горизонтальной, зажимая **X**. Нажав на клавишу **F**, вы опустите объект на ближайшую плоскость. Если в окне **Render Window** все выглядит слишком темным, не выкручивайте ручку яркости вашего монитора до предела, а просто нажмите кнопку с изображением лампочки на панели инструментов.

Рекомендую прогуляться в **File/Preferences**, где можно настроить поведение редактора. Самые важные для нас настройки — это:



**Movement Speeds**. Здесь можно указать скорость вращения, увеличения, передвижения у камеры, а также скорости вращения и передвижения объектов.

**View Settings**. Ползунок в этой секции показывает, какая часть ячейки будет показана в



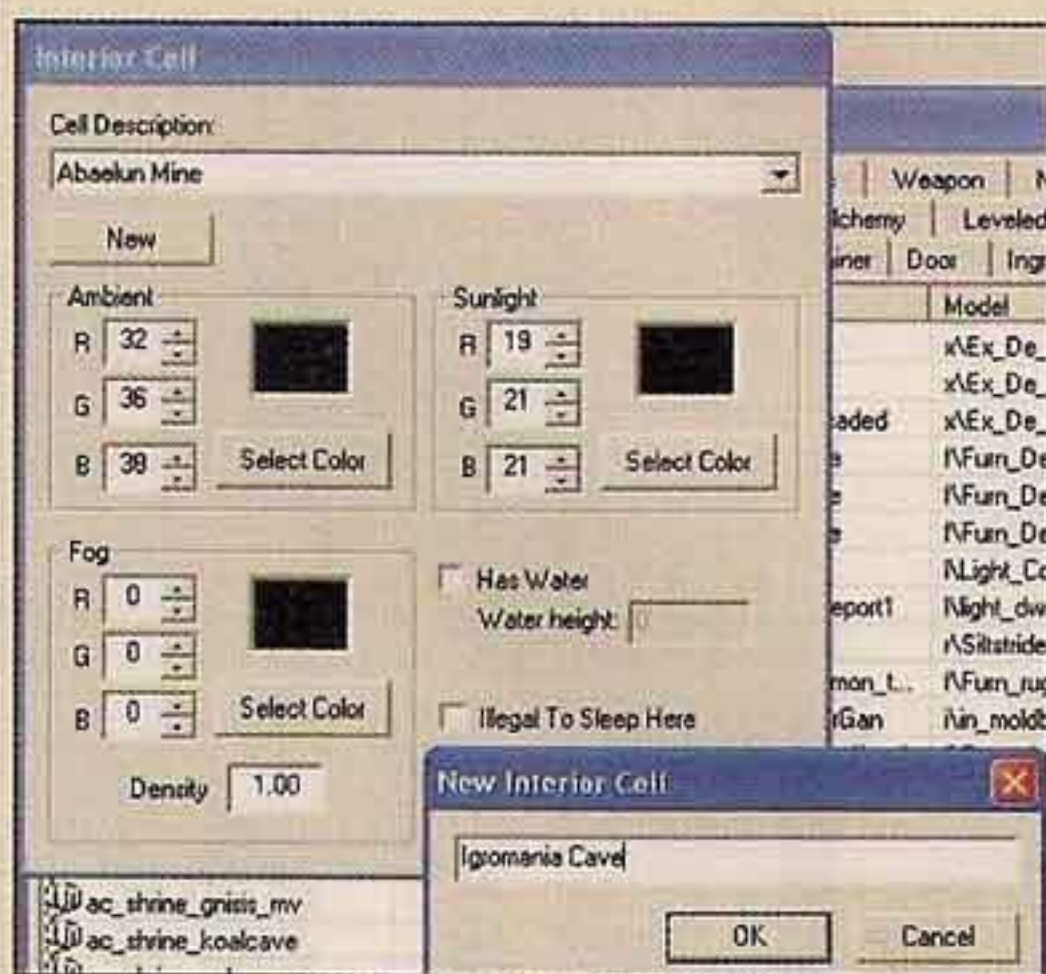
Render Window сразу после ее загрузки. Чем ближе он к far, тем большую часть увидите.

**Grid Snap / Use Grid.** Эта опция позволяет установить и использовать сетку. При использовании сетки объект в Render Window будет смещаться на значение, установленное в Grid Snap (шаг сетки).

Значения по умолчанию установлены вполне логично, но что-то, возможно, будет нужно подправить. Поэкспериментируйте и подберите наиболее удобные для вас параметры.

### СТРОИТЕЛИ НОВОГО МИРА

Давайте потренируемся в создании новых ландшафтов. Установите *Morrowind.esm* как мастер-файл и загрузите его (он большой, потребуется время). Попробуем свои силы в создании небольшой пещерки. Кликайте

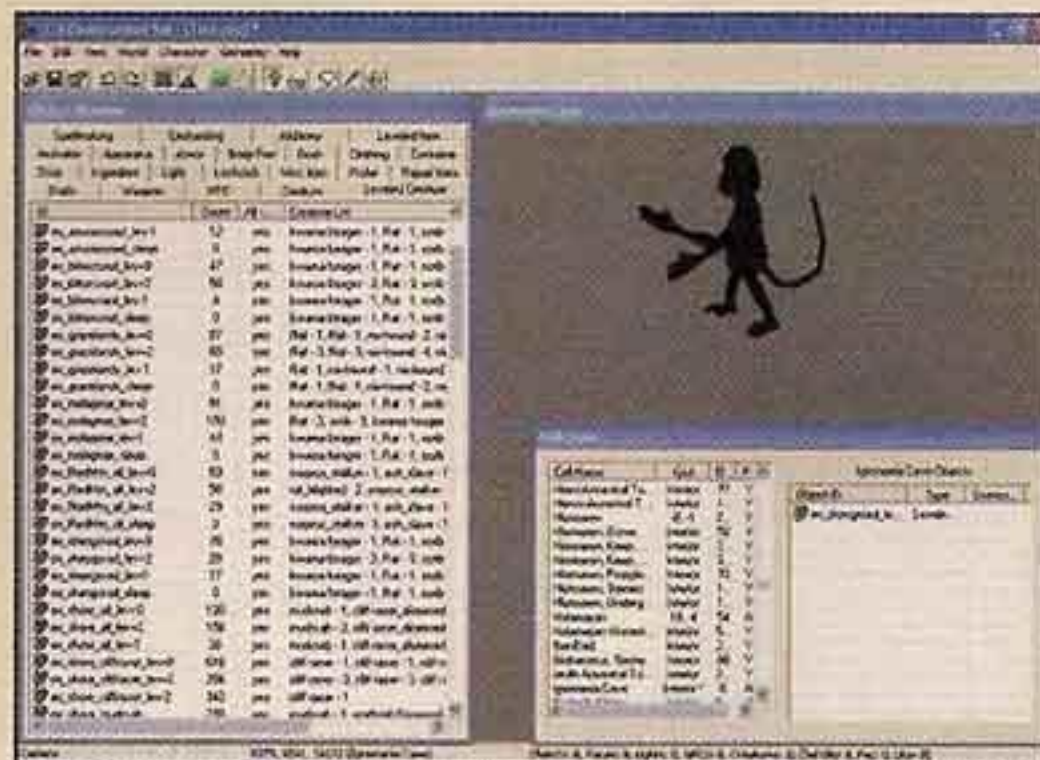


**World/Interior Cell.** В открывшемся диалоговом окне щелкните по кнопке **New** и введите имя ячейки (локации). Учтите, что это имя увидит игрок, когда будет входить в эту ячейку. После этого новая ячейка будет автоматически выбрана.

В этом же диалоговом окне можете настроить цвет тумана, цвет дневного света, цвет рассеянного света (глобального света). Можете указать, есть ли вода (если есть — смело ставьте галочку напротив надписи **Has Water** и указывайте уровень воды). А также запретить спать в этой ячейке герою (галочка напротив **Illegal to Sleep here**). Помните, что эти свойства можно в любой момент отредактировать, если вызвать диалоговое окно **World/Interior Cell** и в выпадающем списке выбрать имя нужной ячейки.

Теперь наша ячейка доступна в окне **Cell View**. Выберите ее. В **Render Window** ничего не отобразится, так как пока в нашей пещере еще ничего нет. Для начала нужно добавить стены. Открывайте закладку **Static** в **Object Window**. Отсюда, выделив нужный предмет (а точнее, строчку в списке), просто перетащите, не отпуская левую кнопку мышки, на **Render Window**. Стены, пол и все прочее, что необходимо для indoor cells, помечены в списке префиксом **IN\_**. Пора проявить дизайнерские способности и оформить пещеру по своему вкусу, благо возможности практически неограниченны.

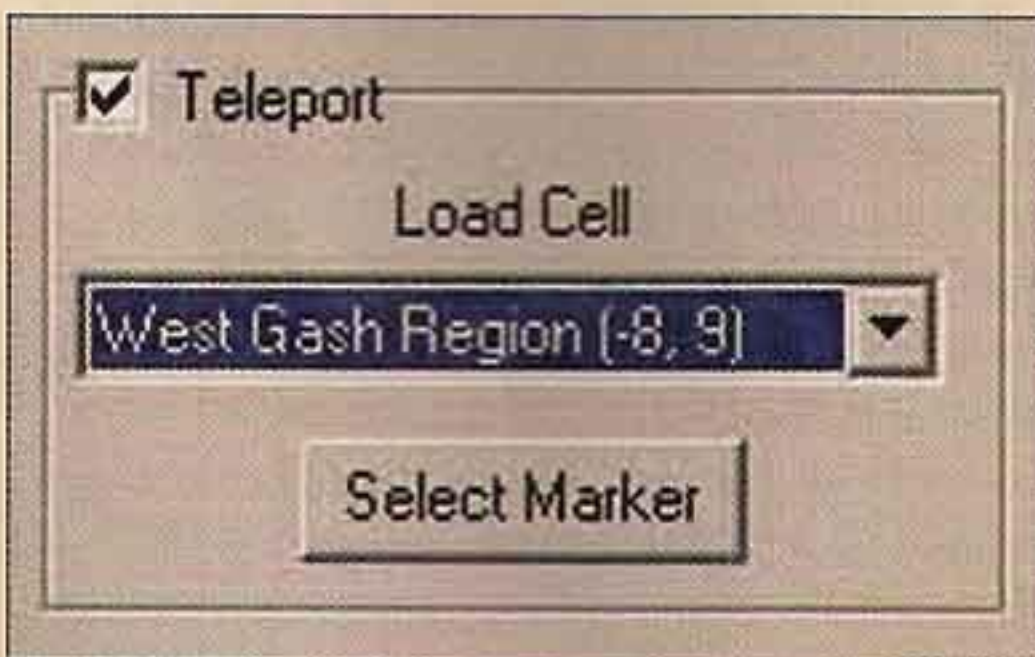
Но пустая пещера не будет интересна игроку. Давайте добавим монстров. Откройте закладку **Creatures** в окне **Object Window** и



перетащите пару монстров из списка на **Render Window**. По мере роста уровня игрока справляться с существами, установленными нами, ему будет все легче и легче. Поэтому откройте закладку **Leveled Creatures**, где можно добавить существ, уровень которых будет зависеть от уровня игрока, появившегося в ячейке. При добавлении **Leveled Creatures** в окне **Render Window** вы увидите своего рода "обезьянку". Но она станет настоящим монстром, когда игрок войдет в подземелье.

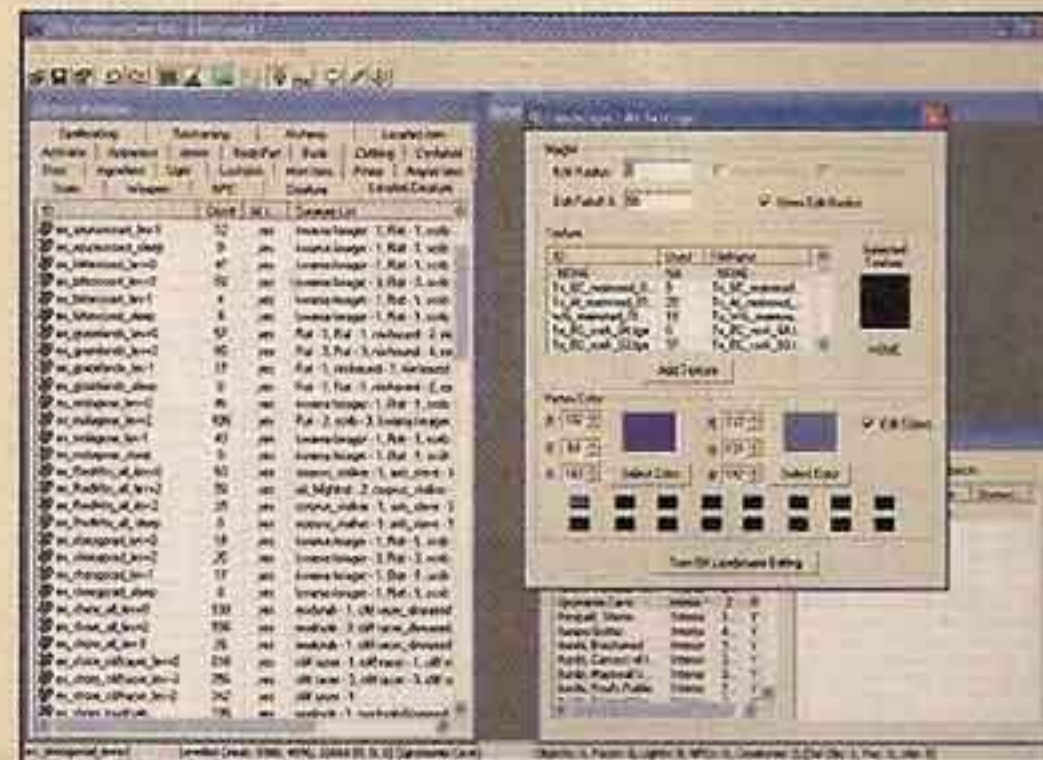
Любому подземелью необходимы сокровища и другие вещи для того, чтобы сделать его исследование интересным. Открывайте закладку **Containers** и добавляйте сундуки, корзины, которые содержат различные вещи (это указано в характеристиках контейнера). При желании можно добавить еще и вещи, зависящие от уровня игрока. Они находятся на закладке **Leveled Items**. Помните, что нужно всегда достойно вознаграждать усилия игроющего. Далее необходимо добавить несколько статичных объектов в наше подземелье. Их можно найти на закладке **Static**. Я добавил сюда кровать, тумбочку и пару книг. И не забудьте поставить дверной проем. А саму дверь добавьте из закладки **Doors**.

Практически все сделано. Остались лишь небольшие мелочи. Во-первых, необходимы источники света, чтобы игрок не плутал в подземелье в кромешной тьме. В *Morrowind* их существует два типа: один — просто однотонный источник, который не имеет связанного с ним объекта. Для удобства источники этого типа в **Construction Set** изображаются в виде больших одноцветных электрических лампочек. Второй вид источников света — это сам объект, с которым связан источник света (например, факел). Сами источники света расположены на закладке **Light**. И еще мы должны связать наше подземелье с внешним миром, чтобы игрок мог попасть сюда. Два раза щелкните по двери. Вы увидите диалоговое окно для настройки данной двери. Можно настроить все: и звук открывания, и звук закрывания, точную позицию двери. Но нас интересует кое-что другое.



Настройте телепортацию двери. Тут нужно указать необходимую ячейку и после этого нажать на кнопку **Select Marker**. Загрузится ячейка, в которую должен будет телепортироваться игрок. Здесь же появится большая розовая стрелка, которая покажет, в какое именно место попадет игрок. Ее положение можно настроить при помощи клавиш управления курсором. Добавьте дверь во внешнем мире (**exterior** ячейке, которую выберите сами) и настройте эту дверь так, чтобы она телепортировала игрока в наше подземелье.

Первое подземелье готово. Осталось только протестировать его в игре. Сохраняйте, указав плагину имя. А далее подключайте плагин к игре и наслаждайтесь своим первым творением.



### ЛАНДШАФТНЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ

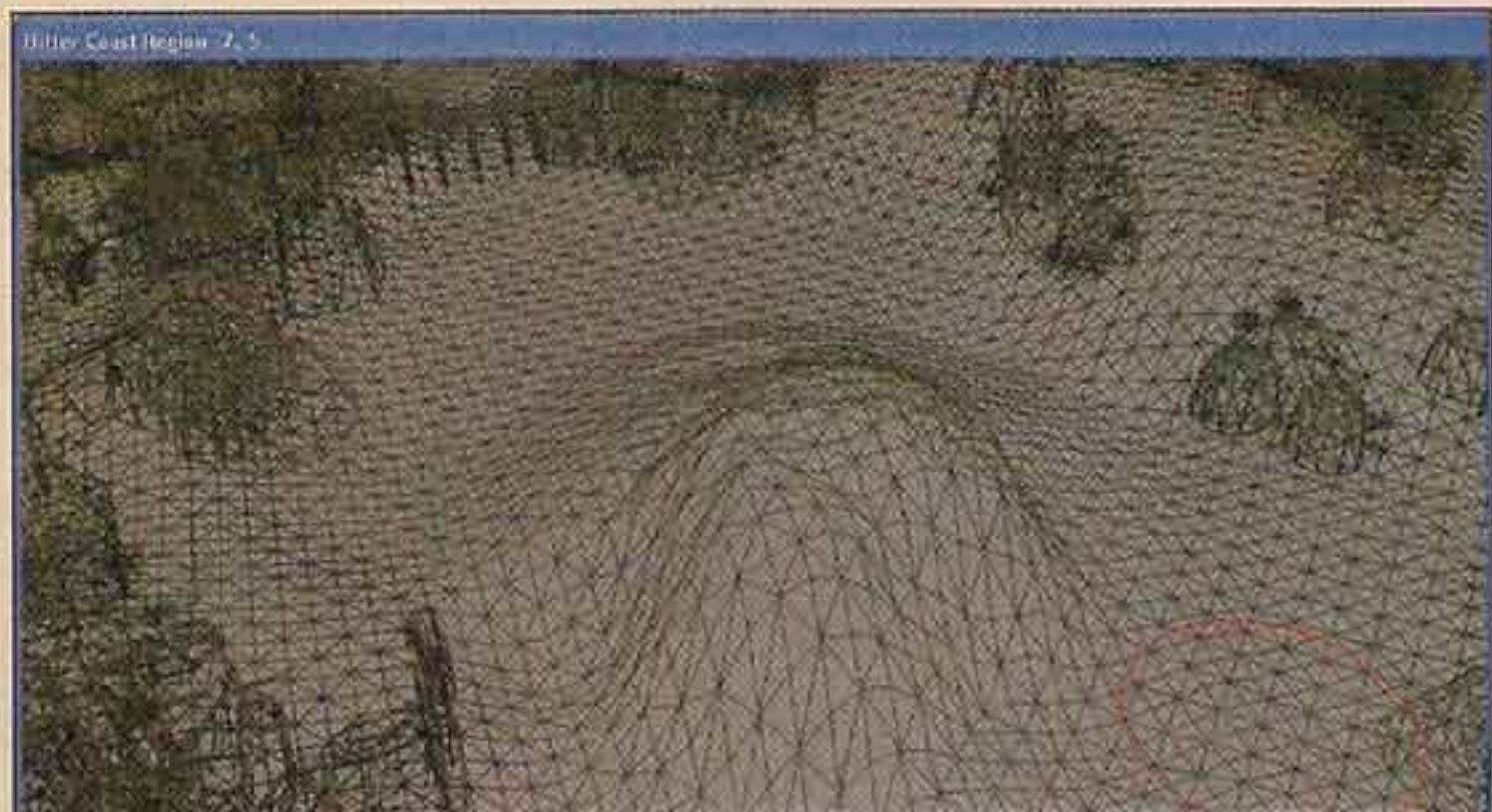
Игра была бы неполноценной, если бы в ней присутствовали только помещения (пещеры, дома). Надо бы еще и открытых пространств добавить. Давайте попробуем создать свой островок.

Переключитесь в **landscaping**-режим, нажав на соответствующую кнопку на панели инструментов. В открывшемся диалоговом окне рекомендую изменить значение поля **Edit Radius**, установив его равным 15. При этом будет удобнее строить новые пространства (хотя это все весьма субъективно). Попробуйте поискать значения "под себя". Закрывайте диалоговое окно (ни в коем случае не нажимайте на кнопку **Turn Off Landscape Editing**, а закройте окно, кликнув по крестику в углу).

Советую растянуть окно **Render Window** до максимальных размеров. А в настройках редактора установить ползунок **View Setting** примерно на середине. Для экспериментов я загрузил ячейку *-7,-5 Bitter Coaster Region*. Сразу бросается в глаза, что появился красный круг. Переместите его и поместите область с водой. Зажмите левую кнопку мышки и передвигайте ее не спеша вверх. Вы увидите, как отступит вода и появится суша. Вот таким вот образом и формируются новые ландшафты. Угол наклона и радиус круга всегда можно отредактировать, вызвав окно **Landscape Edit Settings**. Лучше всего редактировать расположение вершин в каркасном (**wireframe**) режиме визуализации, иногда переключаясь в текстурный режим, для того чтобы увидеть, какова высота ваших холмов по сравнению с уровнем моря. Перейти в каркасный режим можно, нажав на **W**.

Закончив формирование острова, взгляните на него. Пока он выглядит очень бедно. Только коричневый цвет и ничего больше. От-





крывайте уже известное окно **Landscape Edit Settings**. И здесь выбирайте текстуру в соответствующем списке. Свой остров можно закрасить, нажимая на правую кнопку мыши. Текстуры ландшафта автоматически сглаживаются и смешиваются на границах между собой. Помните, что текстуры накладываются уже после того, как завершено формирование ландшафта (иначе получите сбои в "закраске").

Теперь можно украсить свой остров. Поставьте растительность, которая находится на



закладке **Static** и имеет префикс **flora**. Кустарники находятся на закладке **Containers**, так как могут содержать ягоды или быть без оных. Добавьте камней. Только предварительно не забудьте выключить режим **Landscape Editing**, иначе ничего не выйдет.

Последний штрих — раскраска вертексов. Открывайте окно **Landscape**

**Edit Settings**. Поставьте галочку у **Edit Colors** и выберите цвета для левой и правой кнопок мышки. Ваша мышь теперь стала кистью. Раскрашивание вертексов может серьезно улучшить внешний вид островка с помощью добавления затененных мест под деревьями и камнями.

Сохраните плагин и попробуйте его в игре. Возможно, увидите, что некоторые части вашего ландшафта требуют сглаживания или же лучшего применения различных ландшафтных текстур. Вам, возможно, понадобится изменить некоторые из холмов, если они будут слишком круты для того, чтобы игрок мог на них забраться.



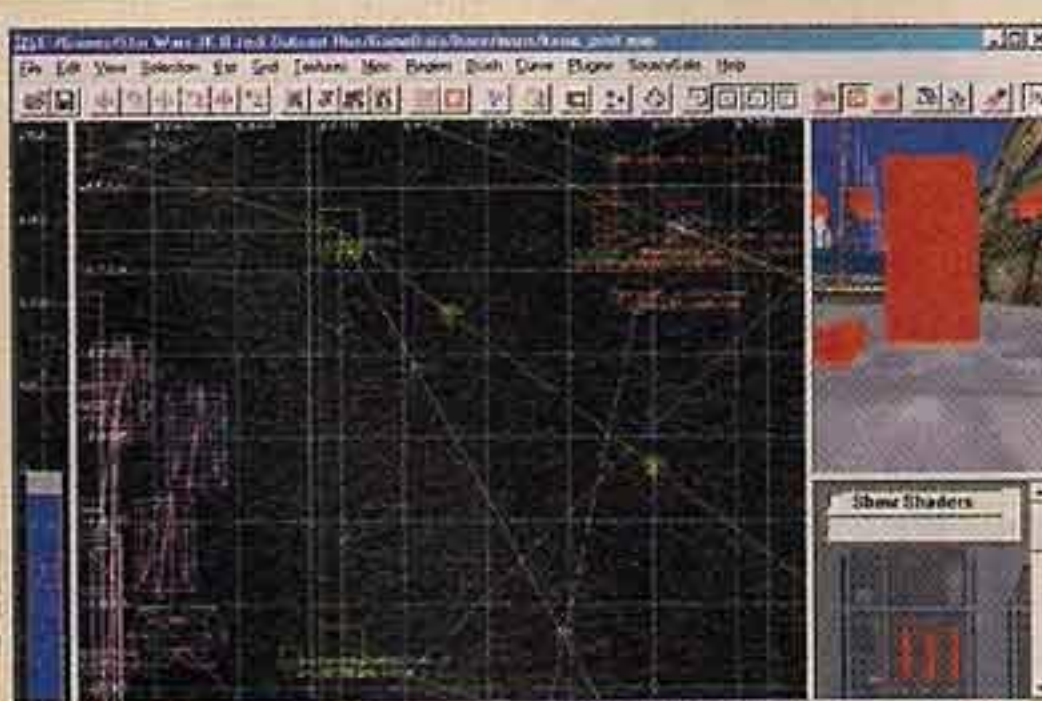
Уже сейчас вы можете многое. Мы рассмотрели основные принципы создания открытых и закрытых пространств, применяя которые, по аналогии можно добиться значительных успехов. Вооружайтесь фантазией и творите, воплощайте свои самые сокровенные задумки. Редактор **Morrowind** — один из самых мощных и одновременно несложных. Пока вы можете создать свою игру, использующую ролевою систему **Morrowind**, но это только пока. Получившиеся плагины, предварительно запаковав, вы можете прислать к нам в редакцию по адресу [gamezone@igromania.ru](mailto:gamezone@igromania.ru). И самые лучшие из лучших будут опубликованы на компакт "Игромании" в разделе "Работы читателей Мании". В случае каких-то проблем пишите на [mrkirov@igromania.ru](mailto:mrkirov@igromania.ru), я постараюсь вам помочь. В следующем номере мы рассмотрим способы создания новых монстров, рас, NPC, а также научимся писать диалоги и квесты. Попробуем свои силы в создании скриптов. А в свободное время рекомендую перечитать цикл статей "Ролевая Библия", что печатались несколько номеров подряд в "Самопале" (см. №8, 9 за 2002), вам пригодится это в скором времени. ■

# ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

ВЛАДИМИР БОЛВИН [v\\_bolvin@igromania.ru](mailto:v_bolvin@igromania.ru)

Мы продолжаем публиковать на страницах "Мании" мини-обзоры редакторов к новым и старым, но популярным играм. Основная цель данных материалов — сориентировать вас в море уже вышедших редакторов. Дать базовый уровень знаний, достаточный для начала работы по созданию собственных карт.

## STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



**Редактор:** JK2Radiant, GtkRadiant v. 1.2.8-jk2

**Где взять:** Редактор JK2Radiant входит в состав набора инструментов, выпущенных Raven Software. Их можно скачать по адресу [www.planetmirror.com/pub/bluesnews/jedioutcast/tools/jk2editingtools.zip](http://www.planetmirror.com/pub/bluesnews/jedioutcast/tools/jk2editingtools.zip).

С GtkRadiant ситуация следующая. Можно установить новую версию с адресов, указанных на страничке [www.qeradiant.com/?data=](http://www.qeradiant.com/?data=)

[files&files\\_id=37](#). Если у вас уже установлена версия GtkRadiant 1.2.7 для Quake III Arena и Return to Castle Wolfenstein, то можно установить скачанное обновление поверх нее, и тогда вы сможете продолжать работать с любой из этих игр.

**Возможности:** 80% игровых

**Описание возможностей:** Оба редактора позволяют создавать карты для одиночной и для многопользовательской игры.

JK2Radiant является модификацией известного редактора Quake 3 Radiant. Об этом прямо указано в пункте меню Help/About JK2Radiant. Но даже если бы не было указано, их связь станет очевидной, как только вы посмотрите интерфейс JK2Radiant. Поэтому и возможности этих двух редакторов во многом одинаковы.

Второй редактор тоже в представлении не нуждается. GtkRadiant v. 1.2.8-jk2 отличается от предыдущей 1.2.7 только добавлением возможности работать с картами для Jedi Knight II: Jedi Outcast. По сравнению с предыдущей версией 1.2.6, в 1.2.7 ничего кардинально нового добавлено не было (ни поддерживаемых игр, ни новых возможностей). Основные нововведения: улучшена работа с файлами создаваемой вами модификации, устранены некоторые ошибки работы с выделенными областями, в меню File добавлена возможность проверить обновления на сайте. Версия 1.2.7 потребовалась для устранения выявленных оши-

бок предыдущей версии.

**Остальное:** При выборе редактора нужно руководствоваться следующими соображениями. JK2Radiant поставляется вместе с комплектом дополнительных утилит, в которые входят:

**ShaderEd2** — "шейдер", программа построения теней, обеспечивающая и редактирование, и просмотр;

**sof2map** — компилятор, используется самим редактором карт JK2Radiant без вашего непосредственного участия;

**MD3View** — программа для просмотра моделей формата md3;

**ModView** — программа для просмотра моделей формата glm;

**carcass** — компилятор для моделей, используемый для конвертации root.xsi в model.glm;

**Max4tools\xsiimporter.dli** — дополнение к Max4, для загрузки в него и сохранения файлов в формате xsi.

Четыре последних используются для работы с моделями и просто необходимы, если вы будете "заселять" свои уровни новыми или обновленными персонажами.

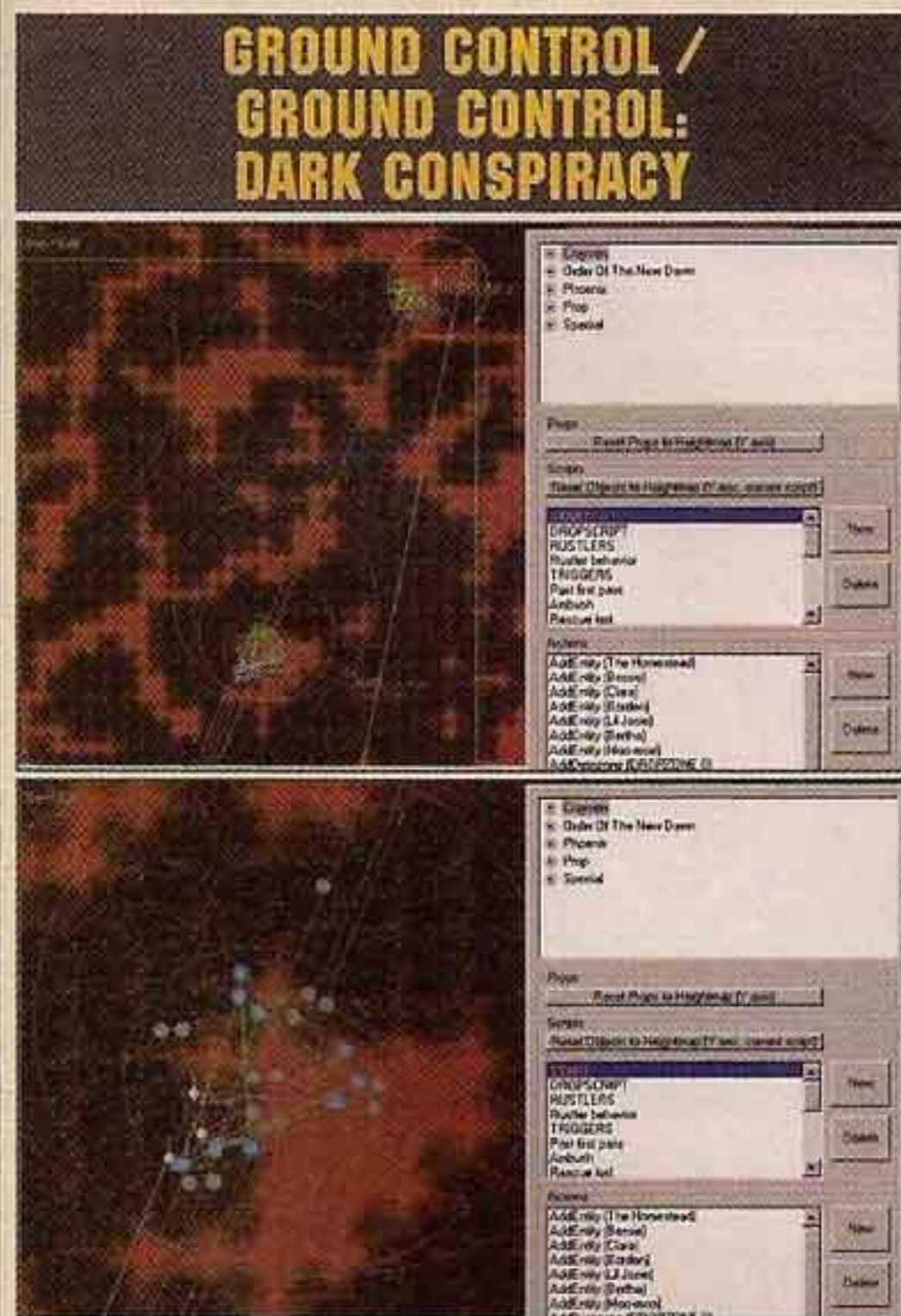
В пользу GtkRadiant v. 1.2.8-jk2 то, что этот редактор позволяет создавать карты к нескольким играм. Кстати, в новых версиях планируется подключить к нему возможность редактирования таких игр, как **Soldier of Fortune II** и **Medal of Honor**.



**Мнение автора:** Если вас интересует редактирование именно Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, то я бы советовал качать набор инструментов с JK2Radiant. Возможностей больше, да и качать 4 Мб лучше, чем 6.4, если это вас, конечно, волнует.

**Сложность:** Высокая для начинающих.

**Оценка "Мании":** 4/5 (5/5 для специалистов)



**Редактор:** GenEd

**Где взять:** После установки игры найдите файл GenEd.exe в папке Data

**Возможности:** Исходные — 40%, после установки дополнительных инструментов из SDK2 — 85% игровых.

**Описание возможностей:** Ситуация с редактором GenEd довольно интересная. Вы уже обратили внимание на большую разницу в цифрах, описывающих возможности этой программы. Редактор, поставляемый в комплекте с игрой, один, и в поле совсем не воин. Он годится только для изучения принципов и методов создания миссий для Ground Control. Именно создания, а не редактирования. Дело в том, что редактор умеет открывать только карты, сохраненные в формате map, но вы не найдете таких файлов в папках с игрой. Так что им можно делать миссии с нуля, но нельзя вносить изменения в уже существующие. Минусы понятны. Ведь с чего начинается картостроительный процесс? С глубокомысленного почесывания в затылке — "Как-то у них в этой миссии все вяло". С бодрого закатывания рукавов — "Дай-ка добавлю вот сюда пяточек танчиков, а из-за горы, в тыл, ударим пехотой"... В любом случае, всегда полезно посмотреть, как устроены карты в самой игре. На приемы и методы, которыми разработчики воплощали свои идеи. Может быть, тогда и свои собственные появятся, а если в них недостатка нет, то станет ясно, как претворить их в жизнь.

Чтобы получить возможность и посмотреть, и отредактировать имеющиеся карты, нужно скачать дополнительные инструменты из SDK2. Например, по адресу [www.massive.se/gcdownload/GC-SDK2.exe](http://www.massive.se/gcdownload/GC-SDK2.exe). В состав SDK входят следующие утилиты:

SDFextract — для извлечения на свет божий игровых ресурсов из архивов Ground Control;

PackMod выполняет обратную операцию, пакет ресурсов вашего мода;

SDFman — менеджер файлов, которые вы собираетесь поместить в архив;

Mp3ToMpd — конвертер, предназначенный для преобразования mp3-файлов в формат mpd. Делайте свою музыку, господа!

Остановимся немного на установке SDK, не все там просто. После запуска инсталлятора программа создает в папке с игрой (путь указываете сами) специальную директорию — Testbed. Это ваша экспериментальная база. В ней вы обнаружите массу пустых папок. Их названия строго структурированы в соответствии с требованиями Ground Control к будущему моду. Кстати, все перечисленные выше утилиты тоже будут находиться там. Затем копируете содержание папки Data из корневой директории игры (Ground Control\DATA) в одноименную папку из каталога Testbed (Ground Control\Testbed\Data). Следующий этап — получить прямой доступ к ресурсам игры. Для этого нужно "распутать" игровые архивы, которые представлены в формате sdf. Сделать это можно двумя путями. Во-первых, можно воспользоваться пакетным файлом gcmmod\_execute.bat. Он развернет все имеющиеся в папке sdf файлы. Во-вторых, вручную обрабатывать отдельные архивы, используя программу SDFextract. Никакой настройки параметров для работы с SDFextract не требуется. Просто в командной строке, после имени программы, указываете имя обрабатываемого sdf-файла. Первый вариант проще, зато во втором вы полностью контролируете ситуацию и не заваливаете свою базовую папку всяким хламом. Если решили использовать SDFextract, то предупреждаю — у разработчиков не дошли руки до сообщений о результатах работы программы. Отсюда две неприятных особенности:

1. При обработке очень крупных архивов (работа идет в DOS) вы очень долго видите черный экран с замороженной информацией о запуске программы, и возникают подозрения о зависании компьютера. Просто следите за красненьким светодиодом контроля работы HDD на корпусе компьютера. Моргает — значит, все идет по плану.

2. Если вы начнете обработку прямо в вашей экспериментальной папке, то останетесь в полном недоумении, что же, собственно, вы вытащили из архива, а главное — где оно? Чтобы не разводиться в растерянности руками, предлагаю сделать следующее: организуйте в Testbed временную папку, в которую поместите SDFextract. Затем копируйте туда нужный вам sdf-архив (например, DATA2.sdf). По окончании процесса вы обнаружите плоды обработки в этой же папке. Убедившись в результативности, вырезаете полученное и вставляете обратно (уже в раскрытом виде) в папку Testbed. На недоумение Windows по поводу одноименных файлов смело отвечаете — "Переписать все". Исходные архивы больше не нужны, поэтому их можно уничтожить (понятно, что это не касается папки Ground Control\DATA).

Для нормальной работы GenEd вы должны распаковать архивы DATA2.sdf, DATA1.sdf и

DATA0.sdf, причем разработчики по каким-то или другим известным причинам рекомендуют именно такой порядок. Остальные — на ваше усмотрение.

Поручая работу gcmmod\_execute.bat, убедитесь, что у вас на диске свободного места более 1 гигабайта. По окончании с предварительными работами, можете запускать GenEd.exe и устраивать засиды, проводить конвои, высаживать десанты.

**Сложность:** Средняя

**Остальное:** Придется остановиться на некоторых технических проблемах. Редактор не будет работать, если не установить режим экрана в 16-битный цвет (кстати, не забудьте это сделать). Нормальная работа редактора версии 3.603 обеспечивается папкой GenEdData, из которой он черпает данные, прописанные по умолчанию. Граждане игроки и картовачаеры, учтите, что бородастые личности, выпиливающие лобзиком в подполье "чиста лицензионные диски", выкинули каталог GenEdData со своих компактв. Видимо, посчитали удовольствие редактирования лицензий, за 70-то рублей. Так что — вот вам личный повод покупать только лицензионные игры.

Впрочем, даже бессовестные пользователи пиратской версии игры смогут пользоваться редактором, скачав с [www.massive.se/gcdownload/gened\\_3604.zip](http://www.massive.se/gcdownload/gened_3604.zip) новую версию редактора. К счастью, разработчикам пришла в голову мысль отказаться от использования каталога GenEdData. Новая версия 3.604 использует архивные файлы GenEdData.sdf и GenEdData1.sdf, которые идут вместе с ней. Даже если у вас все нормально работает, есть смысл установить обновление, оно устраняет некоторые ошибки предыдущей версии.

**Предупреждение:** после установки новой версии уничтожьте папку GenEdData! Во-первых, она больше не нужна, а во-вторых — редактор может работать некорректно.

**Мнение автора:** Дополнительный инструмент из SDK2 поразил меня еще до того, как я им воспользовался. Поразил небрежностью внешнего исполнения. Например, менеджер sdf-файлов (программа SDFman.exe) глядит на нас до боли знакомой всем программистам иконкой, которая устанавливается всем программам, выполненным в MSVC++, по умолчанию. Обычно программисты не обращают внимания на внешний вид своих программ, пока они работают с кодом. Внешнее оформление откладывается на последний этап. Но этот этап должен быть, если продукт не предполагается только для внутреннего пользования. Увидев синенькую иконку MFC, я, признаться, даже заглянул в свойства (может, это сторонний продукт?) — нет, все верно, авторские права Massive Entertainment. Похоже, разработчики выложили свои внутренние утилиты, с помощью которых работали над игрой. Да и сам редактор выглядит как результат творчества в MSVC++. Я, конечно, понимаю, аскетизм, спартанский стиль, — но это уже какое-то пещерное отшельничество!

Но по одежке только встречают. А "прощался" я с редактором часов в 5 утра, после первого знакомства. Захватывает.

**Оценка "Мании":** 4/5 ■



# WARCRAFT III WORLD EDITOR

АНДРЕЙ RED^NAMELESS ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

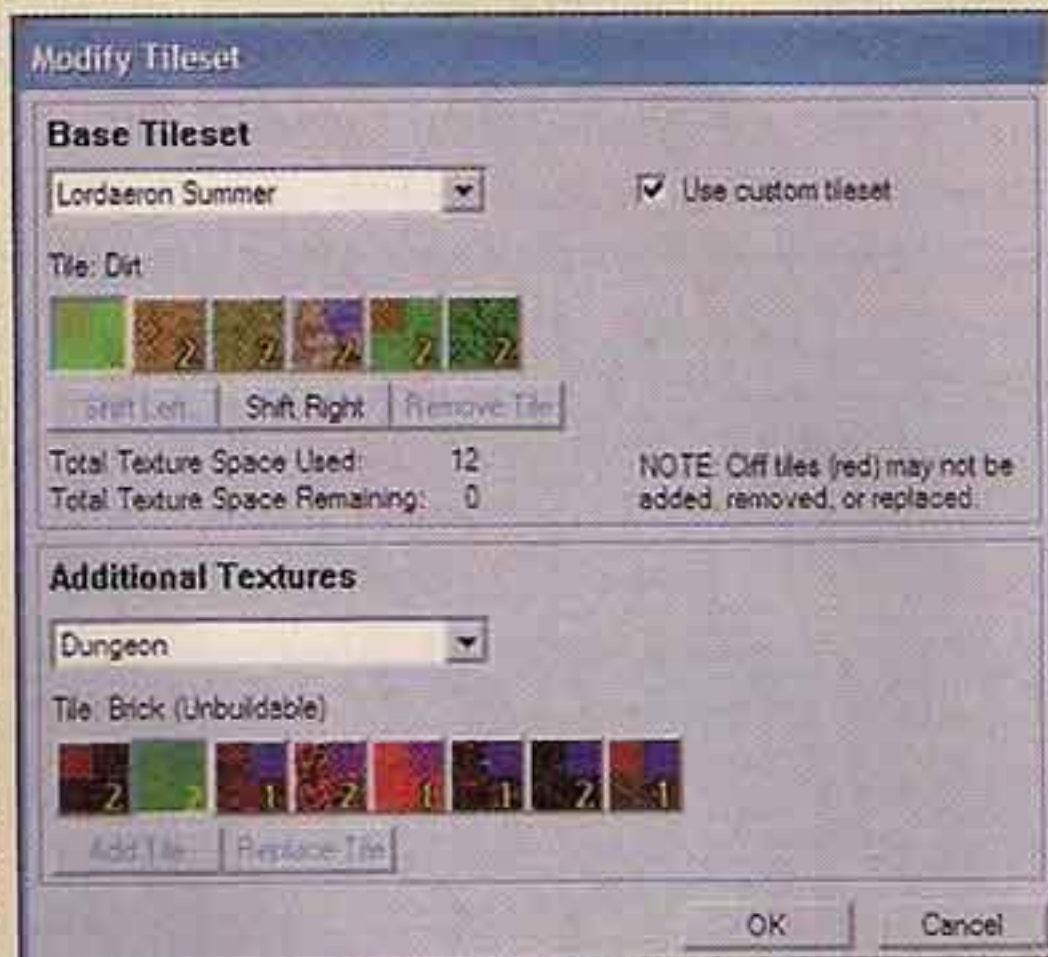
В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ

Хотя цикл статей по редактору карт Warcraft III завершился, осталось еще много нерассмотренных моментов. Какие-то были пропущены из-за своей "некритичности", какие-то, наоборот, из-за чрезмерной углубленности в тонкости редактирования. Наиболее интересные вопросы читателей, не поленившихся прислать их нам, и, разумеется, ответы на них вы можете найти в этом материале.

## ВАШИ ВОПРОСЫ

**Q:** Я хочу создать карту с разными типами ландшафтов — зимним, подземным и другими. Можно ли это сделать, и как?

**A:** Можно. Для этого откройте меню Tools\Advanced\Modify Tileset. В появившемся окне установите флажок на параметр Use custom tileset. С помощью кнопок рядом со списками тайлсетов вы можете удалять, добавлять или заменять текстуры ландшафта. Набор (наборы) текстур, из которого вы будете добавлять "плитки" к основному тайлсету, выбирается в нижней части окна. Некоторые текстуры не поддаются замене, удалению или добавлению в другой набор (отмечены красным цветом). Тайлы обычно составлены из одного или двух типов текстур (отмечено цифрой) — имейте в виду, что общая сумма текстур не может превышать 12.



**Q:** Создавая скриптовую сценку, я сделал для камеры довольно сложный маршрут. Но когда я нажимаю кнопку Preview Camera Motion в редакторе триггеров, чтобы посмотреть, правильно ли расставлен маршрут, камера переворачивается и часто движется совсем не в заданном направлении. В чем дело?

**A:** Дело в том, что хотя редактор и использует движок игры, задействованными остаются далеко не все его возможности. В данном случае редактор не может правильно переместить камеру через границу между 360 и 0 градусами угла поворота — вместо этого он на-

**РЕДАКТОР:**

**ГДЕ ВЗЯТЬ:**

**ВОЗМОЖНОСТИ:**

**СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:**

**ДОКУМЕНТАЦИЯ:**

**Warcraft III World Editor**

**Устанавливается вместе с игрой.**

**Ограничены лишь вашей фантазией.**

**Ниже средней. С тонкостями — чуть выше.**

**В комплекте. Но зачем, если есть "Мания"?**

чинает обратный отсчет. Просто просмотрите эту сценку непосредственно в игре.

**Q:** А если эта сценка проигрывается ближе к концу карты? Неужели всю придется проходить?

**A:** Необязательно. Временно сделайте, например, так, чтобы сценка запускалась, когда игрок посылает какое-либо сообщение в игровой чат (событие Player — Chat Message).

**Q:** Я сделал карту для одиночной игры, создал базы всех игроков, но когда я запускаю карту, компьютерные оппоненты не предпринимают никаких действий, а лишь стоят на месте. Что я мог сделать не так?

**A:** В №11 "Мании" за этот год во второй статье про редактор WorldEdit подробно рассматривался этот вопрос. Но один ключевой момент стоит упомянуть еще раз. Итак, для запуска AI врагов нужно создать триггер с действием AI — Start Campaign AI Script. В качестве AI-скриптов здесь можно указывать следующие имена: `orc.ai` для орков, `elf.ai` для ночных эльфов, `human.ai` для людей и `undead.ai` для некромантов.

**Q:** Я создал несколько новых юнитов в редакторе, но не знаю, как сделать так, чтобы их можно было заказывать, например, в бараках...

**A:** У любого здания (даже у ферм) есть параметр Trained Units. В нем можно указать абсолютно любой юнит, который вы хотите сделать доступным для тренировки в здании, — присутствующий в игре или созданный вами. Но не забывайте, что количество свободных ячеек для юнитов ограничено.

**Q:** Хорошо, а если сотворить новое здание, как сделать его доступным к постройке?

**A:** Так же, как и у зданий, у любого юнита имеется параметр Structures Built. Его и используйте. В данном случае можно не очень опасаться за превышение допустимого числа зданий — если кончатся свободные ячейки у одного юнита, можно назначить постройку остальным другому. Например, другому

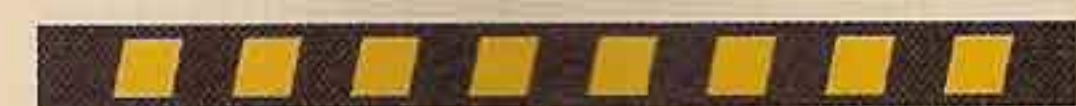


▲ Наш размерчик!

типу рабочих юнитов, вами же созданных...

**Q:** А почему вы так быстро закрыли тему редактирования "Варкрафта"? Ведь возможностей у WorldEditor'a — хоть отбавляй, а рассмотрены были только самые основные.

**A:** Создание карт для Warcraft III оказалось гораздо более популярной темой, чем мы ожидали — после первой же статьи о WorldEditor'e к нам в редакцию посыпались письма с просьбами продолжать и развивать ее. Ну что ж, раз читатели просят... Возможно, в будущих номерах мы продолжим изучать возможности редактора.



На этом пока все. Если ответа на ваши вопросы не оказалось в этом материале, присылайте их нам. Если скопится достаточное количество интересных, мы обязательно опубликуем еще один FAQ. ■





ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



**21-22 МАРТА**  
**2003 ГОДА**  
 2-й Гуманитарный корпус МГУ  
 на Воробьевых горах

# конференция

## Разработчиков ИГР

### КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КРИ 2003

**Уважаемые коллеги и друзья!**

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

**КРИ** — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

**КРИ** организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTE.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции [WWW.KRICONF.RU](http://WWW.KRICONF.RU).

**Информационные спонсоры:**

**Яndex**  
Найдется все.

COMPUTER  
**GAMING**  
Russian Edition  
WORLD

**СТРАНА  
ИГР**

**МАНИА**

**НАВИГАТОР  
ИГРОВОГО МИРА**



# ТРИ ВОЛШЕБНЫХ БУКВЫ II

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

## БУДНИ АРХИВАРИУСА

В прошлой статье вы узнали о форматах файлов, полезных игоразработчику. Создав все трехмерные модели, текстуры и курсоры для своей игры, вы обязательно зададитесь вопросом, где все это хранить. Оставить в корневом каталоге игры — не солидно. Да и любой желающий сможет легким мановением мыши экспроприировать вашу интеллектуальную собственность, пристроив ее в хозяйстве.

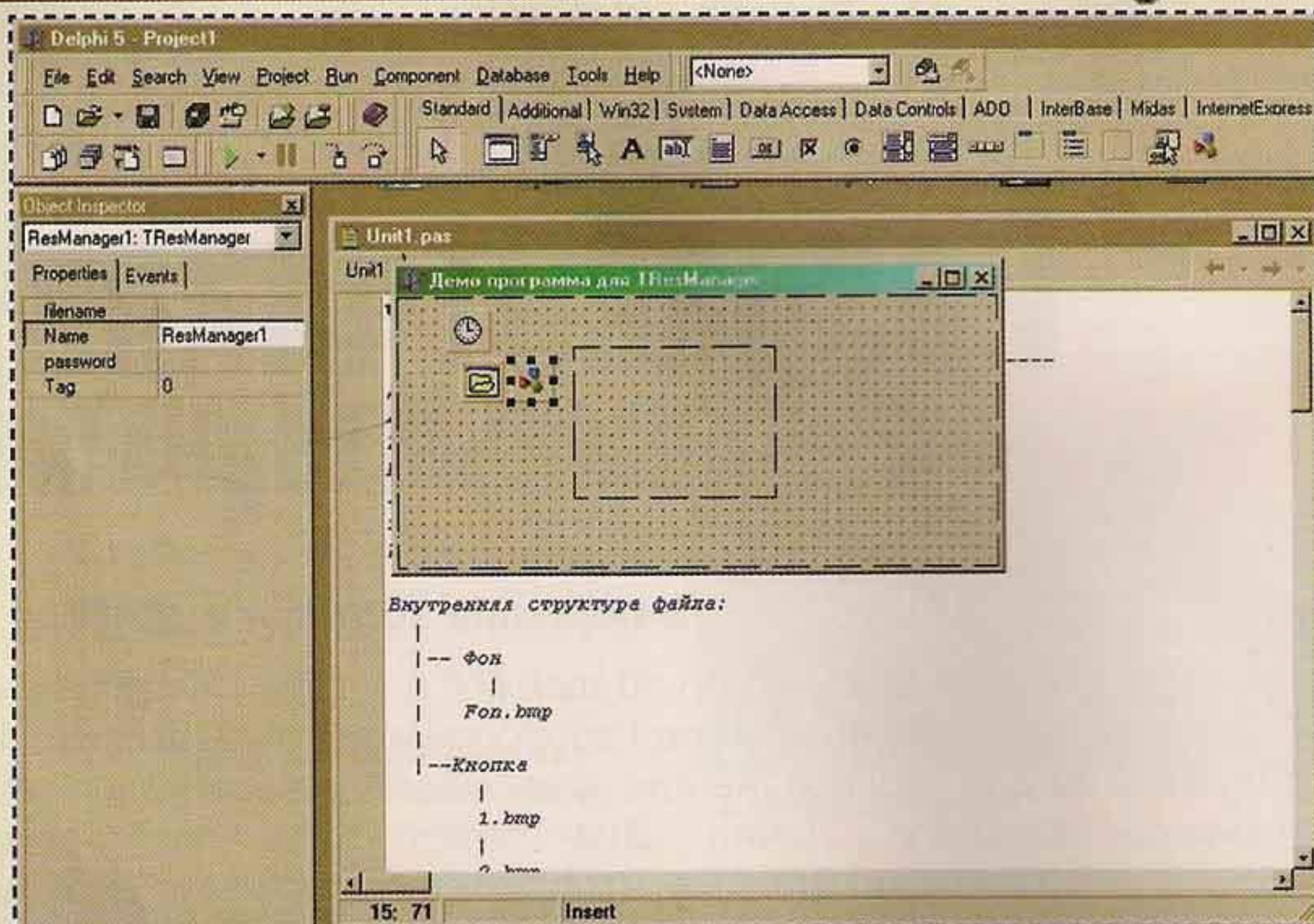
Хорошо, если курсор из вашей игры украсит чей-то рабочий стол. Хуже, если вы в один не очень прекрасный день увидите на логотипе чужой игры вашу игровую модель. И совсем плохо, если не увидите — плагиат пройдет мимо ваших глаз, и наглый конкурент наживется на вашей непредусмотрительности. Копирайт и законы о защите интеллектуальной собственности в каждой порядочной стране имеются, но... Вам придется либо лицензировать каждый файл из игры, либо потом в случае чего долго и утомительно доказывать в суде, что этот несчастный самолетик создали вы, а не гарный хлопек из Новой Зеландии. Это в случае, если вам повезет, и дело дойдет до суда. А ведь в странах, где народ так уважает интеллектуальную собственность, как в России или в Китае, вам и вовсе дадут от ворот поворот.

Решить проблему можно просто и элегантно. Вопреки известной поговорке из страны белых медведей, убьем дюжину зайцев одним выстрелом из корабельной пушки. Давайте спрячем все файлы с игровыми ресурсами в файлы побольше, хитро их там замаринуем, утрамбуем и опечатаем. Так мы одновременно и уменьшим объем, занимаемый всеми ресурсами, и организуем удобную систему их менеджмента, плюс скроем ресурсы от любопытных глаз.

### МАРИНАД ДЛЯ МОДЕЛЕЙ

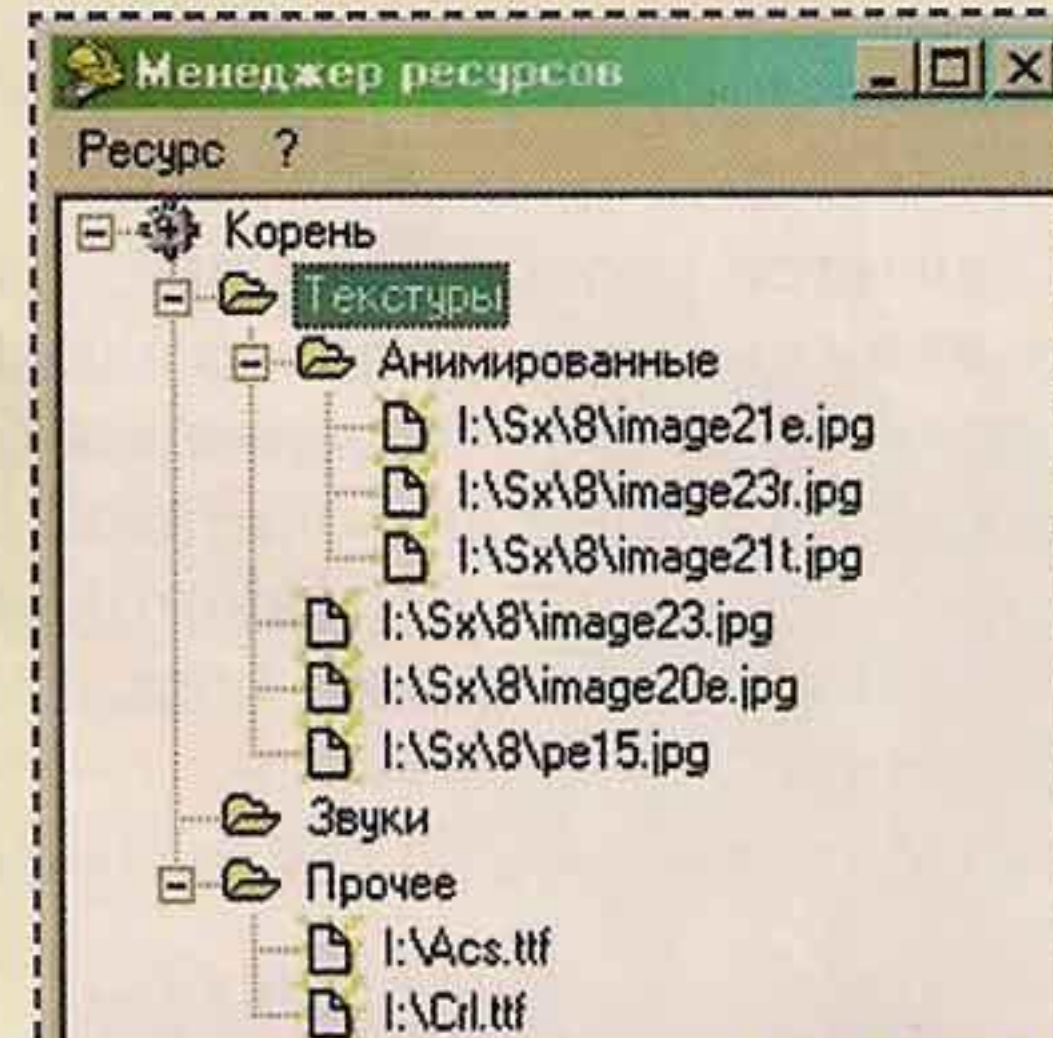
Заглянем в игровые каталоги. В куче файлов даже самому разработчику нелегко найти необходимый ресурс. Все игровые ресурсы нужно разложить по полочкам. Текстуры — в одну стопочку. Модели — в другую. Поскольку моделей у нас пара сотен, нужно их классифицировать. Сюжетных персонажей — в одну стопку, плохишей — в другую, ну а для главгероя совершенно необходимо выделить отдельную папку. Что нам даст такая сортировка? Для начала, это просто удобно. Представьте: художнику срочно потребовалась какая-то модель. На досуге руководитель проекта просматривал очередную контрольную демку и "потрепал" художника по загривку за несоответствие его фантазий суровой реальности. Текстуры нужно перерисовывать. И вот художник уже чешет тыковку, пытается вспомнить, куда модель засунул и как обозвал. А дело-то давно было.

Чтобы в вашей практике не было таких несуразностей, обязательно каталогизируйте все игровые ресурсы. Вы можете выбрать нео-



▲ TResManager в деле.

бязательно такую схему каталогизации, как я сейчас описал. Вместо методики "Все ушки — в пучок" можно применить тактику "Все ушки — к макушкам". Допустим, вы разрабатываете кинематографичный экшен, и в какой-то момент по сюжету с главгероем должен встретиться заместитель-главного-редиски. Сначала они эффектно переговаривают друг с другом, а потом скриптовый персонаж превратится в персонажа обыкновенного, а главгерою придется его "успокоить". Моделлер создал модель плохиша, художник нарисовал ему шкурку, аниматор просчитал ее скелет, а сценарист с программистом на пару разработали тот самый скриптовый ролик. Прямолинейный компоновщик уже тянется расфасовать ресурсы по каталогам, руководствуясь только расширением файлов. И нужно вовремя его оста-



▲ Менеджер ресурсов.

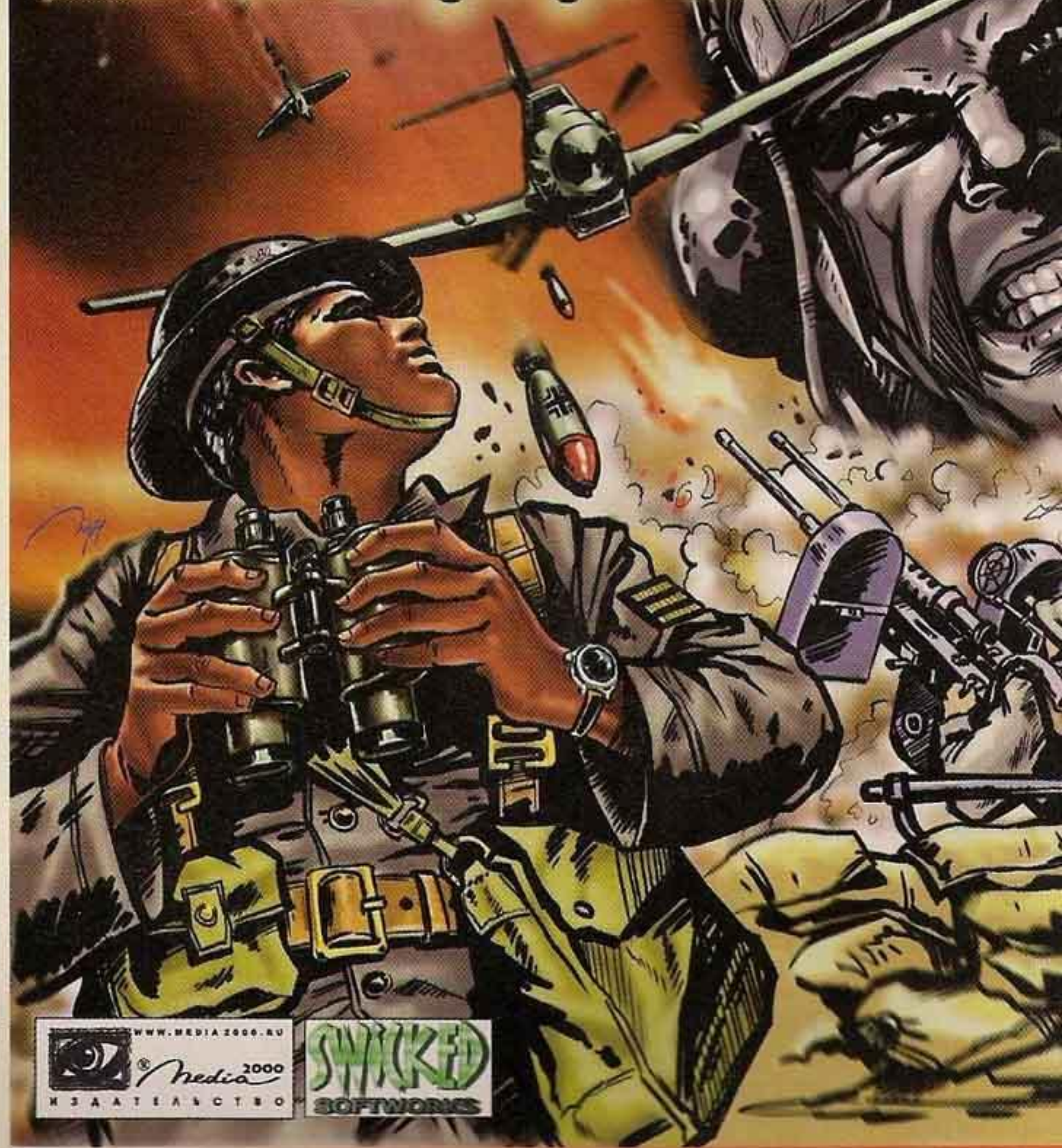
новить. Ведь это как раз тот случай, когда простая сортировка файлов по типам не только не поможет, но и навредит. Гораздо лучше выделить отдельный каталог для плохиша и отправить туда и модель, и текстуры, и скрипты, и анимацию. Теперь, если кому-то из участников проекта надо будет срочно изменить один из параметров плохиша, он знает, где искать.

Но продуманная система каталогов — это еще только полдела. Давайте разработаем для ресурсов систему имен. Мы же разложили файлы с ресурсами по каталогам. Теперь никакой даже самый забывчивый разработчик не заплутает в рощах текстур и моделей. Так-то оно так, но перестраховка никогда не повредит. Приведу только два примера, когда система имен может быть полезной. Когда в тематической папке лежат несколько файлов с ресурсами разного типа, их сложно перепутать. Расширения-то у всех файлов разные. Но представьте себе, что через некоторое время после выхода игры вы решили выпустить сервис-пак с новыми текстурами, моделями и звуками. Все это добро лежит в одной-единственной папке. Как растолковать недалекому юзверю, что и куда кидать, чтоб работало? Вы можете все подробно описать в прилагающемся readme.txt. Но, во-первых, кто читает ридмишники? Во-вторых, станет ли ленивый игрок читать длинный список файлов и директорий, а потом заморачиваться их копировать, когда рядом лежит любимая игра? А если имя каждого файла своим названием говорит, что я, мол, текстура оружия, меня кидай в такую-то и такую-то папку, тогда другое дело.

Если вы выбрали первый путь, решили рас-



# ЗЕМЛЯ ВОЗДУХ



**Вторая мировая война. Базу твоих союзников с моря и воздуха атакуют немецкие войска. Твоя задача - защитить их любой ценой!**



- Графика с высоким разрешением
- Великолепные звуковые эффекты
- Высокий уровень искусственного разума, управляющего кораблями противника

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002, Swicked Softworks

```
Unit:
showmessage('Ура!');
end;

procedure TForm1.FormShow(Sender: TObject);
begin
n:=0;
resmanager1.password:='abc';
resmanager1.filename:=extractfilepath(application.exename)+'ExampleRes.dat';
//Никогда не используйте относительные пути. Разные функции могут их неправильно понять

//Загружаем фон
//Внимание! Объект "Корень" в путь не включается!
image1.Picture.LoadFromFile(resmanager1.getfile('Фон\Fon.bmp'));
//Загрузка картинок для кнопки критична по времени (просто для примера), поэтому делаем:
resmanager1.prepair('Кнопка\1.bmp');
resmanager1.prepair('Кнопка\2.bmp');
resmanager1.prepair('Кнопка\3.bmp');
end;

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin

```

## ▲ Внедрить TResManager так же просто, как два байта переслать.

сортировать ресурсы по типам, в одной папке вовсе не окажутся подобные файлы. Например, в папке с моделями у вас будут модели и техники, и персонажей, и оружия. Представьте себе, что все это еще и как-то связано логически. Например, каждой модели пехотинца предназначены несколько моделей оружия. Если модели с оружием назвать по названию самого оружия, при необходимости что-то подправить придется лезть глубоко в доки и смотреть, кому же этот ствол прописан. А это — потеря времени. Лучше один раз задать всем моделям системные имена. Я бы назвал файлы с моделями оружия примерно так: *название модели-владельца\_тип оружия\_название оружия*. И тогда художник, взглянув на файл *Salivan\_minigun\_thompson*, сразу поймет, что эта пушечка — пулемет "Томми", а принадлежит он некоему Саливану. Примерно так же следует назвать все игровые файлы.

У подхода есть еще один плюс: если в каком-то редакторе ресурсов вы откроете список всех моделей, то не запутаетесь — ведь ряды типов и подтипов одинаковой длины как будто сами формируются в стройные таблицы.

## ПРЕСС ДЛЯ ТЕКСТУР

На полках ресурсов царит военный порядок. Но они все еще занимают много места и открыты для любопытных глаз. Попробуем ресурсы утрамбовать. Обычно они пакуются одним из стандартных алгоритмов архивирования, например zip или rar. Модули для zip общедоступны, и у хорошего программиста не будет проблем с их внедрением. Просто скомпресировав все ресурсы, мы уменьшим их в несколько раз. Не только сэкономим драгоценное дисковое пространство, но и подтвердим железную дисциплину ресурсов,

потому что формат zip поддерживает внутренние каталоги и подкаталоги. Мы перенесем всю организационную политику внутри архива. И внутри архива мы сможем обращаться к файлам так же, как и снаружи — с указанием каталогов, подкаталогов и продвинутых имен по нашей системе.

Вы никогда не задумывались, почему такая большущая картинка успешно утрамбовывается в мааленький файл? Как это хитрые программисты до такого дошаманились? Конечно, они сделали полезное дело, а архивирование теперь помогает нам строить и жить, но все-таки, почему? Наверняка тут замешан какой-то хитрый алгоритм.

В одном архиве может использоваться не один, а десятки и даже сотни методов сжатия. Они не имеют никакого отношения к волшебству или шаманизму, как иногда кажется со стороны. И спасибо за такую полезную вещь, как архивирование, мы должны сказать не только программистам, но и математикам. Конечно, чтобы понять самые носатые их алгоритмы, надо сперва пару раз сойти с ума и навеки уйти в монастырь... или ближайший математический ВУЗ. Но с основами попроще.

Если вы хоть раз любопытства ради заглядывали в нетекстовый файл, например в ту же картинку, то замечали кучу непонятных символов и странных закорючек. Продвинутый программист по символному коду картинки скажет, что там нарисовано. Но на то он и продвинутый программист. Давайте на время предположим, что за этими невнятными закорючками ничего великого не стоит. Вглядитесь в них, и вы заметите, что последовательности символов очень часто повторяются. Возьмем такую строку *aaabbabbaaababababababbbbabbbbbb*. В ней ровно 30 байт.



Задача архиватора — всеми правдами и неправдами уменьшить ее размер. Каким бы ни был метод, общая формулировка задачи всегда одна: устранить незначимые элементы потока данных, которые потом можно будет восстановить. Надо избавиться от избыточной информации, которую потом можно будет воспроизвести на основе информации оставшейся. На первый взгляд, избыточной информации в этой строке нет. Убери одну букву — и какой-то внутренний смысл потеряется. Но это только на первый взгляд. Сперва у нас идут подряд три символа "a". Может как-то можно кратко сформулировать, что:

Есть символ "a",

Таких символов три штуки.

Можно. Мы можем просто написать *3a*. Разархиватор поймет, что *3a* надо развернуть в *aaa*. Подстрока занимала три байта, а теперь она занимает два байта. То же самое сделаем с остальными повторяющимися символами. Размер строки уменьшился, но, может, можно еще как-нибудь ее подсократить? У нас остались последовательности *babababa* и *abbbbabbbb*. В них есть повторяющиеся подстроки, а значит, мы можем превратить их в соответственно *4(ba)* и *2(abbbb)*. Последнюю подстроку можно еще больше оптимизировать: *2(a4(b))*. В итоге из первоначальной строки у нас получится что-то вроде *3a2ba3b3a4(ba)2(a4(b))*. Из 30 изначальных символов мы сделали 22, и при этом несколько не потеряли в информационной целостности. Разархиватору достаточно сделать обратный процесс, и он получит первоначальную строку.

## ПЕЧАТЬ ДЛЯ ЗВУКОВ

Ресурсы мы замариновали и утрамбовали, но по-прежнему не скрыли от чужих глаз. Ведь архивировать мы будем общедоступными методами, а значит, любой разбирающийся геймер и уж тем более разработчик запросто вскрыет наши ресурсы. Поэтому архив надо закодировать. Мы можем выбрать общедоступные методы кодирования или придумать свои. Алгоритм zip предусматривает кодирование архивов. Они кодируются на пароль заданной длины. С помощью специальных программ можно вскрыть такой код. Защита zip не идеальна. Но какая защита вообще идеальна? Если правильно подойти к делу кодирования, то и алгоритм zip будет очень сложно разгадать. Время, которое понадобится программе, чтобы вскрыть пароль, напрямую зависит от длины пароля. При пяти-шести символах пароль обнаруживается методом подбора за час-полтора, в зависимости от мощности компьютера. Но если в пароле 15 и более символов, на его подбор даже у самого современного компьютера уйдет несколько лет непрерывной работы. Так что такую схему кодирования можно назвать почти стопроцентной.

Впрочем, вы можете перестраховаться и закодировать файл с ресурсами собственными алгоритмами. Я не буду детально повествовать о них — по этой теме пишут книги, но о самых простых методах расскажу. Самый примитивный способ кодирования — замена символов в файлах согласно какой-то индексной таблице. Скажем, символ "a" мы заменяем повсеместно на символ "#", а символ "b" — на

символ "@". Способ хорош тем, что реализовать его можно за считанные минуты. Минусы тоже очевидны — вскрыть пароль специальными программами не составит труда, если взломщик хотя бы примерно знает структуру файлов в архиве. Другой распространенный способ — кодирование шестнадцатичной последовательностью с логическим методом XOR. Считается, что такой код вскрыть невозможно, если длина кода равна длине строки.

Мы разобрали теоретические основы хранения ресурсов. Давайте посмотрим, как все это воплотить на практике.

## А ЛАРЧИК ПРОСТО ОТКРЫВАЛСЯ...

Один из самых простых способов запрятать игровые ресурсы — поместить их прямо в *exe*-файл. Кто сказал, что так можно сделать только с иконками и курсорами? Прикрепить к любому *exe*-файлу можно что угодно, начиная от картинок и заканчивая сложными моделями. С помощью любого редактора ресурсов создайте *res*-файл. С помощью средств, входящих в состав любого языка программирования, откомпилируйте ресурсы и присоедините их к *exe*-файлу. Доступ к ресурсам из программного кода также не вызовет проблем. Но такой способ подходит разве что для бесплатных или очень маленьких игр.

Распаковать ресурсы так же просто, как и запаковать. Программы для вскрытия *exe*-ресурсов общедоступны. Это одна беда. Вторая заключается в невозможности прикрепления слишком тяжелых ресурсов. Если ресурс, который вы прицепили к *exe*-файлу, будет весить больше одного мегабайта, у вас могут возникнуть большие проблемы со скоростью работы игры. Она будет долго грузиться и тормозить. *Res*-прицепы не предназначены для хранения больших файлов. Вы вполне можете хранить вместе с основным *exe*-файлом игры мелкие ресурсы, такие как курсоры, мелкие графические элементы интерфейса и короткую озвучку того же интерфейса. Плюс такого решения в том, что программист сможет легко организовать загрузку ресурсов, они будут всегда под рукой, а грузиться быстрее, чем если бы хранились в специальном ресурсном файле.

## ПОДАРОК ЧИТАТЕЛЯМ

Каким же способом хранить все основные ресурсы? Свой формат создавать — сложно и долго. В недрах *exe*-файла много не поместится. Самое лучшее решение — использовать какой-нибудь уже существующий архивный формат, например zip. Но его надо как-то внедрить в игру и разработать утилиту для быстрого архивирования. Всем этим придется заниматься вашему программисту.

Здесь вас ждет сюрприз. Вашему программисту, похоже, не придется заниматься внедрением zip-системы, потому что удобный интерфейс для работы с ней уже существует. Перед автором этой статьи в свое время встала проблема комфортной работы с архивами, и он (то есть я) уже написал все необходимое для ресурсоведа. Комплекс **ResManager** как раз предназначен для подобных целей. Он состоит из двух частей: программы-менеджера, с помощью которой можно создавать и редактировать архивы, а также накладывать на них паро-

ли, и компонента для **Delphi TResManager**, который умеет работать с такими архивами.

В программе "Менеджер ресурсов" вся структура архива отображается в виде файлового дерева, причем самый первый объект — *root*. С помощью контекстного меню вы можете добавить любое число вложенных папок и файлов любого размера. Предварительную структуру архива вы можете сохранить в файл-список особого формата. Когда архив будет полностью завершен, через меню "Ресурс" задайте пароль. Чем больше символов в пароле — тем труднее его вскрыть. Поэтому придумайте сложный пароль, состоящий из 12-17 символов. Пароль не должен быть словом или сочетанием слов, потому что такие пароли легко подбираются по словарю. Самый хороший вид пароля — что-то вроде *v?олЗер&\*1>\_уеп\_4;\$/-1^*. Такой пароль вскрыть практически невозможно, если, конечно, в ближайшее время не изобретут быстрого алгоритма разложения числа на множители. Если какой-нибудь гений создаст этот алгоритм, в чем я сильно сомневаюсь, головная боль будет не только у вас, но и у всего информационного мира.

Когда структура архива полностью готова, вы можете его окончательно скомпилировать одноименной командой из меню "Ресурс". Получившемуся архиву присвойте какое-нибудь нестандартное расширение. Даже если кто-нибудь догадается, что это zip-архив, ничего страшного не произойдет. Злоумышленник сможет открыть его в **WinZip**, но на этом все и закончится. Любопытствующий не сможет даже извлечь ресурсы из архива, потому что для этого придется ввести очень длинный пароль.

С помощью компонента **TResManager** прямо во время работы своей игры вы можете извлечь любой игровой ресурс из архива и использовать его по назначению. И вам не придется заморачиваться временным разархивированием ресурса и удалением его развернутой копии по окончании работы. Эту работу возьмет на себя компонент. Вы можете получить доступ к любому ресурсу всего одной командой. Например, вы сможете загрузить в картинку на форме какую-нибудь текстуру из архива: `image.Picture.LoadFromFile(resmanager.getfile('Фон\Fon.bmp'))`. Если во время работы произошла ошибка, вы можете узнать о ее характере из значения переменной `errorCode`, которая передается в событие `OnError`. Если загрузка ресурса критична по времени, вы можете предварительно подготовить его, например, при загрузке игровой карты. У конечного игрока в папке `C:\Windows` или в корневом каталоге игры должны оказаться две динамические библиотеки: `ZipDll.dll` и `UnzDll.dll`. Я думаю, для вас это не проблема, ведь вместе эти библиотеки занимают всего 250 Кб.

Мы еще не раз вернемся к теме архивирования собственных игровых ресурсов на страницах нашего журнала. А пока — пользуйтесь подарком. Лучший способ архивирования данных сложно себе представить. ■

P.S. Комплекс **ResManager** находится на нашем компактe.



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

# DataForce

## Internet Service Provider

PROVIDER

//world.wide.web  
www.df.ru

### Веб-хостинг:

#### Экономный

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,

1 POP3 ящик

#### Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

20 POP3 ящиков, лист рассылки

#### Тариф №5

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

5 POP3 ящиков, UNIX Shell

#### Тариф №10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,

UNIX Shell

#### Тариф №15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,

UNIX Shell

#### Тариф №20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов

рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11

тел.: 737-3246 (многоканальный)

e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

## Титановая акустика



Сtereo-металлическая новость. Компания Creative анонсировала выпуск новой акустической системы I-Trigue™ 2.1 3300. Данные стереоколонки формата

2.1 отличаются оригинальным дизайном сателлитов, отлитых из первоклассного титана. Краткий список ТТХ выглядит следующим образом:

- Две колонки-спутника мощностью 9 Ватт каждая, плюс сабвуфер на 25 Ватт.
- В каждой колонке-спутнике используются три высокочастотных титановых динамика, обеспечивающих более точную передачу звука по сравнению с алюминиевыми динамиками.
- Футуристический дизайн колонок со съёмными решётками.
- Частотный диапазон от 30 Гц до 20 кГц.
- В сабвуфере используются 6,5-дюймовый динамик с большой амплитудой баса и двойной фазоинвертор, обеспечивающие качественные басы с высокой степенью детализации звука.
- Проводной пульт дистанционного управления с регулировкой громкости и баса, переключателем питания, световым индикатором и гнездом для наушников.

## Силиконовая Клава

Эластичная новость. Компания FLEXIS, на коммерческой основе увлекающаяся созданием «резиновых», гнущихся и сворачивающихся в трубочку клави-



атур, объявила о выпуске новой модели fxCUBE-Bluetooth. Это устройство, весящее всего 180 грамм, состоит из 86-ти клавиш на трехслойной пленке и небольшого интерфейсного Bluetooth блока для беспроводной связи с КПК и настольным компьютером.

Габариты fxCUBE в естественном развернутом состоянии составляют всего 320x110x2,5 мм, а потребляемый ток едва дотягивает до 10 мА. При этом клавиатура полностью защищена от воздействия пыли и воды. Если вдруг вы залили бесценное устройство ввода кофе или сигаретным пеплом, то промыть его возможно с помощью обычного порошка и отбеливателя в горячей воде до 40 градусов, предварительно изолировав контактную площадку.

Стоимость FLEXIS fxCUBE-Bluetooth предположительно колеблется вокруг отметки в 100 евро. Также, для вящего удовольствия пользователей «больших» (настольных) ПК, в продажу поступит версия fxCUBE-USB, оборудованная USB интерфейсом.

## Клавиатура из воздуха



Футуристически-голографическая новость. Компания Canesta Inc возвещает нам о том, что будущее периферийных устройств ввода не за горами. Идея «проекционной клавиатуры», формирующей изображение клавишного набора на любой плоской поверхности и способной отслеживать движение пальцев в пространстве, отнюдь не нова. Но фактически только сейчас, благодаря трехкомпонентному набору от Canesta, создание первых прототипов стало реальностью.

Canesta Keyboard Sensor Module — глаз проекционной клавиатуры. Работая совместно с Canesta Keyboard IR Light Source, способен улавливать положение пальцев в трехмерном пространстве. Не требует никаких дополнительных интерфейсных микропроцессоров и может самостоятельно отправлять коды нажатых клавиш (или положение виртуальной мышки) напрямую через RS-232 или USB.

Canesta Keyboard IR Light Source — источник светового сигнала в инфракрасном спектре, принимаемого Canesta Keyboard Sensor Module. Объединяет в одном корпусе инфракрасный лазерный диод и всю прилагающуюся аналоговую оптику.

Canesta Keyboard Pattern Projector — наверное, самый интересный компонент системы, рисующий на поверхности изображение клавишного набора клавиатуры и опционально — сенсорную площадку-touchpad для виртуальной мышки. По умолчанию реализует обычную QWERTY раскладку, но может быть легко доработан до практически любого международного или аппаратного стандарта.

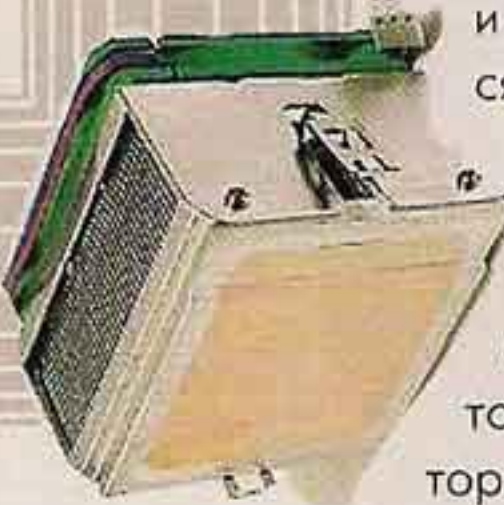
Работает все это дело относительно просто. От пользователя требуется установка соответствующего драйвера на карманный или настольный компьютер, потом аппаратное подключение Keyboard Sensor Module и правильная установка IR Light Source и Pattern Projector в пространстве. После этого прямо на рабочей поверхности материализуется «голографическое» изображение клавиатуры, по которой можно кликать, как по обычной. Объем и вес таскаемой с собой периферии минимизирован самым что ни на есть оптимальным способом.

## Моритурите салютант

Доминантно-гладиторная новость. Компания OCZ Technology Group представила две новых



модели процессорных охлаждающих систем — OCZ Gladiator 2 и Dominator 2 CU. Первый — есть суть продолжение славных традиций линейки Gladiator. В отличие от предшественника (OCZ Gladiator), обладает большим числом ребер радиатора и пропагандирует новую технологию производства оных ребер — «textured fin» («текстурированные ребра»). Радиатор — чистая медь; размеры — 62x70x44 мм; скорость вращения вентилятора — 5300 об/мин; и производимый шум по номиналу — 40 дБА. Предназначен Gladiator 2 для платформ Socket 370 и Socket A. Поддерживаются все ЦПУ вплоть до Athlon XP 3100+.



Второй кулер, Dominator 2 CU, отличается от «Гладиатора 2» только тем, что его радиатор не полностью состоит из меди, а только использует специальную медную прокладку. Таинственные «текстурированные ребра» и традиционная для продукции OCZ «высочайшая плотность ребер» на сантиметр квадратный присутствуют в полном объеме.

## Неотелефон

Телефонно-смартфонная новость. Компания Neonode планирует в скором времени выпустить сотовый смартфон на базе операционной системы Windows CE. Необычность такого заявления в том, что для подобных гибридных телефонно-компьютерных систем Microsoft пророчит совсем другую, родственную Pocket PC 2002 операционку — Smartphone 2002. Соответственно этому, анонсированный «мобильник» будет использовать сенсорный, реагирующий на нажатия стилуса экран — вместо привычной навигации с помощью клавиш.

Если углубиться в скупые строчки анонса, можно вывести, что в качестве программного ядра устройства используется Windows CE 3.0 и что интерфейс системы написан собственноручно специалистами из Neonode. Первая модель в будущей линейке называется лаконично — N1. Она будет работать на 76-мегагерцовом ядре ARM, иметь 16 Мб оперативной памяти и TFT ЖК-дисплей с разрешением 176x220 точек. Уже традиционной стала встроенная в корпус видеочкамера, позволяющая записывать кратковременные клипы с качеством 160x120 пикселей 15 кадров/сек, и возможность снятия статических фотоснимков в разрешении 640x480 (24-битный цвет). В качестве внешнего интерфейса памяти в Neonode N1 встроен один разъем SD/MMC. Связь и синхронизация с компьютером осуществляется через USB или инфракрасный порт. Габариты/вес устройства составляют 88x52x21 мм/93 грамма.





## Есть рекорд!

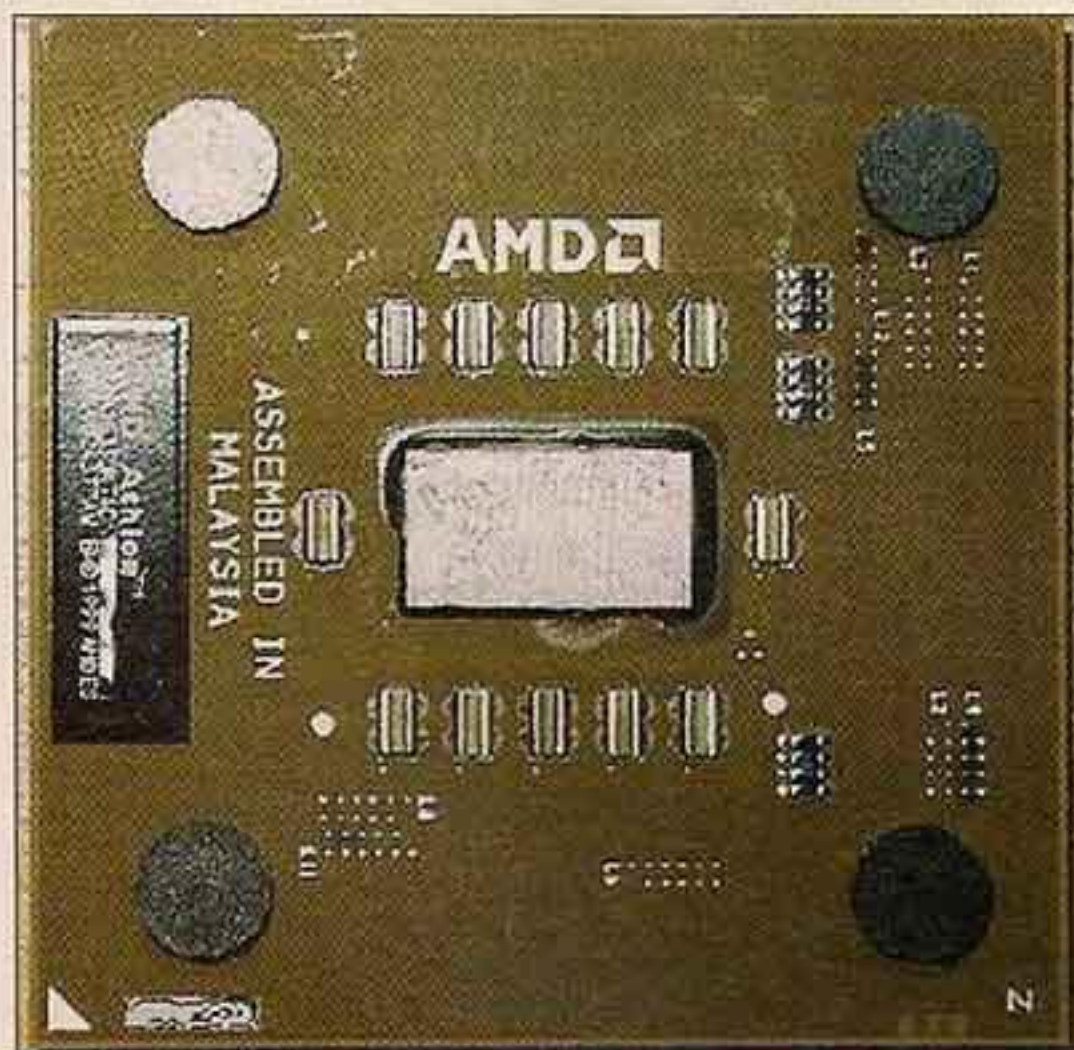
Рекордно-проигрывательная новость. Компания iRiver твердо намерена попасть в книгу рекордов Гиннеса. Как иначе расценивать анонс MP3-плеера iFP-195TC со встроенной памятью 512 Мб, общественности неизвестно.

По всем остальным характеристикам iFP-195TC ничем не отличается от предыдущих моделей семейства. Это уже традиционный FM-тюнер, работающий в диапазоне 87,5 — 108 МГц и позволяющий записывать

принимаемые радиопередачи на носитель. Это способность воспроизводить форматы файлов MP3, ASF и WMA. Это 4-строчный дисплей с 5-режимным эквалайзером, поддержкой отображения ID3 тэгов версии 1.0, 2.0, 3.0 и 4.0 и естественным разумением 37 иностранных по отношению к английскому языков.

Питается iFP-195TC от одной батареи AA, весит всего 32 грамма и имеет оригинальный пирамидальный дизайн, способствующий, по мнению египтологов, лучшему контакту со вселенной.

## AMD Athlon 64: первые шаги



64-битная новость. Немецкий компьютерный журнал ct одним из первых опубликовал тесты процессора AMD Athlon 64. В руках независимых исследователей оказался опытный

сэмпл с частотой 1,2 ГГц и кэш-памятью второго уровня объемом 1 Мб. В таблице приведены сравнительные результаты для широко продающегося сейчас Athlon XP на той же частоте и для Pentium 4 2,2 ГГц с ядром Northwood. Лучший результат по каждому бенчмарку выделен красным цветом.

Заметно, что с небольшим отрывом лидирует Pentium 4. Это пока не официальный триумф, и даже не галочка в табеле о рангах. Битва титанов выходит на новый виток, и точно известно, что серийные образцы Athlon 64 будут иметь значительно большую частоту и, соответственно, куда более впечатляющую производительность. При этом Intel готова парировать 800 МГц шиной и частотой ядра вплоть до 3,6 ГГц. Многое зависит от будущей ценовой политики и доступности обоих продуктов для OEM партнеров и розничных поставок.

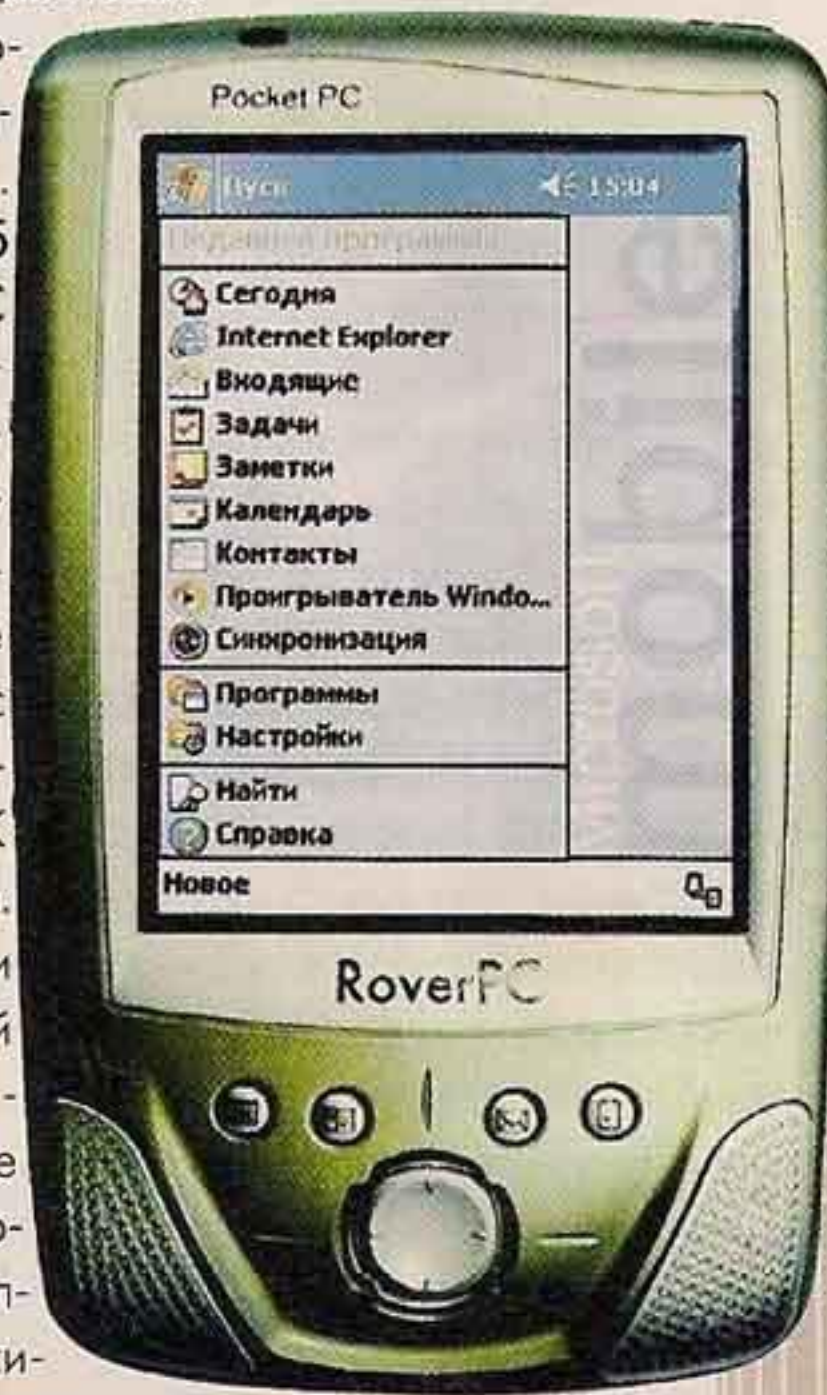
## Прикарманить Rover

Патриотически-карманная новость. Компания Rover Computers представила на российский рынок две новые модели карманных компьютеров.

Rover PC P5 и Rover PC P3 придут на смену первому отечественному и уже снятому с производства КПК Rover PC P6. Так же, как и их славный предшественник, обе модели основаны на полностью русифицированной версии Pocket PC 2002 и ввиду своего российского происхождения имеют весьма и весьма конкурентоспособные цены.

Отныне топ-модель линейки RoverPC P5 обладает следующим набором характеристик:

- процессор: 206 МГц Intel StrongArm;
- память: 32 Мб Flash ROM, 64 Мб RAM;
- экран: 240x320, reflective, 65K цветов;



- интерфейсы: USB-host, COM, IrDA;
- слоты расширения: Compact Flash I/II, SD/MMC;
- размеры: 125x77,6x16,3 мм;
- вес: 150 граммов;
- рекомендованная цена: \$399.



Более миниатюрная недорогая и лишенная слота Compact Flash I/II версия RoverPC P3 предлагает пользователям альтернативную комплектацию, состоящую из:

- процессор: 200 МГц Intel PXA250;
- память: 32 Мб Flash ROM, 64 Мб RAM (пользовательская область — 36 Мб);
- экран: 240x320, transreflective, 65K цветов;
- интерфейсы: USB, IrDA;
- слоты расширения: SD/MMC;
- размеры: 120x76x12,5 мм;
- вес: 120 граммов;
- рекомендованная цена: \$299.

## Тара для Пандоры

Вспинуножовая новость. Компания M-Audio, единственной своей целью в жизни поставившая посягнуть на территорию Creative, анонсировала внешнюю звуковую плату Sonica Theater. Данный продукт, предположительно, должен стать первым реальным и наиболее опасным конкурентом для знаменитого и уже принятого общественностью Creative SB Extigy.

В качестве здоровой альтернативы новинка имеет предложить нам восьмиканальный звук 7.1 с рекордным качеством 24 бит/96 кГц и мгновенное подключение посредством USB интерфейса. Вся партизанская система построена на чипе AK4529 (вероятно, чрезвычайно мощная микросхема). Sonica Theater категорично поддерживает большинство имеющихся на сегодняшний день многоканальных форматов — Microsoft Windows Media Audio 9 Professional, SRS Labs Circle Surround II, Dolby Digital DTS, Dolby Digital EX (работая в паре с программным плеером WinDVD 4).



Кроме того, в качестве дополнительного бонуса в комплекте поставки можно отыскать программку Tony Hawk Pro Skater 3, MixMan Studio, Vjay Lite, Dolby Digital EX и WinDVD четвертой версии.

Размеры коробочки, чей лучезарный лик можно лицезреть на фото, составляют 117x81x26 мм. Начало поставок Sonica Theater в страны Европы и Северной Америки планируется на начало января 2003 года. Рекомендованная цена карты составляет сумму порядка \$100.

Размеры коробочки, чей лучезарный лик можно лицезреть на фото, составляют 117x81x26 мм. Начало поставок Sonica Theater в страны Европы и Северной Америки планируется на начало января 2003 года. Рекомендованная цена карты составляет сумму порядка \$100.



Процессор	AMD Athlon 64	AMD Athlon XP 1.20 ГГц	Intel Pentium 4 2.20 ГГц
Кэш (L1+L2)	128 КБ + 1 МБ	128 КБ + 256 КБ	8 КБ + 12 000 micro-ops Trace Cache + 512 КБ
3D Mark 2001	8753	7601	9008
Sysmark 2002	178	145	217
Quake III /1024x768x16	225.3 fps	172.4 fps	218.9 fps
Aquamark	49.5 fps	48.3 fps	51.4 fps
Comanche 4	36.6 fps	28.4 fps	36.3 fps
Cinebench 2000 Shading C4D	18.8 CB	12.4 CB	17.2 CB
Raytracing	20.4 CB	16.9 CB	22.4 CB
PovRay 3.5	251 PPS	242 PPS	333 PPS
PovRay 3.1	1037 PPS	948 PPS	1219 PPS
DivX 5.02	569 сек.	709 сек.	497 сек.
Xvid	750 сек.	929 сек.	717 сек.
Linux Kernel 2.4	161 сек.	222 сек.	166 сек.
SpecFP_Base2000	674	504	677
SpecInt_Base2000	739	532	774



## Часть #2

## Украшение строптивого.

## Покраска корпуса и установка дополнительных светодиодов

*"Вижу, что синхрофазотрон!?  
Почему не покрашен!?"  
старый армейский анекдот*

## Краткая вводная

Ну вот — наконец-то, дождался. Новогодние праздники за плечами, организм успел налиться сил и окрепнуть после долгих "оливье" с ершиками. Самое время сделать что-нибудь красивое, доброе, чтобы всем стало невыразимо страшно. Как и было обещано в прошлом номере, мы продолжаем заседание нашего кружка "Сломай сам", на этот раз посвященное нелегкому процессу купания железного коня в лакокрасочной ванной.

Надеюсь, на вопрос "Зачем это нужно?" мы уже ответили в предыдущей статье. Теперь дело только за тактическим руководством по преобразовательному процессу. Мы решили идти в ногу с революционными массами и каждый свой совет пробовать "на собственной шкуре", вернее, на шкуре свежкупленного очаровашки под гордым именем В313 С.07.

парочку запасных вариантов. Очень помогает нарисованная "микро-схема" собственного корпуса, раскрашенная в нужные тона. Поверьте, не надо пренебрегать подготовительным этапом, иначе слишком велики будут лишние затраты и риск оказаться у разбитого собственными руками корыта.

Также можно попробовать "найти себе кумира" в Сети. Ассортимент многих западных фирм включает шикарнейшие корпуса, над чьим дизайном бились целые креативные конторы. Так почему бы не позаимствовать пару дизайнерских находок у иностранных товарищей?

### Этап 2. Учебно-вспомогательный. Глубины процесса покраски

Первое, что нужно сделать — подобрать соответствующую краску. Для покраски используются аэрозольные баллончики, рассчитанные приблизительно на 2-3 квадратных метра по-

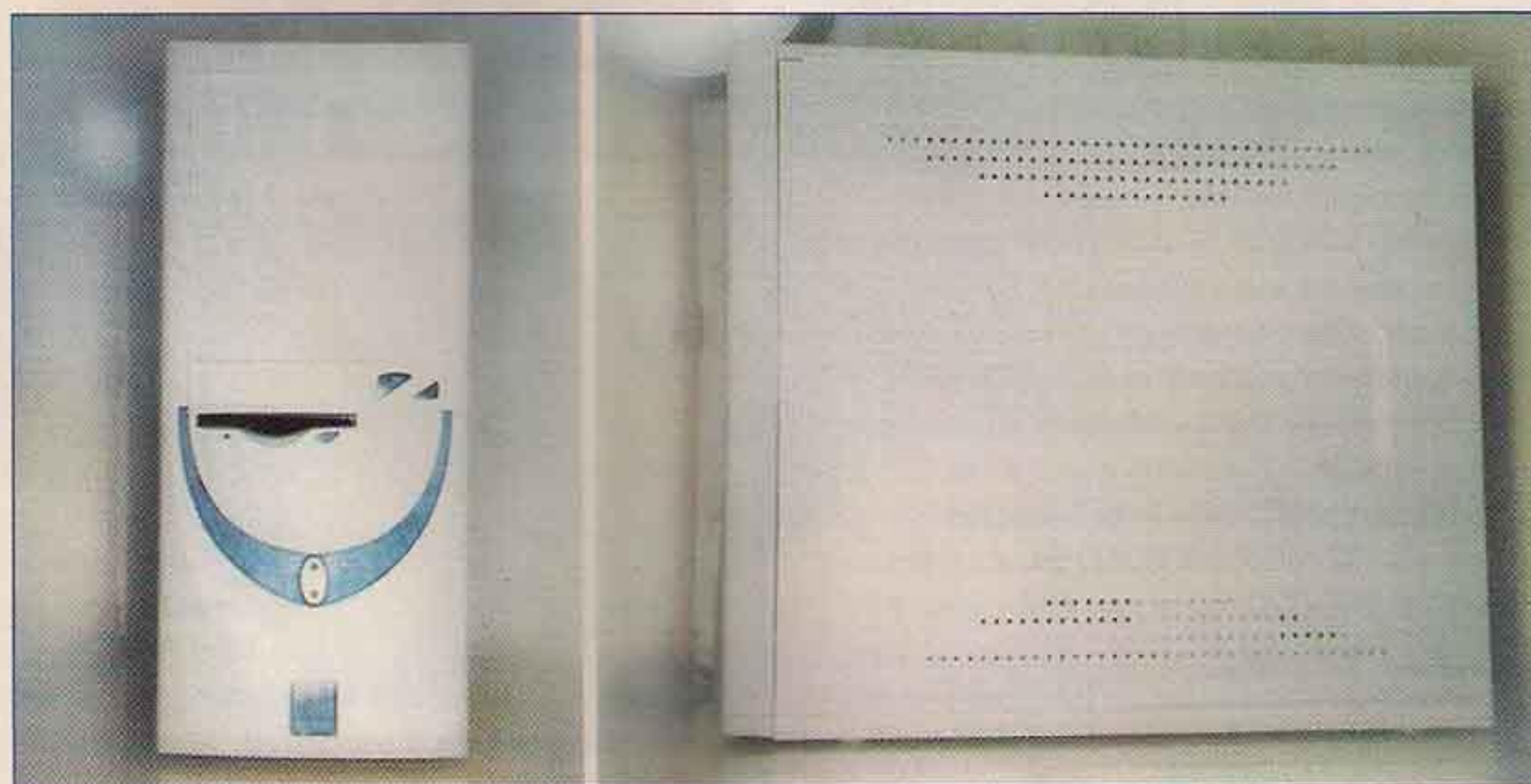
но отличается от старого, к примеру, светлее его или полупрозрачный; в) вы хотите, чтобы нанесенный слой новой краски лег идеально ровно; г) купленная краска не может быть нанесена поверх предыдущей, о чем прямо указано в ее техпаспорте. Тест совместимости проводится очень просто — на боковину корпуса аккуратно наносится маленькое пятнышко краски. Если ляжет плохо, то вам все равно надо будет счищать и старую, и новую краску, а если хорошо, то это пятнышко сольется с остальным фоном.

Чтобы удалить старую краску, вам понадобится крупная водостойкая наждачка и раковина с хорошим ситечком на выходе. Процесс "зачистки территории" корпуса проводят кругообразными движениями под несильной струей воды. Смысл — не в удалении старой краски целиком, а в сглаживании всех ее неровностей, чтобы новая поверхность была идеально плоской. Для облегчения и ускорения процесса можно закрепить наждачку на каком-нибудь ровном бруске, а руками шлифовать только неровные поверхности корпуса. Неплохо после обработки дополнительно отшлифовать поверхность более мелкой наждачной бумагой, иначе все царапины и неровности проступят сквозь слой новой краски. Если на корпусе есть сильные вмятины и очень глубокие царапины, то их замазывают грунтовкой.

После того как корпус жестоко обнажен, наступает этап обезжиривания поверхности. Ваткой, смоченной в спирте, или собственным "посленовогодним" дыханием нужно аккуратно пройти по всей поверхности корпуса, подлежащей окраске. Даже если вы решили отказаться от зачистки корпуса, то этап обезжиривания пропускать все равно нельзя, иначе краска не ляжет.

После этого готовится рабочее место. Так как краска используется аэрозольная и жутко пахучая, то помещение должно быть хорошо проветриваемым и достаточно просторным. По инструкции допускается распыление краски с расстояния не менее 30 сантиметров — из этого и надо исходить. Температура в помещении должна быть не меньше +10 градусов товарища Цельсия. Все дорогие вам вещи следует плотно укутать в целлофан или укрыть газетами, иначе и им не избежать колорирования.

Под описанные критерии помещения с натяжкой, но попадает, пардон, совмещенный санузел "хрущевки" и ванная квартир обычного типа. Лоджия и балкон не вписываются по графе "температура", так как за окном зима, и +10 градусов на балконе будет не скоро.



Итак, процесс окраски можно условно разделить на несколько этапов.

### Этап 1. Мучительный. Поиск идей

Сущность этого, пожалуй, наиболее сложного и продолжительного этапа — в поиске нового имиджа для своего любимца. Нужно определить: 1) желаемый цвет изделия; 2) количество и внешний облик всяких "фенечек" и "мулечек", его вид оживляющих. Главное на этом этапе — не переборщить в своих желаниях и эротических фантазиях. К примеру, ассортимент красок на прилавках достаточно узок и способен похоронить на корню не один десяток хороших идей. Так что — мечтайте, но держите в голове

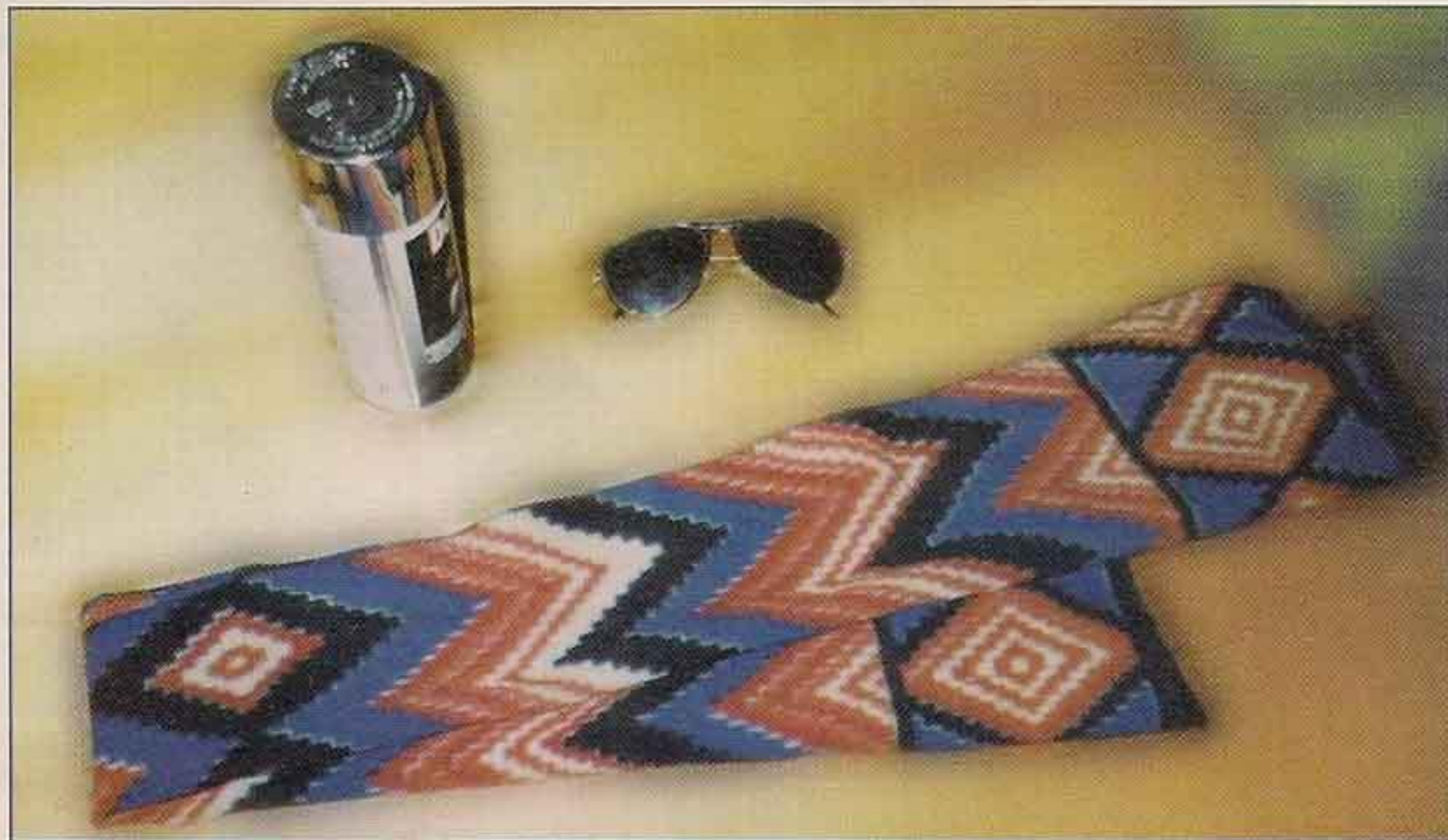
верхности. Такие можно найти в любом магазинчике хозтоваров. Главное, на что нужно обратить внимание — список окрашиваемых поверхностей. В нем обязательно должна быть сталь, иначе краска просто не будет держаться на корпусе. Цвет высохшей краски обычно точно соответствует цвету колпачка флакона.

Следующий выбор, который будет стоять перед вами, — это зачищать или не зачищать поверхность для удаления уже имеющейся на нем краски. Процесс сбрасывания "старой кожи" опять же достаточно трудоемкий, поэтому решаться на него стоит только в определенных случаях, а именно когда: а) корпус достаточно старый и местами уже поцарапанный, помятый и сильно пожелтевший; б) новый цвет радикаль-



Личная экипировка борца с обыденностью и штампом такова:

Обязательно наденьте очки и повязку на нос и рот, либо респиратор — брызги летят в разные стороны, и можно надыхаться до "настроения сизых крокодилов". Если вы аллергик, то выпейте таблеточку от аллергии загодя — летучие пары токсичны. Желательно также надеть перчатки — краска очень плохо оттирается с кожи.



Установите окрашиваемую поверхность либо вертикально, либо горизонтально. При **горизонтальной** установке есть один существенный плюс — отсутствуют потеки краски, но есть и один существенный минус — баллончик в горизонтальном положении работает плохо, и его нужно каждые полминуты переворачивать, чтобы краска набралась в трубку. Если же вы расположите поверхность **вертикально**, то сможете работать не напрягаясь, но, повторюсь, велика вероятность появления потеков краски на поверхности, так как гравитация не дремлет. Рекомендуется напылять краску не спеша и с приличного расстояния, давая каждому слою время подсохнуть. Мы, кстати, идя по пути наименьшего сопротивления, выбрали "горизонтальную" покраску.

На всякий случай рядом с вами должна находиться губка. Это нужно, чтобы оперативно снимать излишки краски. Как только вы заметите подтек либо пятно — сразу же безжалостно применяйте губку, иначе краска "схватится", и ее будет очень трудно оттереть.

**Факел** (то есть струя) аэрозольного баллончика очень большой, поэтому некоторые маленькие или сложные по форме поверхности им покрасить не удастся. Здесь можно воспользоваться "пионерской" находкой — струя из баллончика направляется в его же собственный колпачок.

В итоге имеем небольшое количество краски, которую при помощи обычной кисточки можно нанести практически куда угодно. Краска сохнет достаточно долго, и одного "брызга" хва-

тает минут на 10. После чего операцию "колпачок" можно повторить. Именно таким методом была покрашена лицевая панель тестового корпуса. Краска хорошо легла на пластик передней панели, хотя были серьезные опасения.

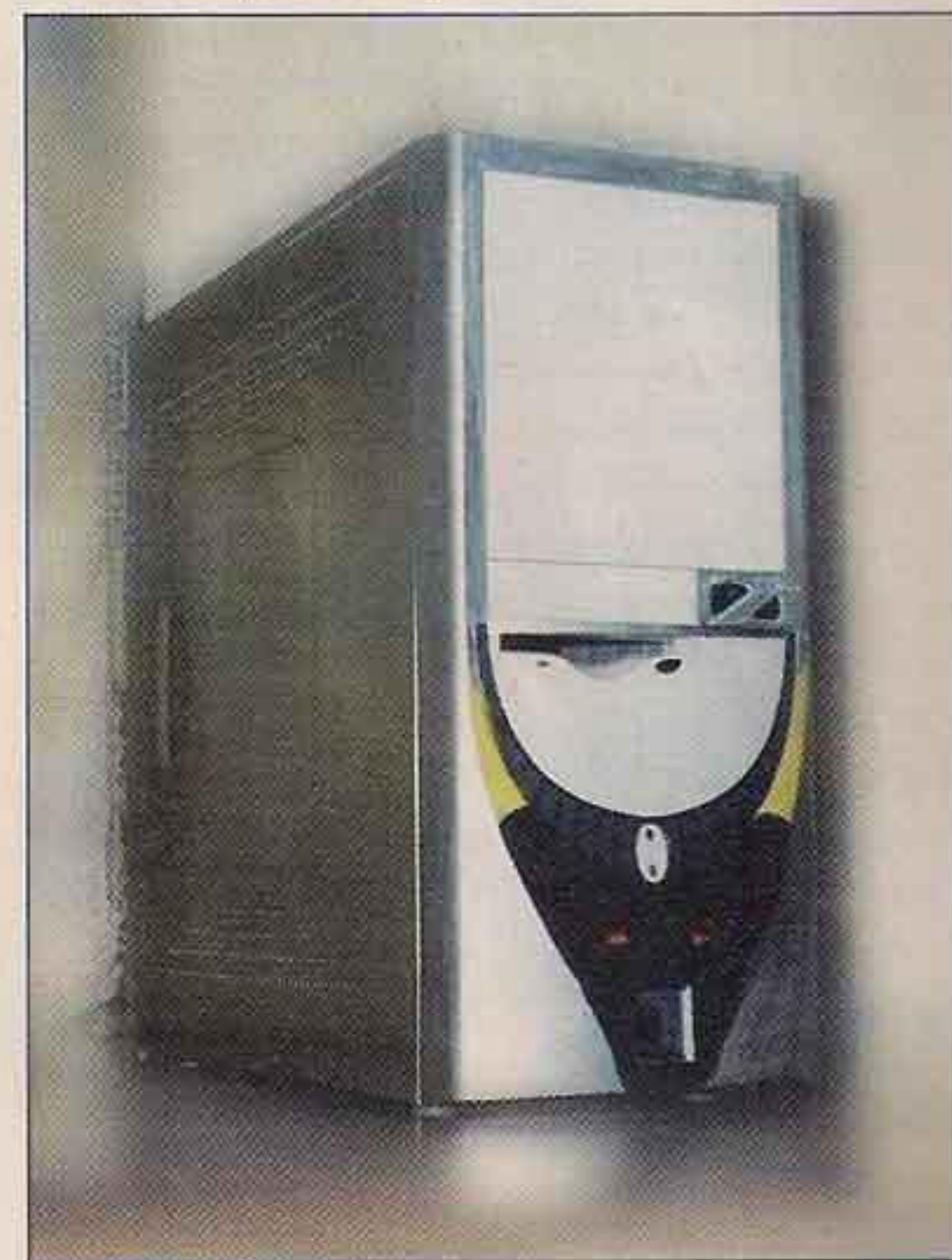
После покраски всех надлежащих частей нужно оставить их на досушку часов этак на 8-9, что, конечно, зависит от выбранной краски. Основное требование к процессу сушки — чистое, сухое помещение. Любая пылинка, попавшая на поверхность краски, способна навеки испортить внешний вид корпуса. Страшнее пыли только упавшие волосы, поэтому будьте предельно осторожны и аккуратны в районе сохнущего корпуса. Можно при покраске убрать волосы под повязку или побриться налысо. Если вдруг цвет, получившийся после сушки, вам покажется ненасыщенным или не дай бог проглянет старая краска, стоит повторить процесс окрашивания еще раз. Важное замечание тем, кто будет работать дома: тяжелый лакокрасочный амбре, так любимый токсикоманами, держится порядка 15 часов.

Завершающим этапом является лакирование корпуса. Этот этап опять же опционален, и может быть пропущен. Все зависит от типа использованной вами краски и от ее сцепления с поверхностью. Если краска остается на руках, легко стирается или корпусу не хватает блеска, то без лака не обойтись. Он наносится легким мазками кисти или губкой и призван защитить поверхность от вытирания, придав ей, помимо прочего, лощеный законченный вид. При работе с лаком обязательно воспользуйтесь респиратором и очками, а еще лучше — противогазом, если таковой имеется.

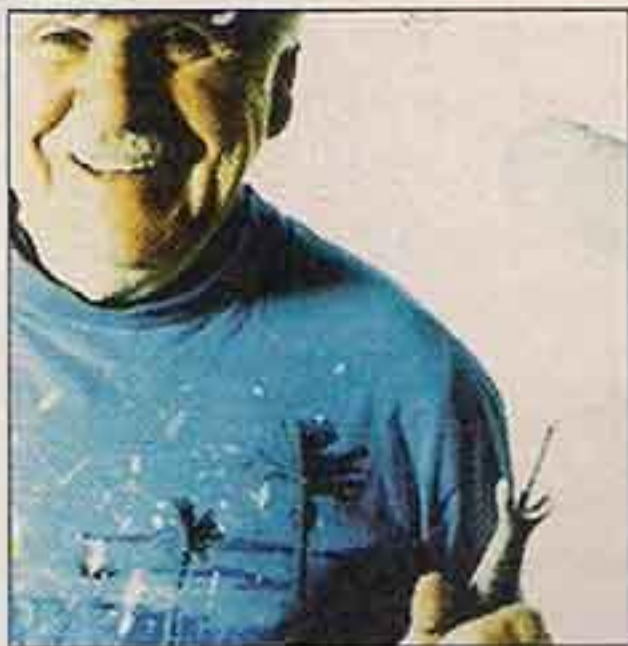
Для придания поверхности корпуса ровного блеска и устранения мелких дефектов покраски используют полироль. Ее можно найти в любом магазине автозапчастей. Полироли делятся на бесцветные и цветные. Цветные полироли освежают краску корпуса и делают ее насыщенней и "живее". Бесцветные тоже чего-то там делают, но в силу своей бесполезности для нас мы эту информацию не выясняли.

### Этап 3. Завершающий. До ума

После того как большая часть корпуса покрашена, наступает этап косметических преобразований. Нужно придать вашему корпусу законченный, цельный вид. Без соответствующей "изюминки" весь труд по преобразованию корпуса может пропасть зря.







Очень помогут в деле окончательного доведения до ума всевозможные самоклеющиеся пленки, а также автомобильные светоотражающие пленки. Последние

способны придать корпусу уникальный футуристический вид, напоминающий панораму детского калейдоскопа. Также из них получаются глубокие, проникновенные, что называется живые глаза рисованных монстров.

В качестве других способов украшения можно предложить также установку сферических автомобильных зеркал, всевозможных приборных панелей а-ля "часы+компас+термометр", замену стандартных кнопок. Очень популярно также украшение корпуса при помощи замены индикаторов.

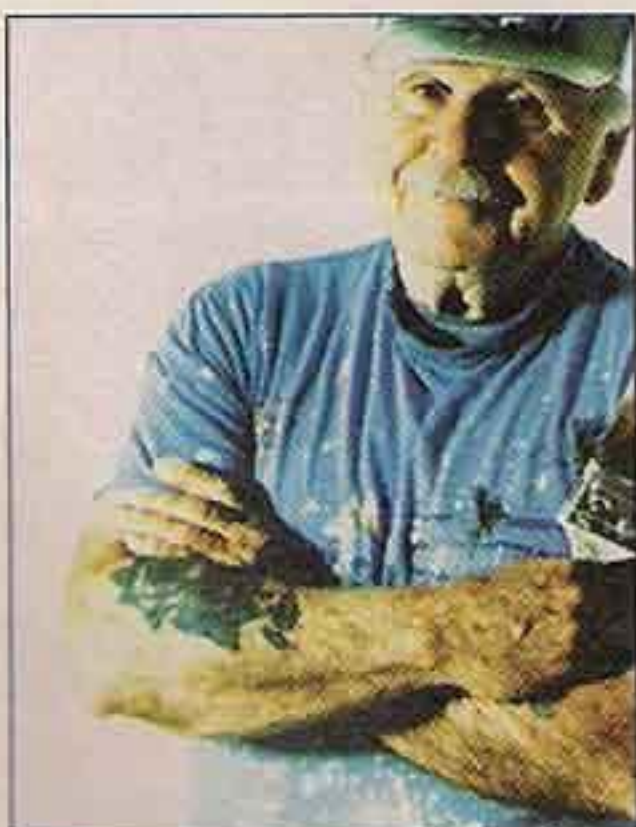
### Сам себе электрик

Вглядитесь в тусклый лик вашего любимца — вот он мигнул одним зеленым глазом, вот вспыхнул красненький огонек. А теперь представьте, что эти огни будут гореть в несколько раз ярче — как, например, прожекторы цветомузыки на деревенской дискотеке.

Взгляните на лицевую панель своего компьютера изнутри. Там помимо всего прочего находятся три (или два) светодиода, припаянных к сигнальным проводам. Оцените вероятность их демонтажа. Бывает, что светодиоды залиты пластиком целиком и наружу торчат только два контакта — в этом случае вы вряд ли сможете что-либо сделать. Но, если они просто закреплены в патронах-держателях, то дело за малым — нужно аккуратно отпаять провода, подведенные к диодам, и вытащить их наружу. При этом следует использовать маломощный паяльник максимум ватт на 25 или в идеале на 11 Ватт. Подробнее насчет процесса пайки — смотрите статью "Фак по паяльнику" в этом номере. Иногда светодиоды бывают промаркированы, то есть одна из ножек отмечена треугольником. Внимательно запомните провод, к которой она была припаяна. Это вам понадобится позднее для определения полярности контактов.

После "эпиляции" старых светодиодов нужно идти до ближайшего магазина "Радиоловитель" и приобрести там парочку светодиодов, выбрав их по критерию наибольшей яркости. Попробуйте поэкспериментировать с цветами — возможно, вместо обридышего зеленого вам более импонирует розовый или малиновый.

Приобретенные светодиоды аккуратно впаяются на места своих безвременных ушедших друзей. Главное при установке — чтобы совпала уже упомянутая мною полярность. Вспомните, где была метка, и присобачьте ногу диода в точности к тому же проводу. Если же меток нет, нужно либо воспользоваться специальным тестером для определения полярности,



либо понадеяться на удачу. Благо светодиоды стоят не очень дорого, и несколько экспериментов с их прогоранием придадут процессу некий налет азарта и избранности людей, в нем участвующих.

Также можно сменить светодиоды, установленные в клавиатуре. Технология их замены ничем не отличается от вышеописанной. Раз — отпаял, два — припаял. Интересно пер-

спектива замены одноцветных зеленых светодиодов на диоды трех разных цветов. После этого, установив, к примеру, модуль визуализации для Winamp, который превращает индикаторы Num Lock, Caps Lock и Scroll Lock в графический эквалайзер, можно серьезно удивить друзей, включив на проигрывание что-нибудь типа Rammstein и наблюдая за какофонией цвета. ■



### Приблизительная смета расходов

В качестве бухгалтерского приложения смею предложить публике кратенький расчет финансовых вливаний, которые были сделаны мною для самостоятельной покраски корпуса. Тут же для сравнения выдержка из прайс-листа одной скромной модинговой компании. Отмечу, как само собой разумеющийся факт, что качество у профессионалов на два порядка превышает все, что вы или я когда-либо сможем воспроизвести в домашних условиях. Особенно это касается пункта "Нанесение цветного изображения (рисование)". Если вы — не мастер граффити и не художник, то лучше всего подобное выполнять на заказ. Хотя с другой стороны, пусть аляповатый, пусть кривой и непонятный, но свой...

### Самостоятельная покраска

Наименование	Кол-во	Цена
Наждачка крупная водостойкая	лист	30 р.
Перчатки хозяйственные	пара	15 р.
Краска аэрозольная	1 флакон	100 р.
Пленка светоотражающая	1 лист	45 р.
Кисточка художественная	1 штука	10 р.
Лак	1 флакон	100 р.
Губка для ванн	1 штука	10 р.
Полироль (цветная)	1 флакон	150 р.

### Расценки коммерческого моддинга

Наименование	Цена у.е.	Примечание
Покраска корпуса одним цветом (дополнительный цвет)	40-50	Порошковая покраска либо автомобильными эмальями
Нанесение цветного изображения (рисование)	от 40	В зависимости от сложности стоимость может меняться
Нанесение цветной аппликации различной формы (самоклеющаяся)	от 30	В зависимости от размера стоимость может меняться
Установка сверхярких светодиодов красных, зеленых	3	В стоимость входят материалы
Установка сверхярких светодиодов синих	5	В стоимость входят материалы



# ИНТЕРНЕТ И ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ

## ДЛЯ ВСЕХ

## 753 8282

Коммутируемый доступ

Широкополосный доступ

Интернет-телефония

Хостинг

Информационные услуги

Домашние сети

Почта

### КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП

Дневной повременной тариф, г. Москва  
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва  
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва  
С 02:00 до 09:30 - 0,20 у.е./час

Тариф "День и ночь"  
40 часов днем и бесплатно ночью  
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц

МТУ - ИНТЕЛ

**иш**  
TM  
ТОЧКА РУ

"Точка Ру"  
признана  
"Брэндом года"

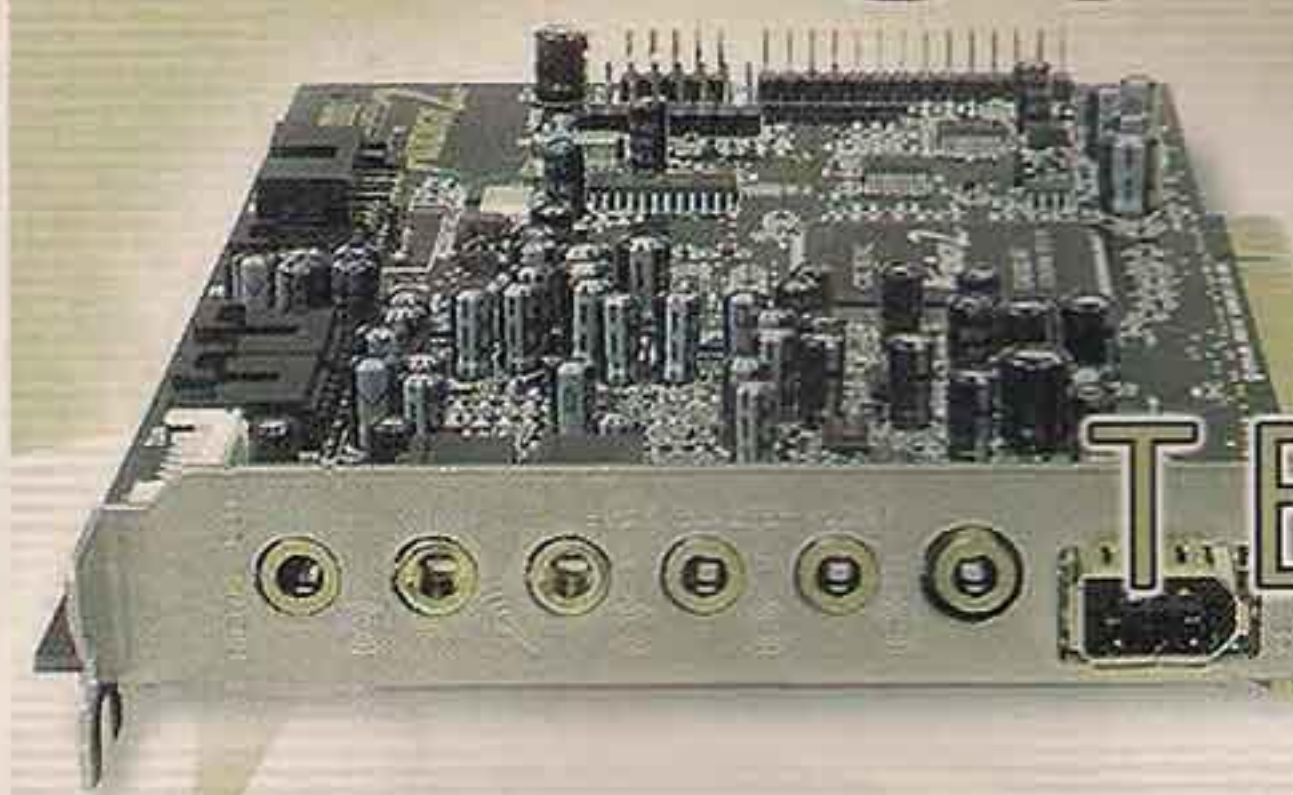


Служба  
технической поддержки:  
(095) 995 5550;  
(095) 729 3333;  
8 800 200 8282.

<http://tochka.ru>

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



Юрий Анищенко  
jan@xibal.orgСамое себя!  
победа!ТЕСТИРОВАНИЕ  
Creative SB Audigy2 6.1

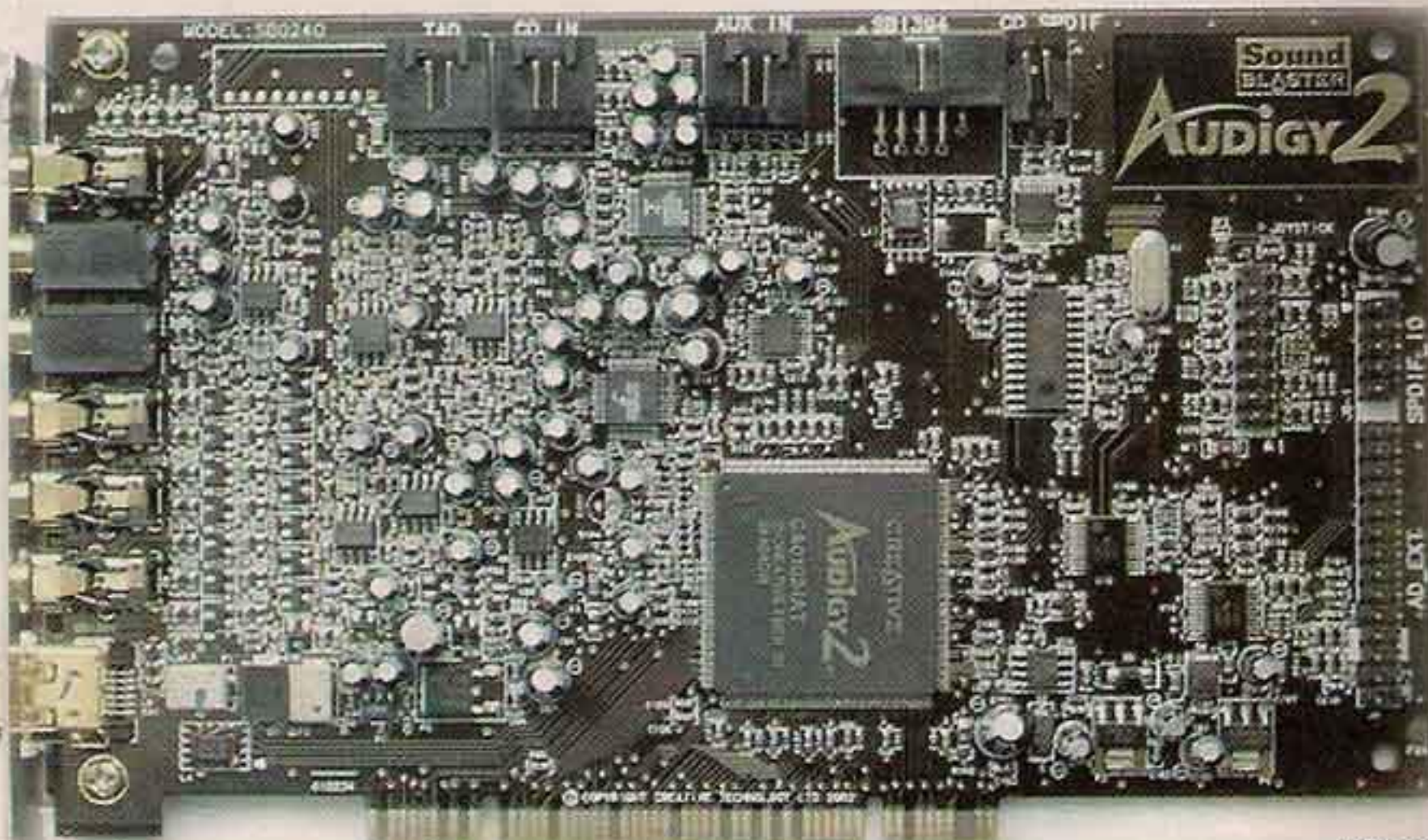
Creative Labs — уникальный игрок на сегодняшнем рынке компьютерного оборудования. Практически на всех остальных фронтах кипит конкурентная возня, на каждого Intel'a находится свой AMD, на nVidia — ATI, а на Hynix — Micron. И только когда речь заходит о звуковых картах потребительского класса, выбор очевиден. Конечно, какой-то процент покупателей довольствуется встроенной в системную плату AC97-пищалкой, а другие эстеты, напротив, оборудуют свои компы профессиональными картами студийного класса. Но подавляющее большинство нормальных людей, однажды познакомившись с семейством Sound Blaster, останутся верны ему навсегда. "Звучки" от Creative Labs не самые дешевые и не самые крутые. Просто они — лучшие, и с этим придется считаться.

Новинка минувшей осени — карта Audigy2 Platinum. Как вы, вероятно, помните, с момента появления первой Audigy прошло уже больше года, а стало быть, пользователи были уже морально готовы к рождественскому апгрейду. Но достаточно ли инновативна Audigy2? Беглый взгляд на заявленные технические характеристики отметил пару интересных обещаний, но достоверность их хотелось все-таки проверить на практике. Наконец, вожеленная коробка оказалась в моих руках, и испытания начались.

Музыкальная  
шкатулка

Внешне Audigy2 сильно напоминает свою предшественницу. Creative Labs не хочет отступать от однажды выбранного дизайна — черной подложки и золоченых контактов. Однако, если приглядеться повнимательнее, то станет ясно, что многие компоненты архитектуры оригинальной карты были заменены. В первую очередь это коснулось самого звукового процессора (Digital Sound Processor). За основу взята, конечно, уже знакомая нам схема Emu10K2 (иначе бы пациент носил имя следующего поколения Sound Blaster), но сильно переработанная: масса возможностей, которых народные массы ожидали от первой Audigy, была, наконец, реализована только сейчас. Помимо нового процессора, я обнаружил, что на плате появился и новый ЦАП (преобразователь цифрового представления в аналоговое; по большому счету, эта штука

в ответе за чистоту и качество выходного сигнала, а также за поддерживаемые картой форматы звука) — им оказался качественный и относительно недорогой чип CS4382 производства Cirrus Logic. Забегая вперед, скажу, что именно эта железка ответственна за половину успеха Audigy2.



Словечко "Platinum" в названиях звуковых карт Creative Labs означает наличие в комплекте выносного блока управления для пятидюймового отсека корпуса. Так как принципиальной разницы по характеристикам и возможностям между наборами с этим "довеском" и без него нет, то особо заострять внимание на модуле не стоит. В конце концов, MIDI-клавиатуры и Firewire-устройства, для подключения которых он в основном и предназначен, все еще являются необязательной экзотикой, а наушники оказалось намного удобнее засовывать в гнездо на пульте акустической системы. На отдельном "хвосте" к плате крепится заглушка с аналоговым разъемом для джойстика, но так как сознательное человечество уже перешло на USB, она выглядит скорее рудиментарным довеском, нежели функциональным достоинством. Про качество пайки компонентов, само собой, сказать

нечего: еще со времен первого Sound Blaster компания выдерживает предельную аккуратность сборки своих продуктов.

Помимо самой карты и выносного блока в комплект поставки Audigy2 Platinum входит масса софта — в большинстве своем полезного. Кроме компакт-диска с драйверами и демонстрационной программой (на мой субъективный взгляд, менее удачной, чем прилагавшаяся к картам-предшественницам) в коробке обнаружился музыкальный DVD-диск и подборка отличных музыкальных пакетов (правда, часть из них — в виде сокращенных версий): Cubasis VST, Tractor DJ и WaveLab. Для особо творческих людей прилагается Ulead Video Studio

5.0. Ну и, само собой, игры. В наборе их всего две, зато не какой-то неликвид, а Soldier of Fortune 2 и наихитовейший Hitman 2. Даже по самым скромным подсчетам, одни только приложенные программы окупают цену Audigy2 Platinum, которая колеблется вокруг отметки в две сотни зеленых президентов.

Но сумма все-таки немалая. Что же нам обещают взамен?

Имеющий DVD  
да услышит

По большому счету, есть три основных отличия, которыми Audigy2 может похвастаться перед своими предшественниками и продуктами конкурентов. Во-первых, это полноценная поддержка режимов 24 бита / 192 кГц и 24 бита / 96 кГц; во-вторых, заточенность под акустические системы класса 6.1; и в-третьих, реализация технологии EAX 3.0, что особенно полезно для играющей публики. На каждом из этих моментов стоит остановиться поподробнее.

О чем говорят числа 24/192 и 24/96, и чем они так хороши? Речь





здесь идет о характеристиках аудиопотока, описывающих качество конверсии аналогового звука в цифровой. Как нетрудно догадаться, аналогово-цифровое преобразование в любом случае влечет определенную потерю информации, а значит, и качества звучания. Чем грубее дискретизация, тем чаще ухо слушателя будет улавливать искажения. Ситуация напоминает установку глубины цвета, воспроизводимой видеокартой: в 8-битном режиме нормально воспринимались только DOS'овые игрушки, в 16-битном можно играть практически во все, во что угодно, но для редактирования растровых картинок доступных 65 тысяч цветов все-таки маловато, а 24 бита позволяют не только играть и рисовать, но и смотреть полноцветное кино.

То же самое относится и к цифровому звуку. При преобразовании его из аналоговой формы каждый квант времени снимается текущее значение и ставится в соответствие целочисленной величине. Audigy2 использует 24-битную глубину оцифровки, поэтому на описание текущего уровня отводится более 16 миллионов доступных градаций. Между прочим, при записи обычных музыкальных компакт-дисков применяется всего лишь 16-битный режим.

Второе число — 192 или 96 — означает частоту, с которой снимаются показатели звукового потока. Она измеряется в килгерцах, то есть тысячах операций в секунду. Чем выше частота, тем менее заметно искажение дискретизации. Кроме того, она определяет максимальный уровень воспроизводимых высоких частот (так называемая "частота Нейквиста" примерно равна половине частоты записи). В этом контексте 96 кГц (не говоря уже о 192 кГц) — явное излишество, так как обеспечиваемое пиковое звучание в 48 кГц в два раза превосходит предел чувствительности человеческого уха. На худой конец, можно считать это hi-tech средством для отпугивания комаров и летучих мышей, которые не в пример "ушастее" человека.

Две частоты — 192 кГц и 96 кГц — используются Audigy2 в разных режимах работы. Звук 24/192 воспроизводится в режиме стерео, а 24/96 — в многоканальном формате. Так как качество и реалистичность стерео не идет ни в какое сравнение с великолепным 6.1, то я и рассматриваю вторую величину как лучшее достижение карты. Тем более что в таком формате Audigy2 умеет не только воспроизводить, но и записывать!

Совесть тянется к ложке дегтя. 24/96 — это, конечно, замечательно, но чуть оторвано от наших реалий. Грубо говоря, записей в таком формате найти практически невозможно. Единственный на сегодняшний день распространенный носитель 24/96 записей — диски DVD-Audio, которые встречаются у нас еще реже, чем обычные DVD-Video. Последние, равно как и обычные музыкальные компакт-диски, и тем более MP3, на такой подвиг не способны. На худой конец, в комплект Audigy2 Platinum вложили один DVD-Audio с демонстрационными треками. Описать словами впечатление от их прослушивания невозможно, нужно слушать своими ушами.

## 5+1+1

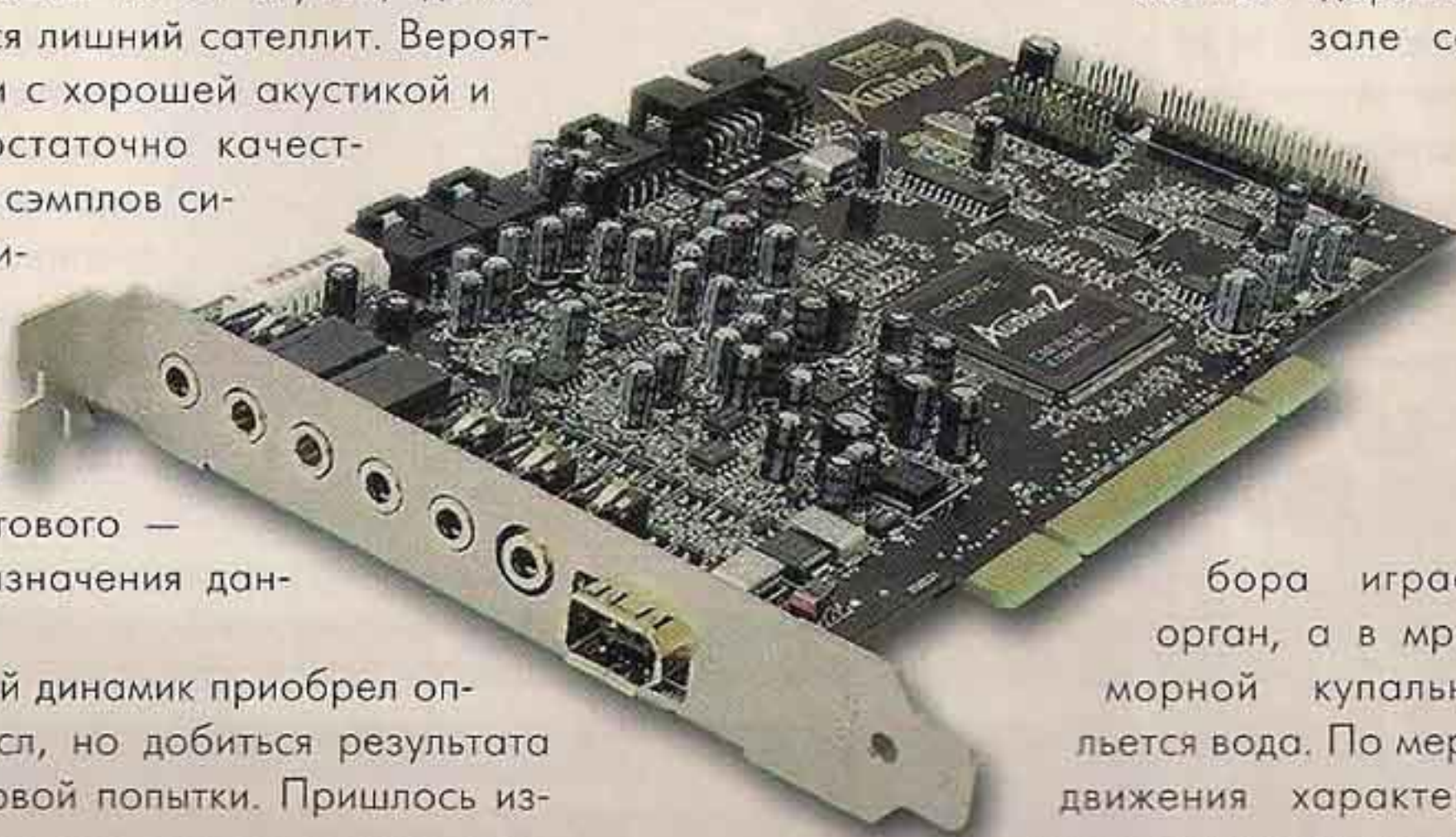
Едем дальше. Поддержка акустики 6.1. Специально для испытаний Audigy2 была задействована новехоньякая система Inspire 6.1 6700 от Cambridge Soundworks, один из первых наборов 6+1, появившихся на рынке. Честно сказать, я с большим скептицизмом относился к новомодной тенденции напихать в систему как можно больше сателлитов (спасибо, что еще никому не пришло в голову продавать наборы с двумя сабвуферами — передним и задним). Вся многоканальность танцует от старого доброго стандарта Dolby Digital 5.1, и варьируется только количество динамиков для surround-каналов. Audigy2 добавляет в классическую схему с пятью сателлитами (двумя передними, фронтальным и двумя surround-динамиками, размещаемыми либо по бокам, либо сзади) еще один, устанавливаемый строго за головой слушателя. По идее, это должно подчеркивать направление звуков, доносящихся из-за спины. На практике же при прослушивании музыки в стенах обычной комнаты никакой пользы от задней колонки отмечено не было. Просто-напросто это не тот случай, где может понадобиться лишний сателлит. Вероятно, в помещении с хорошей акустикой и при наличии достаточно качественных звуковых сэмплов ситуация бы изменилась, но не думаю, что подобные камерные условия возможны в случае бытового — основного — назначения данной акустики.

В играх задний динамик приобрел определенный смысл, но добиться результата удалось не с первой попытки. Пришлось изрядно поколдовать над панелью управления Audigy2, а также перепробовать дюжину схем расположения колонок вокруг своего рабочего места. После двухчасового эксперимента я рискнул поставить диагноз: эффективное использование шестого сателлита пропорционально разнесу двух боковых, причем коэффициент этой пропорции явно упирался в стену дома... Увы, если место вокруг компьютера ограничено, то 6.1 практически ничем не будет отличаться от 5.1; другое дело, если вы можете себе позволить применять семикомпонентную систему в просторной комнате — в этом случае она одинаково хороша как для игры, так и для пресловутого домашнего кинотеатра.

## Видя мир ушами

Вероятно, самая интересная новинка Audigy2 для геймеров (по крайней мере, именно она заинтересовала меня в характеристиках карты больше всего) — поддержка технологии EAX 3.0 (в новой версии это называется EAX Advanced HD). EAX применяется для воссоздания максимально реалистичной "акустической картины" виртуальной сцены.

По идее, игрок даже с закрытыми глазами должен ощущать ту среду, в которой находится его персонаж. Этот эффект достигается через сложную систему имитации отражения и поглощения звука различными материалами и поверхностями. EAX 2.0 уже была близка к идеальной степени реалистичности, но EAX Advanced HD в Audigy2 показала, что пределов совершенству нет. Вероятно, вы обращали внимание, что "акустические среды" в играх, поддерживавших EAX 2.0, обладали жестко очерченными границами, и переход из, скажем, закрытого помещения на улицу сопровождался резкой сменой звуковых декораций. Теперь об этом можно забыть. Как только разработчики игр станут использовать весь инструментарий EAX Advanced HD, звучание различных сред будет плавно перетекать и смешиваться на границах друг с другом. Прилагающаяся на компакт-демо наглядно показывает возможности технологии. Слушатель свободно перемещается между четырьмя помещениями; в высоком каменном зале под куполом завывает ветер, в низкой пещере без единой ровной стены звенят кристаллы хрусталя, в отделанном деревом зале со-

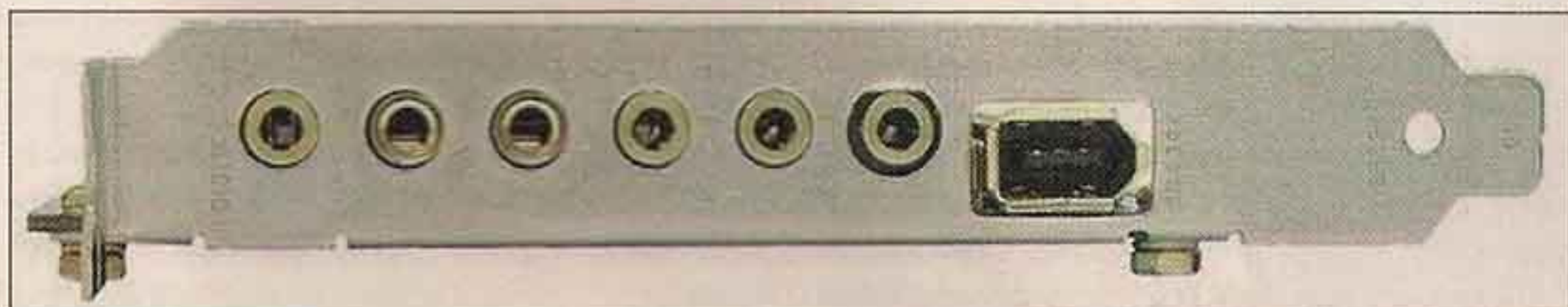


бора играет орган, а в мраморной купальне льется вода. По мере движения характерные для этих зон акустические картины смешиваются и перетекают одна в другую. В терминологии EAX Advanced HD эта функция называется "Multi Environment", и, рискну предположить, не пройдет и года, как она буквально преобразит игровой звук.

## Вызываю звук на себя

За удовольствие, впрочем, приходится немного платить. В нашем случае функциональное богатство Audigy2 сказалось на сложности настройки карты.

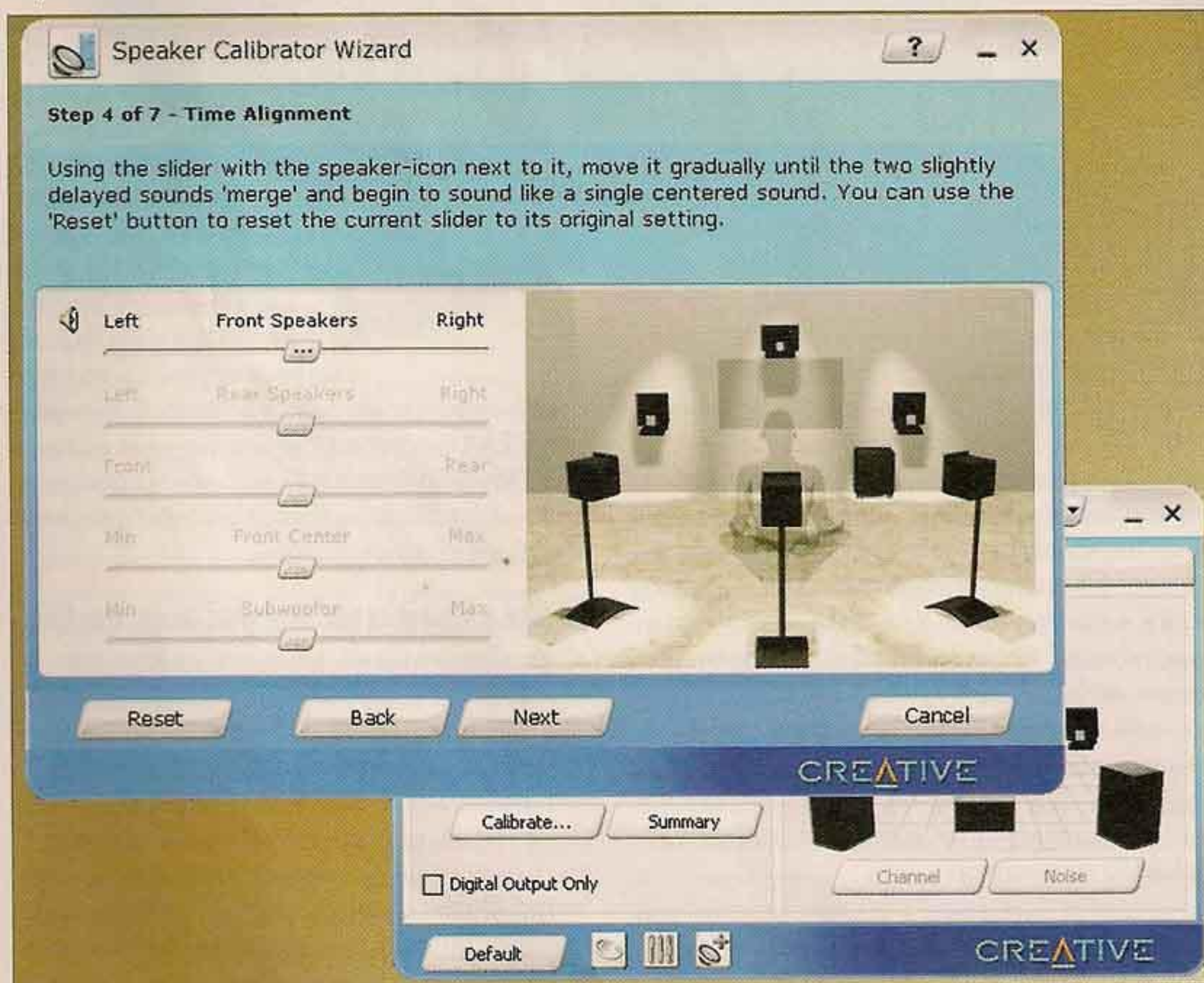
Программа установки заливает на жесткий диск не только необходимые драйвера, но и несколько вспомогательных утилит. Sound Blaster Live!, помнится, устанавлировал в подобной ситуации массу ненужного софта, но Audigy2 этим изъяном не страдает. В наборе программ попадаются очень полезные экземпляры. Например, утилита Audio Stream Recorder служит для захвата и записи на локальный жесткий диск потоковой аудиотрансляции, часто встречающейся в интернете. MediaSource Player — продвинутый мультимедийный проигрыватель с не менее продвинутым дизайном "шкурки". MiniDisk Center, как следует из названия, служит для записи мини-дисков, а Creative WaveStudio — для несложного редактирования wav-файлов. Однако сперва придется повозиться с гораздо менее интересными утилитами настройки системы.





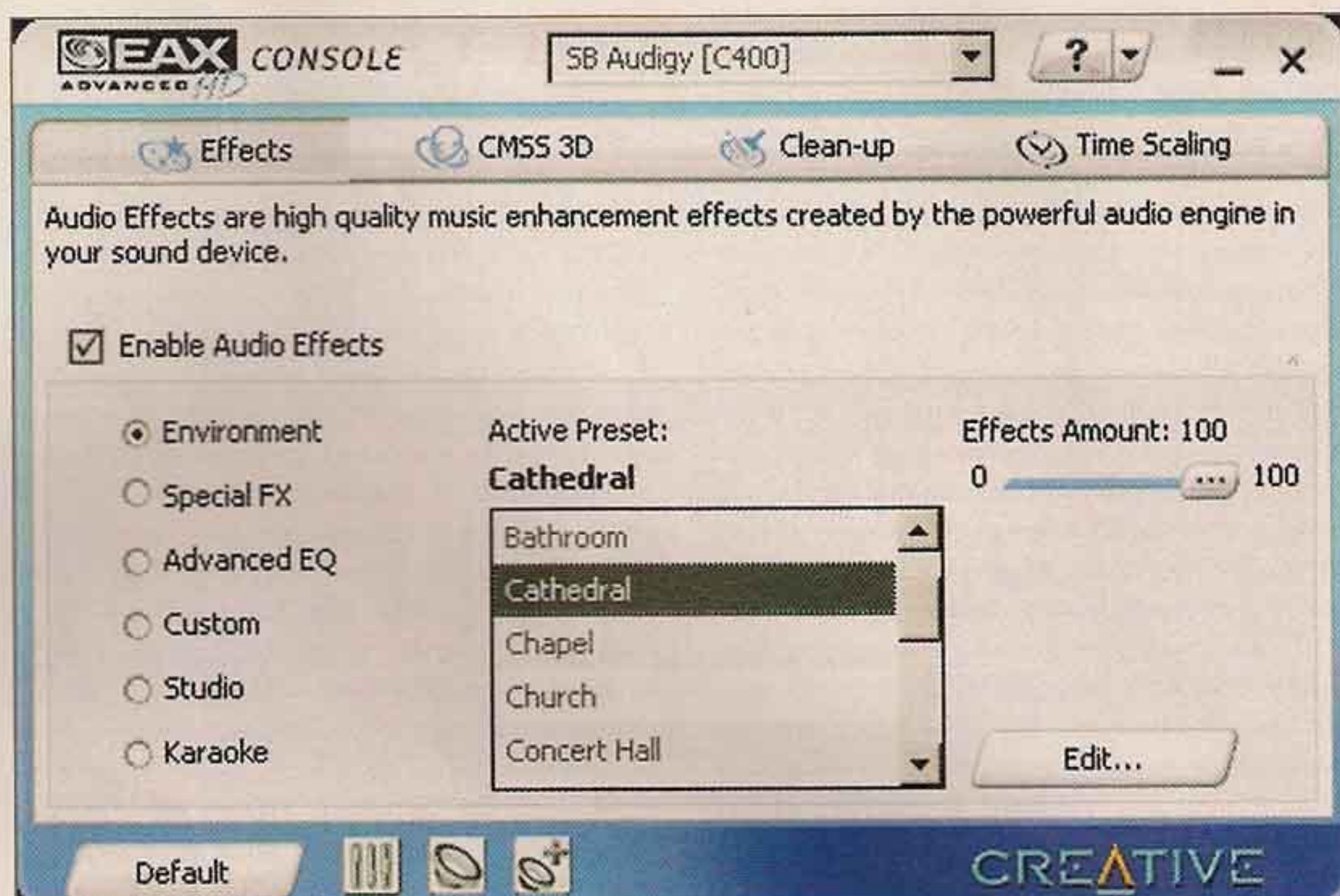
Акустика 6.1, как я уже говорил выше, оказалась довольно капризной в настройке. Для того, чтобы добиться идеальной фокусировки звука, пришлось перепробовать несколько физических схем расстановки сателлитов. Найдя в наборе утилит Audigy2 программы калибровки и настройки динамиков, я было подумал, что проблема решена. Не тут-то было. Качество и характер звучания все равно отличались каждый раз после перестановки колонок и их программного регулирования. Нельзя сказать, что в конце концов удалось найти идеальное расположение — скорее, речь идет о чисто субъективном восприятии. Тем не менее, если вы решитесь повторить опыт с установкой на Audigy2 системы 6.1, будьте готовы изрядно потрудиться.

Первым делом запускается утилита Creative Speaker Calibrator в режиме Advanced (режим Basic годится для настройки разве что двух настольных спикеров). Идея программы заключается в том, что слушатель может изменять при помощи графических инструментов баланс между различными параметрами динамиков для точной фокусировки звука. В принципе, уже на 3-4 шагах работы утилиты станет заметно, правильно ли вы расставили сателлиты: если для достижения желаемого эффекта ползунки приходится задвигать в крайние позиции, то всю работу придется переделывать с самого начала. Интересно, что Audigy2 поддерживает несколько профилей акустических систем.



Программа Speaker Settings позволяет настраивать каждый из них по отдельности и при необходимости переключаться из одного профиля в другой. Здесь же, кстати, находится и управление сабвуфером.

Наиболее интересный служебный инструмент из программного набора Audigy2 — программа EAX Console. Технология EAX, как вы понимаете, работает через специальный программный интерфейс (API — Application Programming Interface), а стало быть, от разработчиков игр зависит, в какой степени все богатство звуковых эффектов будет поддержано в их продукте. EAX Console же поможет



вам в тех случаях, когда EAX на программном уровне вообще не реализовано (скажем, при прослушивании музыки). В этом случае слушатель выбирает один из готовых эффектных фильтров (от гаража до кафедрального собора) и оказывается в виртуальном акустическом пространстве. Кроме того, в EAX Console можно включить поддержку режима CMSS — «подмешивания» стереосигнала в многоканальную систему динамиков.

дешевых картах, а сохраняли свою чистоту и в какой-то степени даже индивидуальность. Другими словами, происходящее за спиной действительно угадывалось, и это пару раз помогало спасти свою шкуру. В общем, трехмерный звук в сочетании с потом и кровью откалиброванной системой 6.1 придал игре, как бы банально это ни звучало, небывалый реализм.

С EAX дело обстоит тоже неплохо. Программисты, затратив массу времени на дизайн сцен, не экономили и на их акустическом дизайне. Шаги по деревянной лестнице действительно звучат как шаги по деревянной лестнице, а звук падения на камень мостовой тушки противника заставляет поверить, что эта тушка больше не встанет. Впрочем, нельзя сказать с уверенностью, на сколько процентов Hitman 2 использует возможности EAX-движка Audigy2, ибо сравнить особо не с кем. Единственный конкурент — Soldier of Fortune II: Double Helix, также прилагающийся в комплекте, был написан слишком давно и реализует лишь малую толику возможностей Advanced HD.

Я сверился со списком поддерживаемых игр, публикуемом на сайте Creative Labs, чтобы найти хоть одного представителя жанра, отличного от 3D-action. Среди аркадно-шутерных плевел неожиданно обнаружилась Icewind Dale 2. Мне приходилось иметь дело с этой игрой ранее, причем на весьма посредственной акустике и с ужасающим AC97-кодеком. Оказалось, что доисторический изометрический движок Black Isle отлично справляется с EAX (о трехмерном звуке в двумерной игре речь, конечно, не идет). Никогда бы не мог подумать, что замена звуковой карты может настолько преобразить игру! С первых же минут блуждания по порту Таргоса мир Icewind Dale зазвучал по-новому, маскируя собой многие недостатки устаревшего движка. Из-за резких переходов между локациями использовать эффект Multi-Environment невозможно, но зато акустический реализм каждой отдельной зоны выше всяких похвал. Особенно впечатляют эффекты реверберации.

На подходе — еще несколько игр, обещающих полностью реализовать возможности EAX Advanced HD. Что ж, поживем — посмотрим.





## А процессор отдыхает

Напоследок осталось проверить степень нагрузки на ЦП компьютера, возникающей во время работы Audigy2 в режиме 3DDS. Так как этот стандарт стал де-факто единственно применяемым в современных игрушках, каждый геймер сталкивается с потерей определенной доли мощности процессора. К счастью, как выяснилось, Audigy2 минимизирует эту потерю.

Для тестирования нагрузки я вос-

это дало бы неверный результат. Несколько компонентов из программного набора Audigy2 постоянно болтаются в памяти, и среднестатистический пользователь не станет отключать их вручную каждый раз перед тем, как запустить игру. Поэтому я решил тестировать карту в обстановке, максимально приближенной к рабочей. Несмотря на это, уровень нагрузки процессора оставался минимальным: от 3,28% (44 кГц, 16 бит, 8 аппаратных голосов, поток) до 6,55% (44 кГц, 16 бит, 32 аппаратных голоса, поток). В любом случае, это достаточно малая величина, чтобы не мешать играть даже на слабеньком компьютере.

## И геймеры сыты...

Вывод после трех дней испытаний Audigy2 напрашивается сам собой. Новая карта реально исправила все недочеты в архитектуре прошлой Audigy, а также добавила достаточно новых возможностей, чтобы занять лидирующую позицию на сегодняшнем рынке.

Благодаря своей универсальности она подойдет и MIDI-композиторам, и игрокам, хотя чувствуется, что ориентирована она в первую очередь все-таки на последних. Довольно высокая цена Audigy2 Platinum объясняется наличием выносного блока; более дешевые модели будут продаваться по ставшей уже стандартной цене в районе ста долларов. И за эту сумму ничего лучшего вы уж точно не найдете. ■

Благодарим Восточно-Европейское представительство Creative Labs в Варшаве ([www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)) за предоставленную комплектацию звуковой карты Sound Blaster Audigy2 Platinum и акустику Inspire 6700 6.1.

Огромное человеческое спасибо компании R&K ([www.r-and-k.com](http://www.r-and-k.com)), предоставившей необходимое компьютерное оборудование для тестирования.

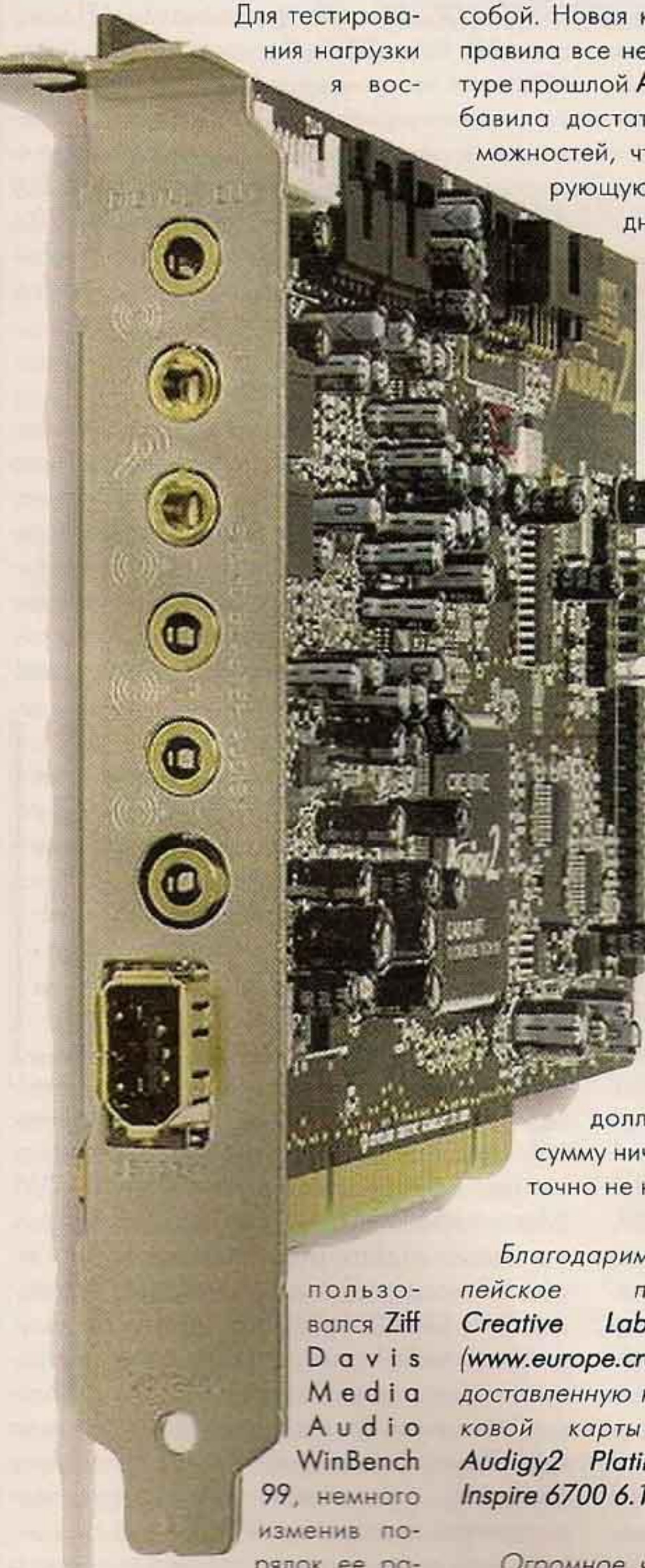
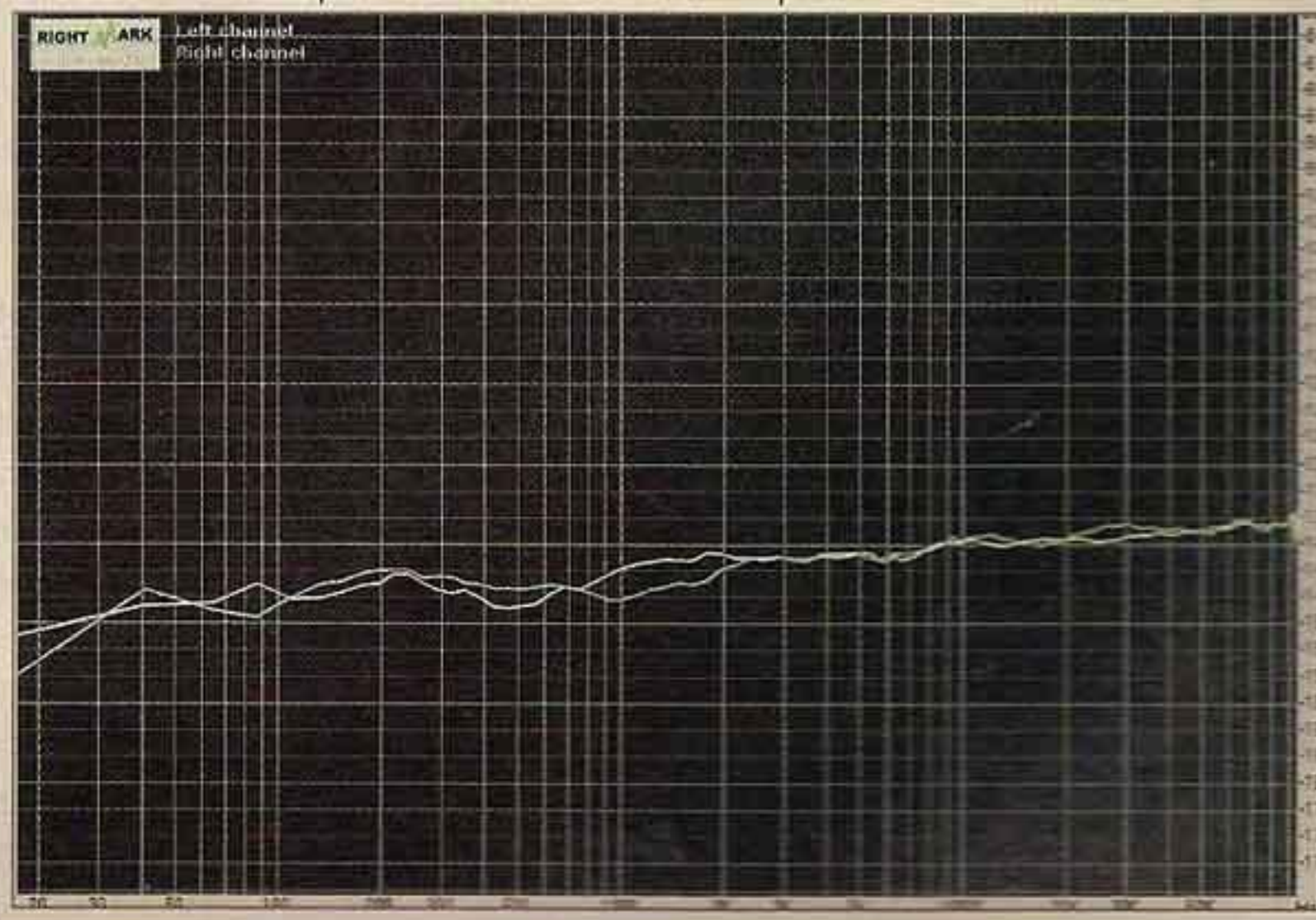
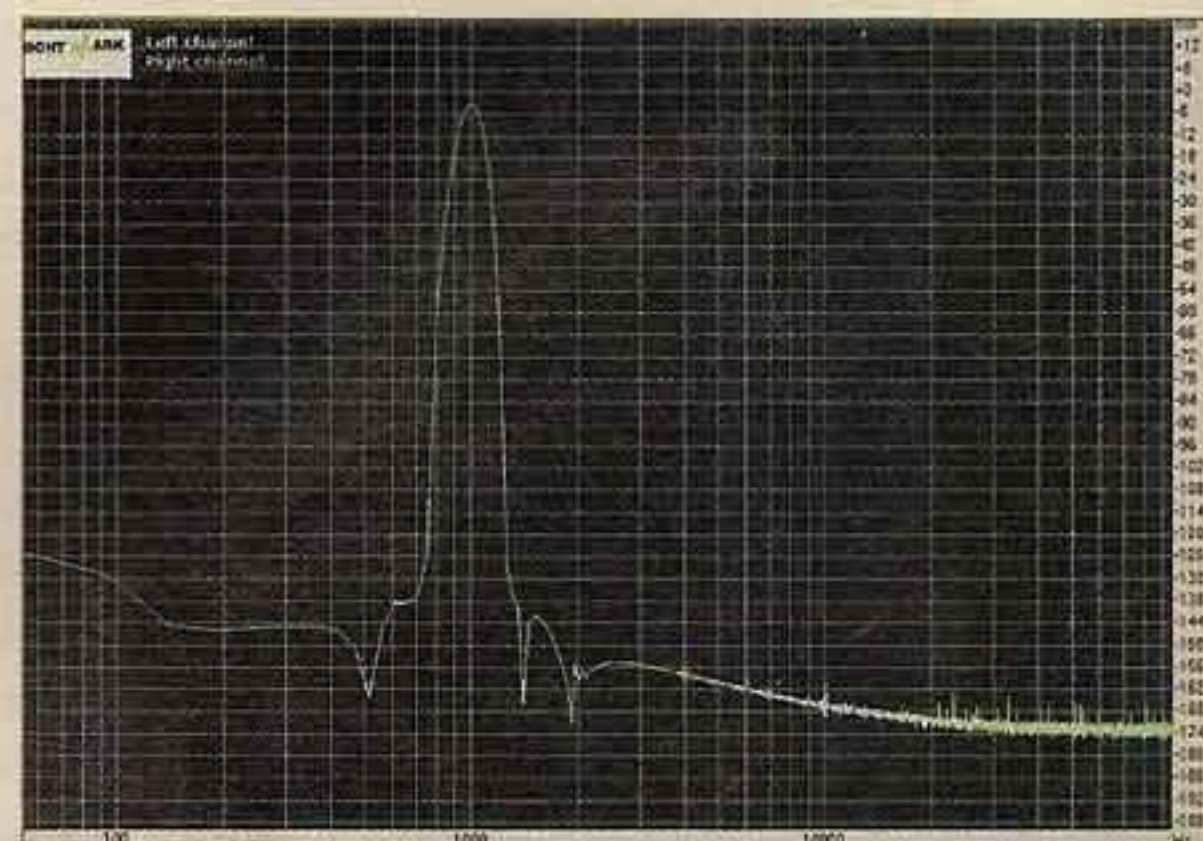
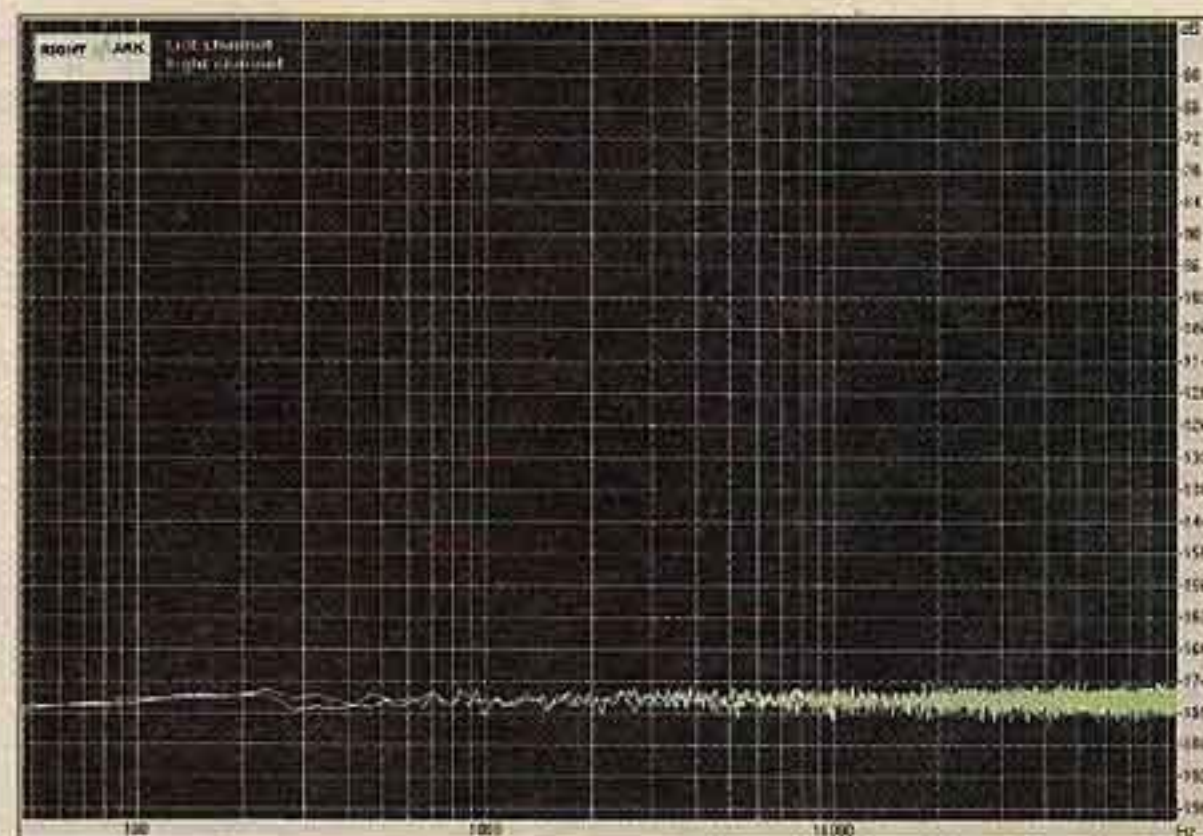
Качество работы звуковой карты воспринимается куда более субъективно, чем, скажем, графического ускорителя. Ее трудно оценить в столь однозначных величинах, как, например, количество кадров в секунду или размеры текстурного тайлинга. Однако мне ни в коем случае не хотелось отталкиваться в своем рассказе об Audigy2 только от личных впечатлений. Поэтому я рискнул протестировать карту с помощью утилиты RightMark Audio Analyzer, созданной товарищами с известного российского интернет-ресурса iXBT (<http://audio.rightmark.org>) и часто применяемой для определения сугубо технических характеристик.

Хотя карта в принципе рассчитана на работу в режиме 24/192, этот формат оцифровки звука не используется в играх и вряд ли начнет использоваться в обозримом будущем. Исходя из этого, карта тестировалась в двух более реальных режимах — 24 бита на 96 кГц и 16 бит на 44 кГц.

Первым тестом определялся уровень шума при отсутствии несущего сигнала: на практике это означает, будут ли колонки издавать тихий шелест в паузах между осмысленными звуками. Заявленная величина этого параметра составляет от -86 дБ до -106 дБ (в зависимости от выбранных каналов). Испытания показали, что на практике она равна -138,5 дБ в режиме 24/96 и -90,3 дБ в режиме 16/44. Оба числа находятся практически за границей человеческого восприятия, а стало быть, характеризуют Audigy2 с наилучшей стороны.

Второй тест показывал уровень искажений: нелинейных (при сигнале в 1 кГц) и интермодуляционных. Чем ниже этот показатель, тем стабильнее и чище воспринимается на слух создаваемый картой звук. В обоих режимах Audigy2 сумела достичь отличных результатов: процент нелинейных искажений не поднимался выше отметки в одну тысячную (!) процента, а искажений по интермодуляции составил максимум 0,006%.

Наконец, третий тест проверял степень взаимопроникновения каналов при работе в режиме стерео. Хотя эта характеристика интересна скорее меломанам, чем геймерам, она тоже может сказать многое о качестве звуковой карты. Итак, в режиме 24/96 Audigy2 показала результат в -145,2 дБ, а при работе в 16/44 — -97,2 дБ. В обоих случаях это очень маленькие величины, не способные испортить впечатление от карты.



пользовался Ziff Davis Media Audio WinBench 99, немного изменив порядок ее работы: обычно программа запускается при минимальном количестве параллельно работающих сервисов, но в нашем случае



Дядя Федор  
fedor@igromania.ru

# Пятая пальма первенства в одних руках

## Тестирование КПК SONY CLIE NX60



**Sony Clie NX60** — это карманный компьютер, основанный на последней — пятой — версии операционной системы **Palm OS**. Одной из двух наиболее распространенных систем для КПК на сегодняшний день.

### Нормальные герои

История операционной системы **Palm OS** — путь параллельной вселенной, самобытной и развивающейся независимо от факта существования конкурентов. Изначально появившись ранее **Windows CE**, эта "ось" жила и функционировала как маленький аналог **Mac OS** — противопоставляя красоте интерфейса скорость и надежность, а многообразию красок — рекордное время автономной работы.

Но время простой функциональности прошло. Карманные компьютеры эволюционировали, и вместе с ними выросли требования пользователей. КПК сейчас не просто модная замена органайзеру. Это полноценная разнородная платформа, развивающаяся в том же направлении, что и настольные компьютеры. Вперед — к интеллектуальным интерфейсам, беспроводной связи, интернету и мультимедиа контенту. И если последние разработки **Microsoft** — **Pocket PC 2002** и **Windows CE.Net** — давно уже движутся строго по ветру, то благословенная в своей самодостаточности **Palm OS** только-только спускает на воду свое, как и прежде, альтернативное суденышко. Имя ему — **Palm OS 5**.

### Ось пальмы

Начинать, на мой взгляд, следует с разбора предвыборных обещаний. Тексты ранних анонсов пестрили клятвами о полноценной многозадачности и непрозрачно намекали на новый, тщательно переработанный интерфейс. Фактически от пятой версии ждали резкой и однозначный поворот в сторону **Pocket PC** (а точнее, в сторону **CE.Net**) с его "task менеджерами" и "драг-энд-дропнутыми" окошками. Которого, как этого и следовало на самом деле ожидать, не произошло. Новая "пальма" — это все тот же, милый сердцу миллионов преданных пользователей, альтернативный и "не оторвавшийся от корней" продукт. Серьезный шаг в сторону тотальной "мультизации" и "обинтернетивания" сделан, но суть и подход к построению интерфейса и функционирования основных приложений остались те же. Никакой параллельной многозадачности и трехмерных менюшек. Буквально двумя кликами стилуса эпатажный вид надстройки **Clie Launcher**, ранее принимаемой за новое лицо **Palm OS 5**, превращается в старую добрую, знакомую чуть ли

не с третьей версии "междурожу"». Единственное приложение, способное работать на фоне, — это **Audio Player**, которому сам бог велел и который по сути является не частью системы, а собственной аппаратно-программной разработкой **Sony**. Из реально реализованного и ранее обещанного фактически остались только мультимедиа и интернет-функции.

Которые, не лишне будет добавить, стали возможны только благодаря новой аппаратной **ARM**-совместимой платформе. Внутри **NX60** покоится небезызвестный друг бюджетных **Pocket PC** машинок — микропроцессор **Intel Strong ARM 200** МГц. Именно он, заменив на боевом посту морально устаревший **Dragon Ball VZ**, вытягивает на себе все новые мультимедийные фенечки **Palm OS 5**. Для справки. На данный момент сертификацию на совместимость с **Palm OS 5** прошли три **ARM**-процессора — **Texas Instruments OMAP**, **Intel XScale** и **Motorola Dragonball MX**. Второй доступный на рынке КПК на основе **Palm OS 5** — **Palm Tungsten T** — использует **Texas Instruments OMAP 1510**.

Тут же стоит отметить тот факт, что, несмотря на кардинальную смену аппаратной платформы и явный кивок в сторону **Windows CE**, с давних пор полностью переехавшей на **ARM**, разработчики сумели решить главную проблему конкурентов — извечную несовместимость новых версий ОС со своими предшественницами. Фактически для "оконнопоклонников" смена операционной системы означает полную и безопасную замену всего накопленного программного обеспечения (ситуация с **Windows CE 2.11**, **Pocket PC** и **Windows CE.Net** тому замечательная иллюстрация). Пользователям, "сидящим на пальме", подобное непривычно. И именно для их вящего плезира в **Palm OS 5** встроена специальная среда **PACE** (**Palm Application Compatibility Environment**). Это интеллектуальный интерпретатор, переводящий

код **68k** (**Dragon Ball**) в инструкции **ARM** и транслирующий стандартные вызовы **API** в вызовы **API Palm OS 5**. Программы, обходящие **API** (также известные как "хаки"), работающие со специализированным аппаратным обеспечением и оперирующие хитрыми структурами данных, скорее всего, работать не будут. Все остальное ПО, составляющее примерно **70%** от общего числа, запустится и будет функционировать с практически гарантированным приростом производительности.

### Мягкое место

Продолжая тему программного обеспечения. На данный момент софта, написанного персонально для 5-й версии, чрезвычайно мало. Поэтому ближайшие полгода пользователям придется пользоваться оставшееся от предыдущих версий совместимое ПО и гонять поставляемый с КПК набор программ. Который, следует признать, в случае **NX60** весьма и весьма обширен.

Во-первых, это, конечно же, стандартный **PIM**-пакет, состоящий из простенькой программы ввода текста, адресной базы данных, органайзера и т.д. Во-вторых, комплект разного ро-



да мультимедийных проигрывателей и графических гляделок-редакторов. Самое примечательное, на мой взгляд, — плеер формата **SWF** (**Macromedia Flash**). Любимая народом **Масяня**, а также целый вагон разного рода мультимедиа и игрulin совсем скоро станут доступны владельцам **Sony Clie NX60/NX70**. Буквально как только **Macromedia Inc.** и **Palm Inc.** разберутся с фатальным отсутствием звука в некоторых роликах. Ибо немая **Масяня** — это подло. Следом за **Flash Player** можно упомянуть программу **Movie Play**, позволяющую весьма шустро просматривать видеоролики **MPEG** и **AVI**. На комплектном диске имеется специальная прога **Image Converter**, адаптирующая размер и формат исходных файлов под стандарты **Clie NX60**. При этом большинство роликов этой утилитой воспринимаются как "unsupported format", и



для их переноса на КПК вам потребуется отдельный набор слесарных инструментов. Уже пропечатанный **Audio Player** умеет выигрывать аудио в форматах MP3 и ATRAC3. Для кодирования последнего имеется отдельная универсальная (пригодна также для переноса файлов на MD-плеер) софтина **SonicStage 1.5**.

Третьим важным приобретением **Palm OS 5** можно назвать интернет-пакет, состоящий из фирменного почтового клиента **Clie Mail** и браузера **NetFront 3.0** от стороннего разработчика **ACCESS Co**. Первый поддерживает HTML-письма, прицепленные файлы (**attachments**), протоколы POP3/SMTP, фильтры входящей почты и предварительный просмотр писем на сервере. Браузер понимает практически все популярные интернет-стандарты: HTML 4.01, XHTML, CHTML (iHTML), WML 2.0, CSS1, CSS2, CSS Mobile Profile, HTTP и беспроводной TCP/IP (WAP 2.0 Stack), GIF/Animated GIF, JPEG, WBMP, PNG, динамический HTML, фреймы, cookies, ECMA Script (JavaScript 1.5), а также шифрование SSL v3.0/TLS 1.0 (с поддержкой 128-битного ключа).

Протестировать это великолепие, увы, не удалось, ибо необходимой сетевой карты или модема еще нет в продаже, а коварная и вечно тестирующая GPRS компания МТС (пусть им будет стыдно) в этот день давать сигнал отказалась.

Небольшим абзацем поведаем о единственном в своем роде русификаторе **PiLoc** для **Palm OS 5** от компании **Paragon**. Феноменально человеколюбивая программка, локализирующая экранную клавиатуру и добавляющая в систему русские шрифты. Выдается бесплатно на официальном сайте разработчика.

## Твердое место

Модель **Clie NX60** выполнена в новом для **Sony** раскладном конструктиве с поворачивающимся экраном и небольшой встроенной клавиатурой. Имеется три основных состояния КПК (терминология собственного изобретения). Основной — «*сложенный*» — для ношения в кармане, «*разложенный*» — для работы с клавиатурой, и «*компактный*» — для работы с КПК, пользуясь исключительно экранными возможностями ввода. Последний получается из «*разложенного*» режима путем поворота экрана вокруг собственной оси на 180 градусов по часовой стрелке. При этом автоматически происходит соответствующий поворот экрана компьютера.

Еще одной характерной особенностью последних **Clie** являются комплектные наушники с пультом дистанционного управления, подключаемым через специальный аналогово-цифровой разъем КПК. Вместе с уже дважды упомянутым **Audio Player**, специальной кнопочкой

«**HOLD**» и, что немаловажно, картой памяти **Memory Stick**, — **NX60** плавно превращается в полноценный цифровой аудиоплеер. При выставлении опции «**Enable background play**» в настройках **Audio Player** пользователь может слушать MP3-шки на фоне, одновременно набирая текст или отправляя почту. При нажатии же на заветный **HOLD** всякая жизнедеятельность прекращается, экран гаснет, и компьютер впадает в меломанский транс, экономя, таким образом, ресурс аккумуляторов.

Которых, кстати, при хорошем раскладе хватает на 6 дней расслабленной работы (в среднем по полчаса в сутки), на 2-3 часа непрерывного просмотра видео и на 4 часа аудио при включенном **HOLD**. В среднем это немного больше, чем может предложить любой КПК на основе **Pocket PC**, и одновременно катастрофически мало по сравнению с легендарными тремя неделями «отрыва» ранних моделей **Palm**.

Возвращаясь назад, отмечу, что в комплект **Clie NX60** карточка **Memory Stick** не входит, а без нее никакого MP3 и тем более AVI/MPEG у вас не получится. Писать мультимедиа-файлы можно только на внешние носители. Встроенные 16 Мб, из которых пользователю доступно только 11, позволяют хранить исключительно **prc**-программы и прилагающиеся к ним файлы данных \*.**pdb** (и иже с ними). Другими словами, для обретения полной функциональности, помимо стоимости КПК, пользователю придется доплатить сумму порядка \$70 за 128 Мб «палку памяти».

## Не в бровь...

Тут же, развивая тему выявленных недостатков, хочется сказать пару слов о глюках. Первый и самый главный из них — это периодически возникающий и непредсказуемый сбой системы сразу по окончании синхронизации. После выполнения операции **Hot Sync** выводится надпись «**Cleaning Up**» и выскакивает

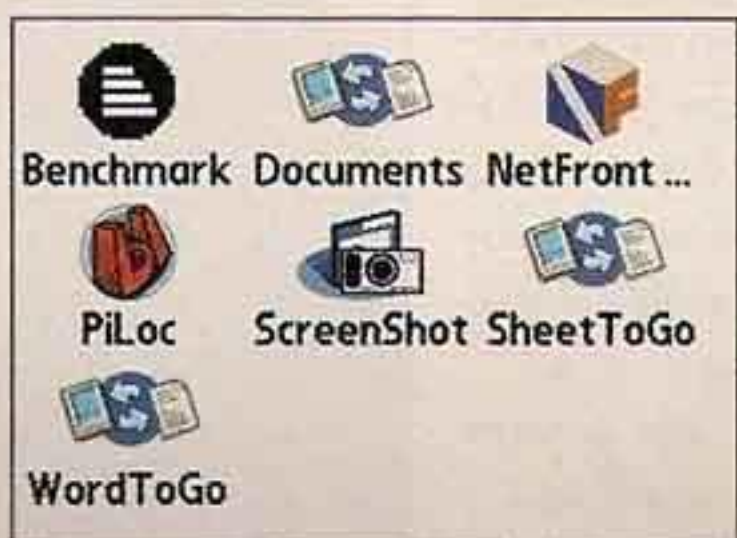
окошко, деликатно предлагающее сделать перезагрузку для вящего удовольствия каких-то инсталлированных программ. После перезагрузки комп не грузится, выдавая одну и ту же надпись об ошибке в каком-то там файле с расширением .**c** в строке 1080. Вывести из ступора может только одновременное нажатие **Reset** и кнопки выключения питания. При этом все имеющиеся данные героически гибнут. Компьютер продолжает работать как непорочная дева после группового поругания, но попытка повторить синхронизацию приводит все к той же ошибке. Единственный способ — удаление профиля пользователя или очистка папки **Диск:\папка\_куда\_вы\_установили\_софт\имя\_профиля\Backup\**.

Кроме этого, было отмечено несколько зависаний при попытке изменения громкости звука во время процесса синхронизации с компьютером и при копировании данных на **Memory Stick**.

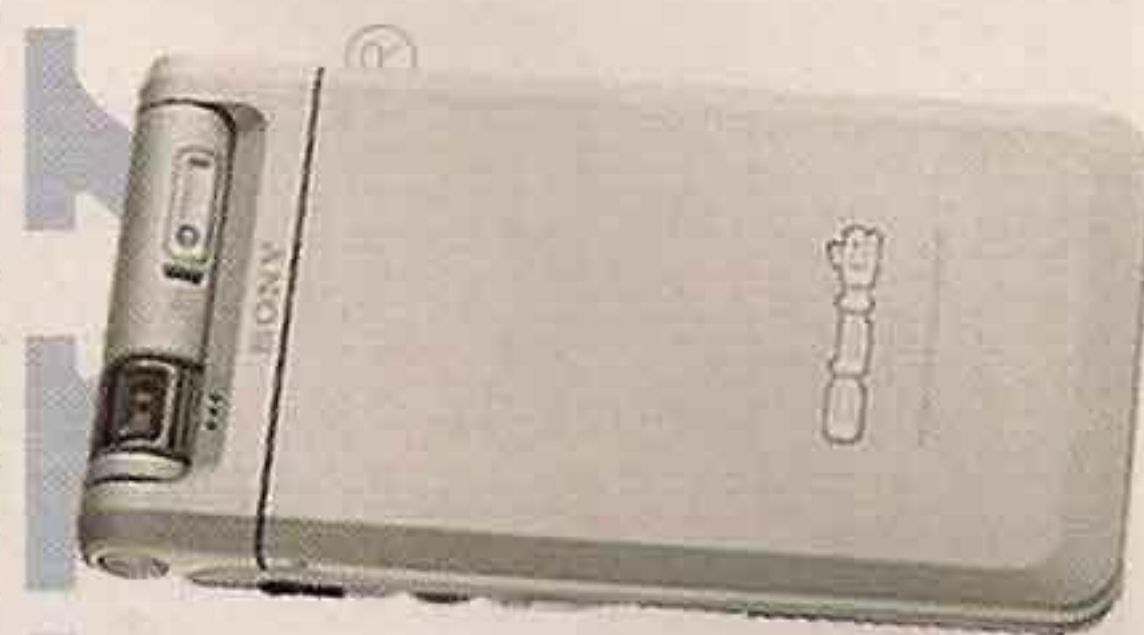


To: ded@igromania.ru  
CC:  
BCC:  
Subj:  
здравствуй, dear дедушка...

Send Draft Insert Cancel PC



Relative timings:	
Palm Pro/III	84%
IIIx/V/m100	91%
Palm IIIe/IIIx	100%
Palm Vx	112%
Palm IIIc	127%
Visor Deluxe	145%
Visor Platinum	204%
This unit	271%
Benchmark complete.	
- freeware from www.quartus.net -	



Из аппаратных недочетов более всего разочаровал встроенный дохлый динамик, практически не справившийся с задачей будильника. В моем представлении оный должен обладать звуком трубным, как предвестник Апокалипсиса, и столь же неумолимым в своем намерении разбудить.

## Выводы

В общем и целом, выводом данного обзора можно считать успешное окончание ценовых салочек «**Palm OS versus Pocket PC**». Отныне «пальмовые» стоят ничуть не меньше и местами даже больше своих «оконных» собратьев. При этом никаких заметных технологических преимуществ при переходе на **Palm OS 5** замечено не было. **Pocket PC 2002** и его последователь **Windows CE.Net** объективно предлагают большую функциональность, уступая исключительно во времени автономной работы.

Конкретно модель **NX60** при своей небольшой цене (\$549) в стандартной комплектации не предоставляет пользователю полной функциональности, так как требует покупки отдельной карточки **Memory Stick** (+\$70) для использования аудио- и видеовозможностей **Palm OS 5**. Тем не менее, приверженность традициям, прекрасные мультимедиа и интернет-возможности являются отличными стимулами для плотно «сидящих на пальме», не желающих изменять любимой платформе и все еще прозябающих на **Palm OS 3.x/4.x** пользователей. ■

Благодарим компанию «Мультимедиа Клуб» ([www.mpcclub.ru](http://www.mpcclub.ru)), любезно предоставившую на тестирование модель **Sony Clie NX60**.



# ИСКУССТВО ПАЙКИ В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ ИЛИ КРАТКИЙ "ФАК ПО ПАЯЛЬНИКУ"

## Мы начинаем КВН

Данной статьей в рамках "Железного цеха" мы стартуем новую, пугающе экспериментальную рубрику "Сделай сам". Идею ее нам подсказали вы — а точнее, те из вас, кто в свое время бурно откликнулся на материал из №9 за 2002 год, где впервые была затронута болезненная тема "геймер vs паяльник". Как выяснилось из многочисленной бумажно-электронной корреспонденции, перепаять ZX Spectrum в Pentium 4 хотят многие. И многие при этом понимают, что голого энтузиазма недостаточно. Для материализации чувственных идей необходимо знание, причем знание не в канонической своей форме, но преподанное просто и доступно, популярно и одновременно лаконично. Именно для этой цели и отвечая на ваши просьбы, мы решили создать рубрику "Сделай сам".

Наши творческие планы по меньшей мере грандиозны. На страницах рубрики мы планируем публиковать простые и доступные "чайнику" материалы по созданию оригинальных цифровых устройств и модификации имеющегося компьютерного оборудования. Как заставить мышку работать будильником, как приделать пульт дистанционного управления к Winamp, как самому сварганить MP3-плеер, как не убиться паяльником и многое, многое другое. Параллельно с пошаговыми инструкциями, напрямую в мозговые центры читателей будут транслироваться небольшие теоретические вставки, поясняющие отдельные физические аспекты, нужные для понимания сущности процесса. При этом, дабы не притеснять остальные рубрики, часть иллюстраций и некоторые сопроводительные тексты будут публиковаться исключительно на нашем компакт-диске. К примеру, представленный сегодня материал — не что иное, как заготовка будущего великого и могучего "фака по паяльнику", публиковать который, постоянно дополняя и модифицируя, мы намерены отныне на каждом диске "Мании". Само собой, что в таком деле без вас, будущие патриархи припоя и канифоли, нам никак не обойтись. Пишите письма на представленный выше ящик и спрашивайте, спрашивайте и еще раз спрашивайте.

## RTFM!

**Q:** Какой паяльник лучше использовать для работы?

**A:** Лучше всего иметь их два. Низковольтный (обычно 36 вольт), включающийся через специальный трансформатор, нужно использовать для пайки радиоэлементов, там, где недопустим перегрев. Обычный же мощный паяльник на 220 понадобится при пайке какой-нибудь отлетевшей ножки у корпуса, которую маломощный дохляк просто не разогреет.

**Q:** У меня есть мощный паяльник на 220 В. Можно ли им паять детали компьютера?

**A:** Можно. Только придется надеть на его жало тонкостенную медную трубку и сплющить ее на конце. Сечение ее меньше, чем сечение сплошного жала, и опасность что-нибудь перегреть тоже меньше. Под трубку нужно также подсунуть длинный кусок медной проволоки, второй конец которого надежно заземлить. Иначе крохотная утечка тока на жало "убьет" все изделие.

**Q:** Какой температуры должно быть жало и как ее регулировать?

**A:** Такой, чтобы припой плавился и не схватывался сразу бесформенным комом, как только коснется детали, а оставался расплавленным. В пределах этого условия — как можно ниже. Регулировать температуру можно регулятором напряжения на трансформаторе (если такой есть), либо уродуя жало. Если обточить его потоньше — кончик остынет, укоротить — нагреется. Особенно это легкоприменимо к надетой на жало трубке.

**Q:** Я нашел старый паяльник, но у него очень короткое жало. Отчего это и как быть?

**A:** Жало постепенно окисляется, и, снимая окисную пленку, мы вынуждены постепенно стачивать его. Если жало несъемное или редкого диаметра, придется откусить медную трубку от задней стенки какого-нибудь помощного холодильника, рассверлить (чтобы внутреннее сечение ее из соплеобразного стало строго круглым), обточить напильником (а еще лучше на точиле) под нее жало, надеть ее и слегка сплющить молотком на жале и сильно — на кончике. Затем, подпиливая, добиться нужной температуры.



**Q:** Как выпаять микросхему? У нее столько "ножек", и у всех сразу припой не расплавляется...

**A:** Опять же берется трубка, надевается на мощный паяльник и на конце изгибается, подклепывается и подтачивается до формы "шваб-



ры". Этой "шваброй" мы легко захватим все ножки с одного ряда.

**Q:** Сколько можно греть деталь, чтобы она не перегрелась?

**A:** Самый простой способ определения — зажать корпус элемента пальцами. Начало жечь — убираешь паяльник. Остыла — допаяешь. Дабы растянуть этот срок, можно перехватить вывод пинцетом или тонкими длинногубцами-уконосами. Деталь лежит между большим и указательным пальцами, ручки инструмента — между мизинцем+безымянным и ладонью.

**Q:** Припой не пристает к проводу. Что делать?

**A:** Сперва нужно убедиться, что провод из пайкового металла (обычно это медь и ее сплавы — вряд ли вам повезло наткнуться на серебро). Если провод алюминиевый, лучше про него забыть, если возможно. Если провод сильно окислился — зачистите его шкуркой. Если к нему не подберется — проскребите поперечными движениями острого ножа на нем широкую блестящую полосу. Затем нанесите на него раствор канифоли в спирту и, взяв нагретым жалом паяльника каплю припоя, нанесите ее на провод. Грейте ее некоторое время, чтобы она надежно "прилипла" к нему. Теперь можно дать проводу остыть и припаивать его куда угодно.

**Q:** Нужно спаять железный корпус, а припой не пристает. Что делать?



**А:** А он точно не алюминиевый? Ах, на нем ржавчина... Тогда и впрямь железный. Что ж, возьмите на палочку каплю ортофосфорной кислоты, нанесите на место спайки, затем пропаяйте мощным паяльником. Потом возьмите немножко столовой соды, намочите до состояния кашицы и залепите место пайки. Сода не даст остаткам кислоты постепенно разъедать пайку. Дайте ей высохнуть и так и оставьте. Кстати, так же можно паять особо позеленевшие и "непокорные" медные детали.

**Q:** У меня есть дорогой ионный конденсатор, но у него отломлен медный вывод. Как подсоединить провод к алюминиевому огрызку вывода?

**А:** "Подсоединить" — точное слово. Паять алюминий — муки ада, поэтому просто намотайте толстый медный провод на остаток вывода, расклепайте его, после чего припаяйте к нему новый вывод. Потом проклейте витки электропроводным клеем (бывает в радиомагазинах) или просто затрите графитом от карандаша.

**Q:** Какой бывает припой?

**А:** Обычно — оловянно-свинцовый. Температура плавления зависит от соотношения металлов. Есть разные легкоплавкие припои — "сплав Розе", "сплав Вуда" и иже с ними, но нас они пока не волнуют.

**Q:** Я не могу добраться с куском канифоли до детали, скрытой в корпусе. Как мне залудить вывод?

**А:** Растворите канифоль в спирту и нанесите кисточкой. Самый простой вариант — взять флакон из-под лака для ногтей, отмыть растворителем, насыпать на треть канифоли и долить спиртом. Беречь от сестер.

**Q:** Как припаять мощный транзистор, который привинчивается к радиатору?

**А:** Не спеша и с удовольствием. Сперва привинтите его, потом паяйте. Перегреть транзистор, когда тот стоит на радиаторе, можно разве что нарочно. Примечание для экспериментаторов: нарочно все-таки можно.

**Q:** Как защититься от статического электричества?

**А:** Во-первых, не искушайте судьбу — снимите электризующую одежду. Во-вторых — перед работой нужно заземлиться самому и заземлить жало паяльника. Это просто — тонкую проволочку вокруг жала, такую же вокруг браслета часов, и обе — на батарею или смеситель. Если сам комп заземлен надежно — то лучше на него. Некоторые детали продаются с обмотанной вокруг ножек проволочкой — разматывайте ее только после полного завершения монтажа всей схемы.

**Q:** А можно ли паять такие маленькие квадратные детальки, которые на материнке, как муравьи? Они как-то называются "ЭсМДэ" или похоже...

**А:** Это обычные детали, только размером по два миллиметра. Когда вы станете таким ювелиром, что сможете перепаявать Surface-Mounted Technology, не разворотив все вокруг, в подобных вопросах надобность отпадет сама собой.

## К доске!

А сейчас рассмотрим технологию пайки на, так сказать, живом примере. Самый распространенный случай монтажа — это "проволока к пластине" (как правило, это вывод, подпаиваемый к печатной плате). Я продемонстрирую его в увеличенном масштабе — в варианте с десятикопеечной монетой и силовым проводом.



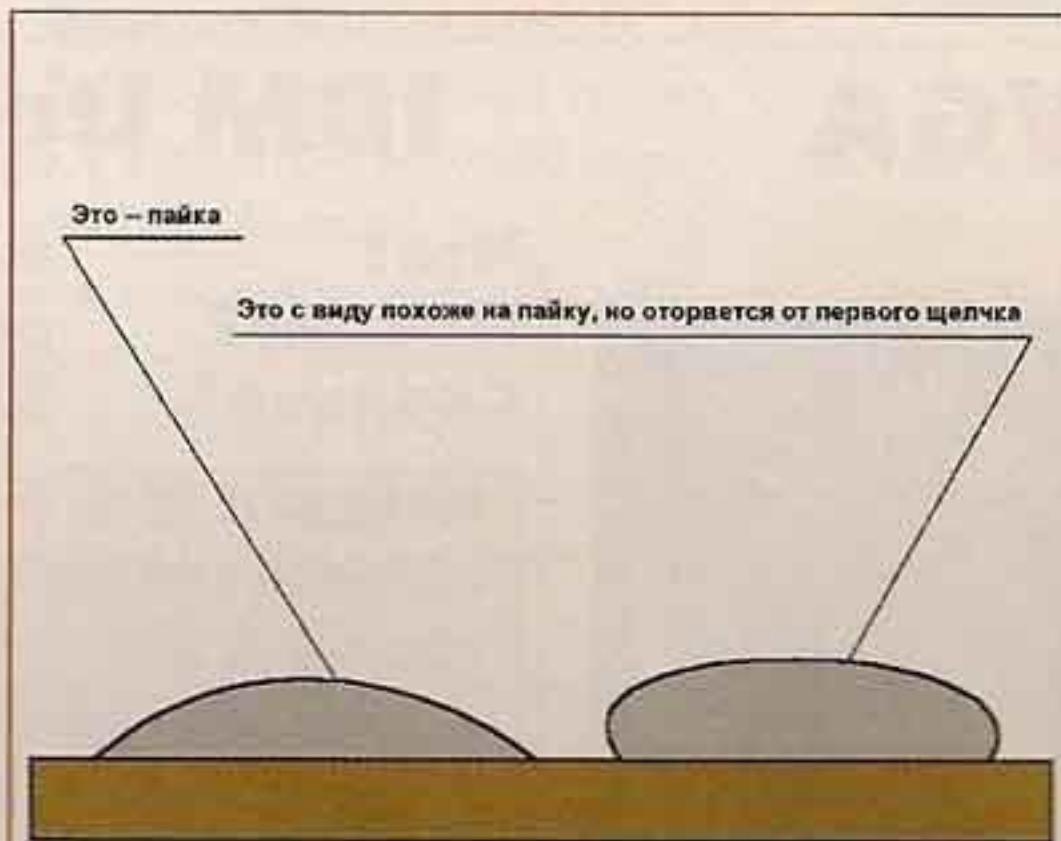
▲ Вот наша подопытная монетка.



▲ Наносим в центр каплю спиртового раствора канифоли.



▲ Берем на жало немного припоя и залуживаем металл в нужной точке.



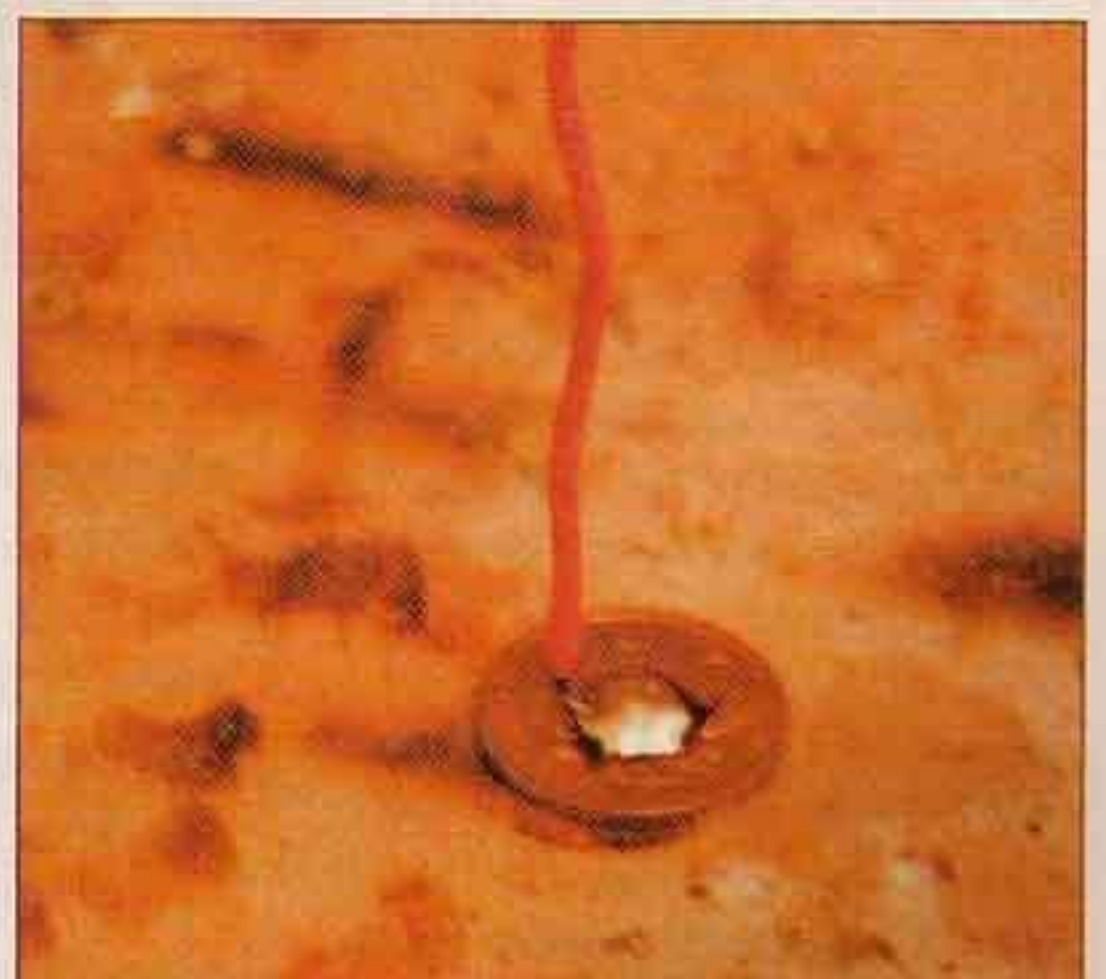
▲ Припой должен растечься по поверхности. Если он пристал каплей, значит, никакого залуживания нет и надо зачищать и лудить поверхность сначала.



▲ Выглядит хорошо залуженная поверхность вот так.



▲ Залуженный заранее провод изгибается "лапкой" (если в плате, как в данном случае, нет отверстия), окунается еще раз в раствор канифоли (изгибание его, да и случайные прикосновения к плате, достаточно уже "засалили" и то, и то) и приставляется к требуемой точке.



▲ Теперь берем на жало чуть-чуть припоя (его и так немало и на "плате", и на проводе) и припаиваем провод. Нигде не должно остаться щелей или плохо прилипшего металла. Прочный шов всегда ровный, серебристый и красивый.



# Новости рынка

NET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS

## Microsoft Optical Mouse Blue



Очень симпатичная мышка из нового семейства периферии компании

Microsoft. В соответствии с названием выполнена в приятных нежно-голубых тонах. Оборудована сверхчувствительным оптическим сенсором, способна работать через PS/2 или USB интерфейс. Пригодна как для правой, так и для левой руки — без потери функциональности.

По сообщениям очевидцев, мышка очень удобна в использовании и вполне способна конкурировать с последними фаворитами рынка — моделями MX500/MX300 от Logitech.

По сообщениям очевидцев, мышка очень удобна в использовании и вполне способна конкурировать с последними фаворитами рынка — моделями MX500/MX300 от Logitech.

**Что?** оптическая мышка  
**Почему?** красиво  
**Сколько?** \$50

## Sony AIBO

Милая собачка, попавшая в рубрику исключительно по причине своей принадлежности к "волшебному миру" цифровой техники. Своеобразная компьютерная игра, вторгшаяся в пределы человеческой реальности. Воплощенная мечта Брэдбери и Айзека Азимова. AIBO умеет практически все, что должна уметь в представлении компьютерщика настоящая собака. Она ходит (не под себя!), прыгает, выражает эмоции, и на нее можно устанавливать новый софт из интернета.

Если вы считаете себя "продвинутым" и модным человеком, не пьете попсовое "Клинское" и не чужды идеям технократии, то AIBO — именно тот штрих, которого вам не хватает для финализации имиджа.

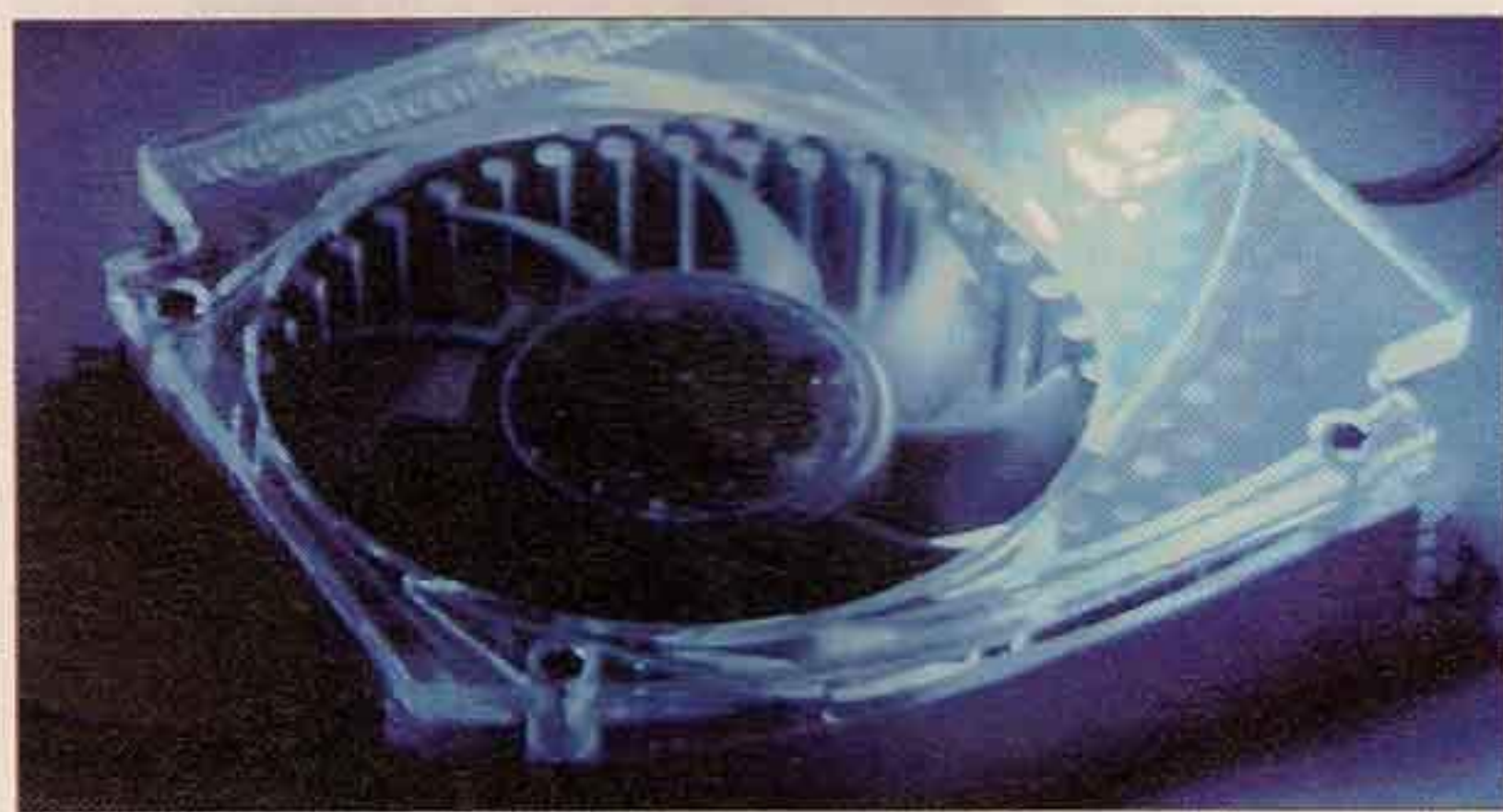


- Движения 20 степеней свободы
- Интеллект 64-разрядный RISC-процессор, 32 МБ оперативной памяти
- Зрение: цифровая видеокамера и инфракрасный сенсор расстояния
- Порога ERS-210
- Окрас серебристый

- Слух: два стереомикрофона
- Осязание: датчики прикосновения на голове, подбородке, спине, лапах
- Словарный запас: понимает 50 голосовых команд на английском языке, от "сидеть" до "спой песенку"

**Что?** собака-робот  
**Почему?** миляга  
**Сколько?** \$1950

## Thermaltake G4-VGA CoolMOD Cooler



Оригинальный кулер для видеокарты. Если обожаемая видюха имеет неприятное свойство перегреваться, что особенно актуально в случае NONAME фамилии, то подменить стандартное охлаждение на ответственном посту сможет именно G4-VGA. Кроме того, даже если предустановленный радиатор ребрист и вентиляторы на нем быстры, приставка CoolMOD все равно делает данный продукт привлекательным для эстетствующих модеров, ибо нежная голубая подсветка обязывает.

Пока, к сожалению, в наличии доступна только модель для видеокарт семейства GeForce от NVIDIA. Если точнее, то это модели NVIDIA GeForce4 Ti4200, Ti4400 и Ti4600. В будущем следует ожидать модификации на тему ATI Radeon 8500, 9000 и 9700.

- Модель A1449
- Размеры вентилятора 50x50x10 мм
- Размеры устройства 68x60x18 мм
- Напряжение питания 3.3В
- Скорость вращения вентилятора 5500±10% оборотов/мин
- Шум 29 dB
- Тип один подшипник
- Среднее время эксплуатации на износ 50,000 часов
- Вес 123 грамма
- Материал медь (теплопроводящий медный сплав)

**Что?** светящийся кулер для видеокарты  
**Почему?** красиво и полезно для видеокарты  
**Сколько?** \$13

## IBM Deskstar 180GXP

**Что?** жесткий диск  
**Почему?** рекордная емкость  
**Сколько?** \$325

- Емкость до 180 Гб
- Скорость вращения 7200 об/мин
- Интерфейс ATA-6
- Среднее время поиска 8.5 ms
- Размеры 25,4x101,6x146,0 мм
- Вес 640 грамм

Жесткий диск с рекордной емкостью в 185 целых и 2 десятых гигабайта. Самый вместительный из всех представленных на рынке IDE устройств и первый в своем роде. Лучший друг всех любителей цифрового видео и аналогового аудио. Для первых интересен как надежное хранилище для долговременного коллекционирования DivX фильмов, для вторых — как устройство, никоим образом не нарушающее звуковой фон компьютера посторонними скрипами.

В прайс-листах топ-модель фигурирует длинно: как "IC35L180AVV207-1". Среди заслуживающих внимания характеристик стоит упомянуть скорость вращения шпинделя — 7200 об/мин и среднее время поиска, которое составляет всего 8,5 секунды. Единственный поддерживаемый интерфейс — ATA 100 (он же ATA-6).





## 15" RoverScan Futura

Новый 15-дюймовый ЖК монитор RoverScan Futura, с интересным футуристичным дизайном — «а-ля iMac». Вокруг панели имеется прозрачная окантовка с синей подсветкой и несколькими симпатичными кнопками по бокам. Как и все собираемые в России мониторы, стоит весьма и весьма недорого. Из характеристик самой выдающейся является контрастность — 400:1. Почти как у профессиональных моделей. Из печального — отсутствует цифровой интерфейс.



- Панель 15 дюймов, TFT, 16,7 млн. цветов, цветофильтр RGB с вертикальной полосой
- Площадь экрана 304,1 x 228,1 мм
- Максимальное разрешение 1024x768
- Максимальная яркость 250 кд/м²
- Контрастность 400:1
- Время отклика 20 мс
- Строчная развертка 30 – 60 кГц



- Угол обзора 100° по вертикали и 120° по горизонтали
- Кадровая развертка 50 – 75 Гц
- Интерфейс аналоговый VGA (15 D-Sub)
- Потребляемая мощность менее 36 Вт, в ждущем режиме — менее 8 Вт
- Сертификация Ростест, TCO'99
- \*\*\* Встроенные стереодинамики

**Что?  
Почему?  
Сколько?**

**жидкокристаллический монитор недорого и красиво \$420**

## Hoft&Wessel Skeye.pad

Карманный компьютер новой формации, совмещающий в себе функции как карманного PDA, так и планшетного ПК. Внешне устройство больше напоминает web-pad, нежели обычный наладонник, но при этом обладает типичным для Pocket PC набором характеристик. В наличии имеется процессор StrongArm SA1110 с частотой 206 МГц, 64 MB оперативной и 32 MB flash-памяти, слот расширения Compact Flash Type II, инфракрасный порт и синхронизация по COM порту. Опционально предлагается выбор из трех операционных систем: Windows CE 3.0, Windows CE.NET и Linux.

Картину дополняет большой сенсорный TFT экран с диагональю 23 см и разрешением 800x600 пикселей (65.536 цветов). Также Skeye.pad оснащен отдельным графическим чипом с собственной памятью, «ноутбучным» слотом PCMCIA Type II, литий-ионным аккумулятором на 3200 мА/час (5 часов бесперебойного функционирования) и двумя встроенными динамиками. Габариты устройства и его вес составляют 240x160x30 мм на 900 г, что бо-

лее подходит настольному мини-ноутбуку, нежели носимому КПК.

Всего в Россию поставляется две модели — Skeye.pad SL и Skeye.pad CLASSIC. У первого — разрешение экрана 800x600, у второго — 640x480 плюс встроенный GSM-модуль.

Спектр использования планшета достаточно велик. Как вариант, подключив устройство к GPS-приемнику, можно отслеживать на карте в реальном времени текущее положение автомобиля, сравнивая его с автоматически проложенным компьютером маршрутом. Skeye.pad можно использовать в качестве помощника на выставках и конференциях, инкассатора или инспектора, экспедитора, в ресторанном бизнесе, в медицинской области и так далее. Выбор операционных систем в принципе позволяет оптимизировать устройство под нужды любого отдельно взятого пользователя. Само собой, нельзя забывать, что стоимость такого решения будет отнюдь не малой, так как подобные платформы пока только входят в моду и потому стоят баснословно дорого.

## iRiver iFP 180T 128Mb

**Что? MP3 флэш-плеер  
Почему? свежо и интернационально  
Сколько? \$185**

Один из последних flash-форвардов компании iRiver. Маленький, элегантный, многомегабайтный и с цифровым радио. Помимо стандартных MP3 и WMA способен проигрывать файлы формата ASF. Как и большинство своих собратьев, может проработать до 20 часов от одной батарейки AA. В комплекте с плеером поставляются отличные наушники MX300 от известного «уходелателя» Sennheiser.



iFP180T оборудован неплохим цифровым FM-тюнером с полезной функцией записи принимаемых радиопрограмм на встроенный носитель. Который, кстати, в данной модели допоз до отметки в 128 мегабайт. Неплохо и весьма разумно реализованы 4-строчный дисплей и программная прошивка устройства. Благодаря стараниям программистов iRiver плеер поддерживает целых 36 языков, среди которых английский, корейский и целых три наречия японского. Кроме того, постоянно выходят новые прошивки, поддерживающие надежду, что в скором будущем среди этих языков также окажется русский или хотя бы украинский.

- Кол-во каналов 2 (стерео)
- Частотный диапазон 20 Гц – 20 кГц
- Частотный диапазон приема FM-тюнера 87.5 МГц – 108 МГц
- Поддерживаемые форматы файлов MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF
- Поддерживаемые битрейты 8 Kbps – 320 Kbps
- Поддерживаемые теги ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, ID3 V2 4.0
- Размеры 31 x 28.5 x 82 мм
- Вес 32 г (без батареи)
- Интерфейс USB 1.1 (скорость передачи примерно 4.8 Мб/с)



**Что? планшетный компьютер  
Почему? ново  
Сколько? 1 445 евро за модель Skeye.pad SL**



# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Реселеры, розничные продавцы и тому подобные интеграторы — есть суть бесчувственные, сухие люди, не желающие вникать в насущные проблемы рубрики "Разумный компьютер". В первую очередь — это касается тотального отсутствия жареных новостей на прилавках компьютерного рынка. В то время как западных коллег не по-детски колбасит от перманентного потока интереснейших новинок, московские и питерские прайсы не перепечатываются уже которую неделю. То немного свежее, что удалось добыть нашим неутомимым аналитикам, уместается в размер одного куцега абзаца.

Как всегда, начнем с цен на память. Со времени нашего с вами последнего рандеву на страницах журнала произошло небольшое снижение на DDR. В среднем по Москве на 10-15%. При этом тихо поми-

рающий PC133 SDRAM неожиданно вздорожал почти на 30%. Далее можно отметить появление редкого пока еще зверя — живой видеокарты на чипе SiS Xabre.

Героем-производителем выступила решительная и не боящаяся экспериментировать компания Chaintech. Ее последняя модель A-S440 в комплектации с GPU Xabre 400 (250 МГц), 64 Мб памяти (500 МГц DDR), интерфейсом AGP 8X и выходами TV-Out/DVI обойдется вам в 85 усредненных единиц. Положительных рецензий и "одобряем" на приобретение мы пока давать не будем, ибо по многим параметрам, исключая, быть может, только поддержку AGP 8X, продукция на Xabre 400 уступает более дешевому ATI Radeon 9000 и NVIDIA GeForce4 MX 440.

## КОМПЬЮТЕР ДЛЯ... ЭСТЕТА



Наименование	Цена в у.е.
Системный блок: Shuttle SS50 XPC (SiS 651, Socket478, DDR, Audio, Video, IEEE1394, Ethernet)	\$265
Процессор: CPU Celeron 1700 Socket 478 (128k, BOX, Willamette-128)	\$56
ОЗУ: NONAME DDR 256 Mb (pc-2700) 133MHz/266Mbps	\$63
HDD: 10.2Gb Seagate Barracuda ATA II ST310210A (ATA/66, 7200rpm)	\$45
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Монитор: 15" Scott 570 (0.28, 1280x1024@60Hz, OSD, TCO'95)	\$121
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	\$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
<b>Итого:</b>	<b>\$592,2</b>
Опция 1: видеоплата 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$90
Опция 2: замена жесткого диска на 30Gb Samsung SV0301H	+\$23
Опция 2: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72



### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB DFI AD77 Infineon (Socket A, VIA KT400, Raid, Lan, DDR400, AGP-8x, Sound, SATA150, ATX)	\$108,5
Процессор: AMD Athlon XP 1700+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	\$60
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$63
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$97
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$90
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
<b>Итого:</b>	<b>\$769</b>
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$121
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 TI4200 (TV-Out)	+\$43
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Microstar MS-6585 (648 MAX) (Socket 478, SIS 648, FSB533, AGP8x, ATA133, Sound, ATX)	\$100
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$119
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$63
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$97
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$90
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
<b>Итого:</b>	<b>\$819</b>
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$121
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 TI4200 (DVI, TV-Out)	+\$43
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195



КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Chaintech CT-7AJA2-100 (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$72
Процессор: AMD DURON 1300MHz (200 MHz, Socket A)	\$42
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP 256Mb SDRAM (PC-133)	\$39
HDD: 30Gb Samsung SV0301H	\$68
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$54
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
<b>Итого:</b>	<b>\$472,5</b>
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 512 Мб	+\$15
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CM18738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$36
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

Тут же, продолжая тему новых видеоадаптеров, дадим краткое предупреждение по поводу недавно вышедшего чипа NVIDIA GeForce4 Ti4800 SE. Многие горячие головы уже успели приобрести карты на его основе, польстившись на относительно скромную стоимость и громкое имя. Не секрет, что традиционно большие цифры в названии модели принято считать показателем производительности, а приставка SE по общепринятой терминологии транслируется как Special Edition ("специальная редакция" — рус.). То есть, увидев в прайс-листе позицию GeForce4 Ti4800 SE, любой знакомый с правилами именования компьютерщик решит, что перед ним самая свежая, самая мощная, идущая следом за Ti4600 карта, к тому же еще и выпущенная в какой-то особой, вероятно подарочной, комплектации. И окажется не прав, ибо на деле это не что иное, как старый добрый Ti4400 (300/325 МГц), упакованный в интерфейс AGP 8X. Вывод — бейте не по паспорту!

В финале, как всегда, пара слов о категории "Компьютер для...". Так случилось, что именно в этом месяце лучшие умы "Железного цеха" были поражены неумной дизайнерской похотью, хаотично направленной на все без исключения области компьютерной индустрии. Мысль сделать из компьютера не просто рабочую лошадку, но красивый, питающий эстетические чувства фетиш, стала идеей-фикс. В этом свете вполне логичным для нас стал проект концептуального офисного и опционально игрового ПК, базирую-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$66
Процессор: Intel Celeron 1300MHz (256k L2 cash Tuolatin, 100 MHz)	\$49
Вентилятор: SMART FCPGA с пер.напр. BALL 60 мм 7931	\$3,5
ОЗУ: NCP 256Mb SDRAM (PC-133)	\$39
HDD: 30Gb Samsung SV0301H	\$68
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$54
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
<b>Итого:</b>	<b>\$473,5</b>
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 512 Мб	+\$15
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CM18738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$36
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

щийся на чужих дизайнерских идеях. За фундамент была взята специально для этого предназначенная bare-bone система SS51G от Shuttle, состоящая из нестандартного кубического корпуса, высокоинтегрированной материнской платы (в нашем случае это чипсет SiS 651) и эксклюзивной системы охлаждения. Все необходимые разъемы, а также интегрированная видео (а-ля GeForce2 MX) и аудио (DD 5.1) подсистема уже встроены в коробку.

► КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



Для счастья нужно добавить только процессор, память и жесткий диск. Опционально — флоппи-дисковод и привод CD-ROM. В итоге получится весьма неплохая бюджетная машинка для бухгалтерских и прочих офисных нужд. Для трансформации в игровую станцию очень пригодится внешняя видеокарта, для которой в SS51G имеется порт AGP 4X. Про внешние данные лучше любых слов расскажут прилагающиеся фото.

Оборудование предоставлено компанией "РиК" ([www.r-and-k.com](http://www.r-and-k.com))



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: INTEL KD-850EMVRL (Socket 478, i850E, FSB533, 32 bit RIMM USB 2.0, Sound, LAN, ATX)	\$162
Процессор: Pentium-4 3,06E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, Hyper-Threading) BOX	\$550
ОЗУ: Samsung RIMM 512 Mb (PC1066, 184pin, 16bit)	\$364
HDD: 185,2Gb IBM IC35L180AVV207-1 (ATA100, 7200rpm)	\$323
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
► Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$227
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
<b>Итого:</b>	<b>\$4005</b>
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 512 Mb PC1066	+\$364
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-7NJS ZENITH (Socket A, NVIDIA nForce2, AGP 8X, 5.1 Sound, LAN, IEEE1394, USB 2.0, Serial ATA, ATA 133, ATX, 3 DDR DIMM)	\$183
Процессор: AMD ATHLON XP 2700+ (333 MHz, Socket A)	\$398
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$184
HDD: 185,2Gb IBM IC35L180AVV207-1 (ATA100, 7200rpm)	\$323
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$227
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
<b>Итого:</b>	<b>\$3720</b>
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG 512 Мб	+\$184
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445





24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу [hot-line@igromania.ru](mailto:hot-line@igromania.ru) или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)



## Бонус



Судя по лавине писем, тема вариантов командной строки для утилиты `Rundll` вас заинтересовала. Именно поэтому здесь и сейчас вы станете свидетелями настоящего звездопада из полезных и интересных команд под `Rundll`, которые наверняка пригодятся в домашнем хозяйстве. Все команды надо вводить или в командной строке, или в `Start->Run` (Пуск->Выполнить). Итак, встречайте.

`Rundll32 IEdkcs32.dll, Clear` — восстановление после критических ошибок в настройках ослика ИА. Если ваш браузер в последнее время частенько шалит, успокойте его этой командой.

`Rundll32 setupwbv.dll, IE5Maintenance "C:\Program files\Internet Explorer\Setup\Setup.exe" /g "%SystemRoot%\IE Uninstall Log.txt"` — это если предыдущая команда не помогла. Тотальное восстановление браузера.

`RunDLL32 user32.dll, LockWorkStation` — полное блокирование компьютера. Работает только в Win2000 или в WinXP.

`RunDLL32 shell32.dll, Control_RunDLL main.cpl @1` — открывает окошко свойств клавиатуры.

`RunDLL32 url.dll, MailToProtocolHandler %1` — создает новое электронное письмо для адреса, который надо подставить вместо %1.

`RunDLL32 shell32.dll, Control_RunDLL findfast.cpl` — запускает быстрый поиск.

`RunDLL32 shell32.dll, Control_RunDLL main.cpl @3` — открывает папку с системными шрифтами. Очень удобно, если вы веб-дизайнер.

`RunDLL32 USER.DLL, repaintscreen` — перерисовывает экран. Эта команда спасает после некоторых глюков системы.

`RunDLL32 shell32.dll, Control_RunDLL` — запускает панель управления (можно создать удобный ярлычок на рабочем столе).

`RunDLL32 Appwiz.cpl, NewLinkHere %1` — запускает мастер создания нового ярлыка к файлу с именем, который вы пропишете вместо %1.

А эти две команды понравятся весельчакам и западлостроителям:

`RunDLL32 keyboard, disable` — отключение клавиатуры.

`RunDLL32 mouse, disable` — отключение мыши.

И напоследок полезная команда для вызова мастера создания нового соединения удаленного доступа:

`RunDLL32 maui.dll, RnaWizard /1`

### Как определить, подойдет ли к моей матери видеокартка, например GeForce2?

Возможно всего четыре варианта несовместимости. Во-первых, давным-давно существовали не только AGP, но и PCI и даже ISA видеокарты. Так вот, ISA в современную систему лучше не ставить — себе дороже выйдет. Во-вторых, AGP 2x и AGP 8x несовместимы. Это значит, что в материнскую плату под AGP 8x ни в коем случае нельзя ставить видеокарту с AGP 2x, ибо сгорит. AGP 4x совместима с обоими стандартами. В-третьих, отдельные славные представители профессионального семейства GeForce — такие как GeForce Quadro и иже с ними — требуют себе отдельного "хвостика" с дополнительным питанием, который имеется отнюдь не на всех разъемах AGP (таких меньшинство).

Четвертая возможная несовместимость очень прозаична. Но никуда от нее не денешься. Некоторые чрезмерно разросшиеся видеокарты просто-напросто не помещаются в стандартных системных блоках. Например, этим грешила монструозная Voodoo 5.

Только что проапгрейдил компьютер, но новоприобретение было омрачено странной проблемой с модемом. Модем у меня Ascom 56K USB Vi. Включая компьютер — модем включается на секунду, а потом снова выключается. Загружается Windows, а модем не определяется. Не видит он модем, что бы я ни делал. Но странная вещь: если я включаю принтер (который тоже USB), модем сразу находится и опознается. На всякий случай, у меня процессор Athlon XP 2000, материнская плата Gigabyte GA-7VA.

Модем скорее всего ни в чем не виноват. Если он включается только тогда, когда ты включаешь принтер, это значит, что при запуске Windows некорректно опрашивает USB устройства. То есть проблема кроется именно в USB порте. На твоей материнской плате все шесть портов стандарта USB 2.0. Вот в этом и проблема. Широко внедряться USB 2.0 начал недавно. Нормальных и стабильных драйверов, которые могли бы поддерживать этот стандарт, до сих пор нет. То есть теоретически USB 1.1 и USB 2.0 совместимы, но вот на практике возможны неурядицы. Или с драйверами твоего модема, которые плохо понимают USB 2.0, или с поддержкой этого интерфейса на уровне операционной системы. Единственный выход в данном случае — отключить поддержку 2.0 из BIOS и оставить только 1.1.

### У вас на компакт написано, что при установке драйверов нужно выгрузить все антивирусные программы. А зачем? Может, вы к драйверам вирусы разные цепляете и не хотите, чтобы антивири их находили?

Неужели ты так не доверяешь дорогой редакции? Да мы за своих читателей в огонь и в воду, в оптоволокно и в витую пару полезем! Просто драйвера при установке меняют очень глубокие системные параметры, перезаписывают библиотеки в папке Windows и роются в самых интимных местах системы. Антивирус, в свою очередь, недолго думая, может причислить такие действия к вирусным. Ведь некоторые особо опасные вирусы проявляют примерно такую же активность. Хорошо еще, если антивирус блокирует установщика полностью. А если нет? Знай: нет ничего хуже для системы, чем недоустановленный кусок драйвера, который неизвестно как, откуда и почему. В результате операционка может просто-напросто слететь, далеко и надолго. Поэтому всегда при установке любых драйверов (а не только с игроманского диска) отключай антивирус и прочие контролирующие программы.

Кстати, Windows 98 при установке тоже просит отключить антивирусную защиту в BIOS. Получается, и его надо считать вирусом? Причем весьма опасным...

### У меня год модем был подключен через COM. Но знакомые сказали, что если подключить модем через USB, скорость увеличится. Я подключил через USB, но скорость не поднимается выше 1200 бит/с. А если подключить через COM, скорость устанавливается в районе 36600-41000 бит/с. Почему? Как поднять скорость?

Не верь знакомым! Они хорошего не посоветуют. Это я тебе говорю как опытный обладатель нескольких сотен разнообразных знакомых. Если бы я слушался всех их советов, то сидел бы сейчас весь черный, с вклокоченными волосами и искрящими зубами перед дюжиной выгоревших дотла системных блоков и размышлял о бренности сущего.

Максимальная скорость, которой может достичь твой модем, — 56 кбит/с. А пропускная способность COM порта ровно в два раза больше (117 кбит/с). Переход на USB даже теоретически не может дать прироста скорости. Самым узким местом твоей системы по-прежнему остается телефонная линия — отсыревшая, сгнившая, одним словом — отечественная. Так что подключай модем через COM порт, и не мучайся. Кстати, по статистике COM модемы гораздо надежнее USB. А самыми стабильными считаются ISA модемы, потому что в большинстве своем они полностью аппаратные. Жаль, что материнские платы с ISA слотами очень скоро можно будет увидеть разве что в музее.



### Хочу знать, есть ли такие программы, с помощью которых можно было бы качать файлы из и-нета гораздо быстрее?

Существует две разновидности программ такого рода. Первые ускоряют соединение, изменяя некоторые специфические настройки Windows. Никакого шаманства тут нет, просто Windows изначально не был предназначен для модемного соединения, и потому параметры связи в нем могут быть настроены не оптимально. Программы-ускорялки данную ошибку способны исправить. При желании и хорошем знании реестра ты можешь сделать то же самое самостоятельно, ручками. Типичный представитель таких программ — Trottle.

Программы второго типа ускоряют сам процесс закачки. Их еще называют менеджерами закачки, и именно они реализуют два простых, но очень полезных алгоритма. Во-первых, пользуясь встроенными возможностями протокола ftp и собственным интеллектом, менеджеры закачки могут докачивать файлы после обрыва соединения. Во-вторых, существует возможность разбиения файла на несколько фрагментов и последующей одновременной закачки их независимо друг от друга. Общее время "сливания" файла при этом существенно уменьшается. Типичные представители: ReGet, FlashGet, GetRight, Gozilla и другие. Все эти программы (и Trottle в том числе) неоднократно выкладывались на наш диск.

### Сканирование IP адресов — это опасно? Чем? Какие могут быть последствия? Нужно ли мне обращаться к своему провайдеру?

Смотря кто кого сканирует. Если инициатор — ты, то запомни, что простое сканирование с юридической точки зрения безобидно. Тем не менее, админы сайта-жертвы имеют полное право заподозрить подвох в твоём невинном любопытстве и заблокировать доступ с твоего IP или даже со всей твоей подзоны к их ресурсу. Отмечу, что, как правило, однократного сканирования никто не замечает.

Если сканируют тебя, то это очень странно. Так как смею предположить, что за скромным текстом данного вопроса скрывается рядовой камрад-пользователь. Моя единственная версия — начинающие хакеры-соседи-по-сетке оттачивают на тебе свое "мастерство". Ответные действия выбирай по желанию. Можешь с помощью специальных программ отследить, откуда идут пакеты с запросами, и настучать провайдеру этих горе-хакеров (хотя ему, скорее всего, до лампочки). А можешь с помощью файервола заблокировать трафик с их IP адресов. Обычно у рядовых пользователей сканируют незащищенные открытые порты, дабы потом заслать троянского коняру-сервера-типа-вируса. В этом случае обнови свой антивирус и хорошенько пройди по всем дискам. Если после сканирования тебе на какой-нибудь порт "повесили" трояна, антивирус это засечет и казачка обезвредит. В качестве пробы рекомендую простой и очевидный Zone Alarm или Tiny Firewall.

### Я случайно удалил из Toolbar'a значок "Свернуть все окна". А мне без него не прожить. Его можно как-нибудь восстановить?

Иди в папку C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch. Здесь лежат ярлычки всех программ и документов, которые можно вызвать с панели быстрого запуска. "Свернуть все окна" — это системная команда Windows. Для ее реанимации понадобится создать пустой текстовый документ и переименовать его в "Свернуть все окна.scf". Как только ты введешь новое имя, расширение этого файла само собой исчезнет. Не волнуйся, оно никуда не делось. Просто Windows таким образом прячет свои тайны. Но мы хитрее! Открывай этот файл в любом текстовом редакторе и пиши:

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,3
[Taskbar]
Command=ToggleDesktop
```

Сохраняй в виде текста, не меняя расширения. Теперь переключайся на рабочий стол, один раз кликни по пустому месту (каламбур, однако! — прим. ред.) и жми F5. Тотчас же на панели быстрого запуска появится вожаделенный значок "Свернуть все окна".

# У тебя уже стоит?



ATLANTIC



COMPUTERS

(095) 240-240-1  
WWW.ATLANTIC.RU

info@atlantic.ru (розница);  
opt@atlantic.ru (опт)



Где купить: <http://www.gainward.ru/buy.html>



# ИНТЕРНЕТ

## СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

### Великий могучий

Камчатка. Страна вулканов, горячих гейзеров, зверя росомахи и... судебных казусов. Именно в одном из камчатских судов случился забавный случай. При рассмотрении дела, когда зал уже был полон, присяжные, подсудимый, свидетели собрались и настало время зачитать обстоятельства дела, судьи были вынуждены остановить заседание. Причиной тому послужил вовсе не проснувшийся вулкан или рванувший в поднебесья гейзер. Просто весь текст обвинения был набран отборнейшим матом. В самых, так сказать, лучших его проявлениях. Как вскоре



выяснилось, злостным хулиганом — а ведь сначала хотели обвинить во всем “нечистоплотных” адвокатов — оказался вирус. Это он коварно заразил компьютеры защиты и стал причиной переноса судебного заседания на несколько дней. Что интересно, в тексте суть дела была сохранена, но вот на эпитеты вирус не поспешил... Адвокатам, впрочем, все равно настучали по шапке, дабы впредь вычитывали тексты. Ну а хулигана-вируса просто поставили к виртуальной стенке и расстреляли в упор антивирусом без суда и следствия. А вы говорите, правосудие! За мат у нас еще никого не приговаривали к высшей мере.

### Все в онлайн

Вы когда-нибудь задумывались, каков оборот компьютерной игровой индустрии? Ну хотя бы примерно? Даже не пытайтесь, цифры — убийственные. В 2001 году в мире было продано игр на сумму более шести миллиардов долларов. А в прошедшем 2002 ворвались игрового бизнеса срубил “капусты” на десять миллиардов. И это только официальные доходы. Сколько еще зеленых рубликов ложится в карманы пиратов и иже с ними... Но даже легальный доход от продажи электронных игр уже превысил доход, скажем, от киноиндустрии. И приблизительно двести миллионов долларов из общей суммы приходится на онлайн-проекты. Все эти Everquest, Ultima Online, Redmoon. А каков рост! Статисты уже на 2003 год пророчат скачок “заработка” онлайн-проектов до полутора миллиардов долларов. А уж когда на свет появятся сетевые хиты по

мотивам “Звездных войн” и “Властелина колец” — а будет это в начале 2004-го... Вот тогда-то и случится какой-нибудь виртуальный апокалипсис. Ну а Россия... А что Россия?! Мы пока только начинаем протаптывать себе дорожку на игровую интернет-сцену. Даст бог, в этом году выпустим пару онлайн-проектов. Главное, чтобы все получилось как в той поговорке: “Долго запрягаем, да быстро едем”.

### В небе над Атлантикой

Большинство пользователей Сети предпочитают серфить по интернету с работы. Это бесплатно. Почти столько же интернетчиков выходят в онлайн из дома. Подороже, но диал-ап нынче доступен почти каждому. С улицы — через модем, воткнутый в ноут — лазание по вебу уже может вылететь в копеечку, ведь придется коннектиться через сотовый телефон. Учитывая, что на предприятиях контроль за сетевым временем становится все более и более пристальным, диал-ап дорожает, а транжирить “мобильные” минуты может позволить себе не каждый, в самом ближайшем будущем выгоднее всего будет выходить в интернет из... самолета. В нынешнем — 2003 — году сразу несколько авиакомпаний собираются оборудовать свои самолеты всем необходимым для выхода в онлайн. Тыквоголовые из Boeing специально разработали систему Connexion, чтобы в полете пассажиры не скучали. Главное, идея действительно сногшибательная. Часы где-нибудь над Атлантикой пролетят (где-то здесь есть каламбур) незаметно, если можно будет побродить по интернету. Первой ласточкой в небе (еще один каламбур) станут рейсы компании Lufthansa из Франкфурта в Вашингтон. Собственно, когда вы читаете эти строки, скорее всего, кто-то из самолета этой компании уже выходит в Сеть. Пспрашивайте там в чате, не находится ли ваш собеседник на высоте 10 000 километров. Уже весной к Lufthansa присоединится Japan Airlines. А потом и британцы из British Airways обеспечат своим пассажирам надежное интернет-соединение. Впрочем, в British Airways собираются брать за коннект деньги — около 30\$ за полет, — так что американцам и японцам они не конкуренты.

Удовольствие дорогое, в России появится не скоро, но если вы часто летаете за границу, то, возможно, вам и удастся попасть на самолет с интернет-доступом. Главное, не пытайтесь играть в полете в какую-нибудь “Контру”. Мало ли как секьюрити среагируют на возгласы терроров, доносящиеся из динамиков.

### Совок возвращается

Помните эти славные еще советские шутки: сайт pos.su, портал pos.ru... С некоторых пор, а



именно с момента закрытия доменных имен в зоне SU, шутка потеряла свою актуальность. Но как любое хорошо забытое старое, она собирается вернуться в новом качестве. Начиная с этого года, зона SU по инициативе Наблюдательного Фонда Развития Интернет считается восстановленной. До весны продлится приоритетная регистрация — только по разрешению и после оформления соответствующих документов. А уже летом на всю катушку пойдет регистрация обычная. Интересно, а тот самый домен pos кто-нибудь официально регистрирует, или счастливым его обладателем окажется простой пользователь?!

### Развод в Сети

В интернете на сайтах знакомств порой закручиваются лихие романы, которые потом могут и в не менее счастливое замужество перейти. Счастливое, потому что обе “половинки” любят Сеть. А вот если интернет любит только одна из “половинок”, последствия могут быть весьма печальными. Не так уж редки случаи развода в семьях, где муж или жена злоупотребляют серфом по Сети. И вот в Египте проблему, похоже, поняли. Поняли и... узаконили развод “на почве интернета”. Теперь любая женщина может прийти в суд и сказать, что ее муж излишне увлекся Сетью и что пора бы его — мужа — поменять. Три месяца на “восстановление отношений”, и если интернетчик не образумится — развод. А по египетским законам это означает, что жена забирает себе обратно все приданое, которое может быть ой каким немаленьким.

Прецедент уже был. Одна молодая особа нябедничала на своего мужа, предъявила в качестве доказательств счета за трафик и снимки экранов “Избранного” своего ненаглядного, в котором ничего кроме XXX-сайтов не значилось. Развод состоялся, бывшему муженьку теперь не на что выходить в Сеть — деньги все забрала жена. Вот и думай после этого. Может, стоит хоть немного уделять внимание своим любимым, а то, неровен час, и на интернет-карточку денег не хватит...

### Виртуальная Марь-Иванна

Травка. Марихуана. Марь-Иванна. Шмаль. Пых. Гаш. Шишки. Во многих странах коноплю





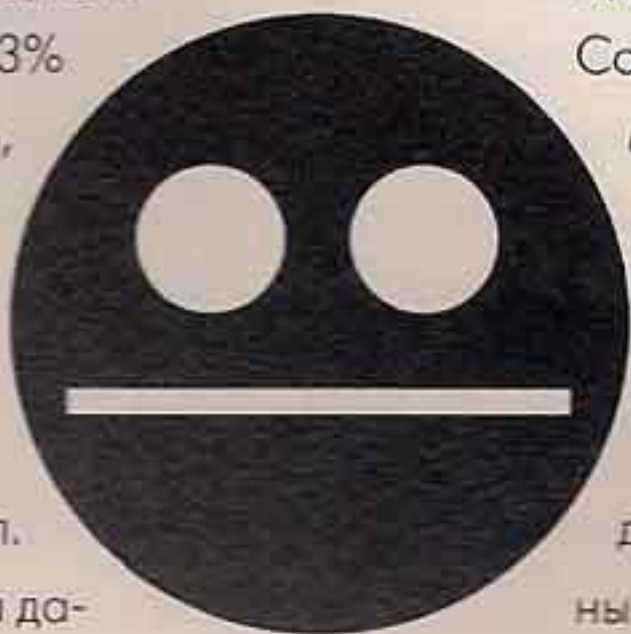
выращивают в промышленных масштабах. В значительно меньшем числе стран марихуана разрешена к курению, хотя всем известно, что это намного безопасней не только алкоголя, но даже простого табака. Но ни-и-ззя! И кто бы мог подумать, что законопослушные канадцы, которые принимают либеральные законы в самую последнюю очередь, возьмут да и начнут торговать шмальной через Сеть. Тут нужно сделать несколько оговорок. Конопля издревле используется в медицине как болеутоляющее и расслабляющее средство. Курение травки здорово облегчает жизнь больным раком, психозами, нервно-соматическими заболеваниями... Группа сторонников коноплекурения давно продвигала идею распространения травки через интернет, но пару лет назад за этот "либерализм" нескольких членов партии арестовали. Так что энтузиазм поутих. Но несколько месяцев назад вспыхнул с новой силой. И вот вам, пожалуйста. На сайте [www.marijuanahomedelivery.ca](http://www.marijuanahomedelivery.ca) можно почти свободно — достаточно предоставить справку, что вы больны болезнью, при которой показано марихуанокурение — заказать себе пакетик анаши. Около семидесяти долларов за десять грамм. Учитывая, что конопля показана чуть ли не при половине всех возможных заболеваний, заказать ее может любой канадец, достигший восемнадцатилетнего возраста.

## Вирусный Топ

В очередной раз предлагаем вам ознакомиться с вирусным топом.

1. I-Worm.Lentin — 27,66%
2. I-Worm.Klez.h — 23,39%
3. I-Worm.Tanatos — 3,17%
4. Macro.Word97.Thus — 2,47%
5. I-Worm.Bridex — 1,36%
6. Worm.Win32.Opasoft — 1,34%
7. Macro.Word97.Marker — 1,29%
8. I-Worm.Hybris — 1,28%
9. Macro.Word.Cap — 0,96%
10. Win32.Elker — 0,83%

Как и предполагалось, с гордо поднятой головой по подиуму шествует Lentin. А вот что старичок Klez будет наступать ему на пятки, никто не ожидал. Но... Новые версии вируса да-



ют о себе знать. Эпидемия Tanatos миновала — напомним, что еще осенью на долю этого вируса приходилось около сорока процентов заражений. А вирь I-Worm.Hybris, хотя и отъедает от общего рейтинга небольшой процент, но делает это стабильно на протяжении вот уже многих месяцев. Похоже, этот вирь прочно вошел в нашу жизнь и выходить из нее не собирается.

## Мобильник — в яблочко!

Для чего можно использовать мобильник? Говорить — понятно, играть — тоже, SMS'ки посылать — яснее ясного. Терять и оказывать соотвиками гуманитарную помощь карманникам — это уже пореже. Обмывать новокупленный телефон в стакане водки — из разряда экзотики. В Европе же, помимо стандартного применения "трубок", их еще принято метать. В прямом смысле. Размахиваться хорошенько и запускать "Эриксоны", "Моторолы" и прочие "Нокии" в воздушное плавание. Во многих



странах уже устраивались подобного рода соревнования с победителями и призами. Но жители Риги решили переплюнуть даже Европу. Четвертого января в этом славном городе состоялся настоящий чемпионат по метанию мобильных. В соревновании приняли участие именитые "кидалы" — в хорошем смысле этого слова. Спортсмены по метанию ядер, дисков и прочая, прочая. Понятно, что у рядового пользователя мобильного не было супротив столь именитых личностей никаких шансов, но принять участие в "забросе" мог любой желающий. Победил, конечно, какой-то спортсмен. Сотовых разгрохали — будь здоров! Особенно много "труб" пострадало при кидании на меткость. В яблочко попали не все, но все исправно "убили" свои телефоны. И не жалко: ведь дирекция турнира возместила почти всем участникам потери — призами даже за самые низшие места были мобильные телефоны.

## Аллоды: год в Интернете

Серверу ALLODSNET — [www.allods.net](http://www.allods.net) — исполнился год. Целый год непрерывного геймплея в вебе. Геймплея одной из лучших российских игр с сетевым режимом. Администраторы заставили ожить уже почти отошедшую в мир иной игровую вселенную. Количество игроков на сервере постепенно увеличилось. Сначала было тридцать, сейчас уже более пятисот. И это не предел, каждый день на сервере регистрируется около пяти новичков. Не подвели и создатели проекта — компания Nival. Постепенно были разработаны новые виды артефактов, карты, проводились турниры и конкурсы. Прошел год. Администрация ALLODSNET не остановилась на достигнутом и заключила договор с провайдером [ropnet.ru](http://ropnet.ru) о переезде сервера к ним — связь улучшится. Проводится доводка баланса, так что играть с каждым месяцем становится все интересней и интересней. Добавляются новые карты и вещи. И самое главное — сделано полное стирание базы персонажей, что уравняло шансы бывалых и новых игроков на победу. Присоединяйтесь!

## Хакеры с туманного Альбиона

Количество стран, в которых за виртуальные преступления сажают во вполне реальную камеру, растет. Не сказать, что особенно быстро — пока потихоньку, — но тенденция имеется. В Штатах уже сажают, в Германии — вяжут, во Франции — упекают. Теперь вот будут отправлять в кресты и на туманном Альбионе. Прецедент создан. Некто Вельс Валлор — хакер 23 лет — был признан виновным в написании сразу трех весьма опасных вирусов. Массовому пользователю они — GoKar, Admirer, Redesi — мало известны, но локально напакостить успели. ФБР арестовало Вельса еще в начале 2002 года, но тогда его отпустили, хотя дело и не было закрыто. И вот теперь архив снова сняли с пыльных полок и решили-таки засадить молодого хакера за его злодеяния. Пока речь идет лишь об условном наказании, но это значит, что в будущем за хакерство в Британии могут и посадить. ■





Nautilus  
nautilus@allods.net

# "ДЕМИУРГИ" В СЕТИ БОЕВЫЕ МАГИ НА WWW

В 2000 году "Нивал" анонсировал проект под названием *Etherlords*, позже появилось и русское название — "Демидурги". Команда, известная всем как создатели серии "Аллоды" и ее продолжения "Проклятые земли", анонсировало не РПГ, а пошаговую стратегию.

И ниваловцы удивили игровую общественность. Худшие ожидания о клонировании "Героев" не подтвердились. Перед геймерами предстало оригинальное сочетание пошаговой фэнтези-стратегии с системой, напоминающей настольную карточную игру *Magic: The Gathering*. Игра получилась что надо. Достойный ответ таким хитам, как *Warcraft* и *Heroes of Might and Magic*. И в России умеют делать классные игры, которые занимают первые места в рейтингах.

Сегодня мы научимся играть в "Демидургов" через Сеть.

## Обновления игры

С момента выхода "Демидургов" "Нивал" стал делать работу над ошибками, доводить до ума баланс и многопользовательский режим. На данный момент последним является 1.07, и взять его можно либо с сайтов "Нивала", либо с *нашего CD* — мы выкладывали его несколько месяцев назад, а конкретно — в *сентябре (№9 за 2002 год)*. "Заплата" охватывает все предыдущие обновления: 1.02, 1.03, 1.04 и 1.06. Настоятельно рекомендую, даже если вы не собираетесь пользоваться мультиплеерным режимом игры, поставить патч. Кроме проблем, связанных с многопользовательским режимом, патч устраняет и множество других ляпов. Если у вас будут возникать ошибки даже после установления последнего обновления, обра-

щайтесь к разработчикам игры или по горячей линии IC.

## От сингла в мультиплеер

Обе кампании пройдены: в четырнадцать стратегических миссиях и пяти уровнях сложности. Вы стали Лордом того, кого возвысил эфир, у кого нет других помыслов, кроме войны. Можно продолжать играть в одиночные миссии, где вашим оппонентом будет компьютер. Но интересно ли это? Игре уже год, многие прошли этот этап и осознают, что соревноваться даже с самым продвинутым AI нет смысла. С человеком играть намного интересней, чем с машиной. С ним, в отличие от машины, не устаешь соревноваться. Для входа в многопользовательский мир нужно в главном меню выбрать раздел *Сетевая игра*.



Я не согласен с современной концепцией развития мультиплеера в играх, которые все-таки создаются в первую очередь для сингла. Это бич разработчиков, что все меньше и меньше места отводят под модемный режим и возможность играть за одним компьютером.

Как таковой возможности игры в "Демидургов" посредством прямого модемного соединения нет. А в хотсит, несмотря на все анонсы, так и не появился стратегический режим. Если у вас возникло желание поиграть с кем-то в "Демидургов", вам нужно либо пойти в клуб, либо заблаговременно обзавестись интернетом.

## В Сети

Определимся с понятиями. Для мультиплеера "Нивал" разработал два отдельных режима:

**Дуэльный режим** — игра происходит вне какой-либо сюжетной линии. Это обычное сражение с противником, как в сингле, по правилам тактического боя.

**Стратегический режим** — на определенной заранее карте территории происходит сражение противников. То есть режим аналогично миссиям сингла или игры с компьютером.

Любой из режимов можно продегустировать либо через *прямое интернет-соединение*, либо через *сервер GameSpy*.

## ПРЯМОЕ ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЕ

Своего рода альтернатива модемного режима. Отличительной особенностью является то, что если по модему могло играть только двое, то в этом режиме ограничений нет. Просто желающие поиграть должны быть одновременно во Всемирной Паутине.

В данном режиме вы можете либо быть "сервером", либо присоединиться к игре. Сервер — это тот, кто выбирает правила и после всех согласований включает игру. Для того, кто будет присоединяться, нужно ввести IP сервера. Серверу необходимо сообщить свой ай-пи адрес желающим поиграть. Чтобы его определить, во время подключения к интернет зайдите в меню *Пуск* и нажмите подраздел *Выполнить*. В NT/2000/XP введите *ipconfig*, а в 98/ME — *winipcfg*. В России почти все провайдеры предоставляют динамические ай-пи адреса, и поэтому при каждом новом подключении к Сети следует выполнить вышеописанную операцию.

## СЕРВЕР GAMESPY

Это универсальный клиент для игр по интернету. Софт для него находится на диске самой игры. Можно либо войти на сайт [www.gamespy.com](http://www.gamespy.com) и оттуда ввести комнату *Etherlords*, либо в самой игре, после выбора режима, указать тип соединения *GameSpy*. Во втором случае можно будет пользоваться более удобным интерфейсом, отражающим особенности игры. С игрой также поставляется приложение *Game Spy Arcade*, через которое также можно запустить игру. Версия не последняя, но она сама предлагает докачать последние обновления.



В комнате находятся игроки со всего света, желающие сразиться в "Демидургов". Есть две возможности — либо создать игру, либо присоединиться к ней. В случае создания ваше предложение об игре появится в списке, и желающие смогут присоединиться. После этого высветится следующее диалоговое окно, где будущие соперники смогут еще раз все согласовать. И уже тогда создатель игры нажмет *Принять*.

Существенной разницы между работой мультиплеерных режимов в разных типах соединения нет. В дальнейшем описании слово "сервер" будет обозначать как создателя сервера для прямого интернет-соединения, так и создателя игры на GameSpy.

**Примечание.** Не все игроки могут создать хост — в основном это



касается игроков, выходящих в интернет из локальной сети через один внешний IP (все зависит от типа NAT). В этом случае они могут присоединиться к игре только как клиенты.

## Дуэльный режим

Герои создаются заранее по договоренности об уровне ресурсов, количестве раундов боя и наборов колод для своих героев. Единственная цель в режиме — победа. При этом герой ничего не получает и не теряет.

### СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Выбирается уровень ресурсов (от 1 до 5). Они используются для оплаты всех параметров, заклинаний и рун, навыков и специализации, артефактов. Таким образом, в зависимости от уровня ресурсов вы и будете выбирать вышеперечисленные вещи для героя. Выбирается раса. Ограничений нет, вы можете выбрать любую из 4 рас. Создается список заклинаний. Выбрать можно из полного набора, доступного данной расе. Кроме заклинаний 1, 2 и 3 уровня можно выбрать и примитивные заклинания. Во время битвы и между раундами набор поменять нельзя.

После того как заклинания куплены, к ним добиваются руны. Количество их зависит от навыка "хранения рун" и от потребности в количестве использования данного заклинания (глобальные заклинания нет смысла использовать несколько раз). Определяется специализация героя. Следует исходить из того, какая у вас раса и набор карт. Специальность должна усиливать уже выбранные параметры.

Все сказанное относится и к набору навыков, которые должны усиливать специализацию. Можно выбрать артефакты. Их число ничем не ограничено, кроме выбранного уровня ресурсов. Если вы не превысили уровня общего количе-



▲ Согласно описанию, за 10 минут я создал героя расы Виталы с уровнем ресурсов 3.

ства ресурсов, вы можете сохранить героя. Для этого надо дать название данному набору и кликнуть на галочку. Теперь набор можно использовать для сетевых дуэлей.

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ

После создания сервера или подключения к нему появится окно дуэльного режима.

Если действие в окне может совершать только сервер, это указано отдельно.



▲ Дуэльное окно.

### ОКНО ДУЭЛЬНОГО РЕЖИМА

В окне вы увидите чат, где противники могут еще раз уточнить условия дуэли. Сервер ставит условия игры: количество раундов и уровень ресурсов. Выбирает арену. От уровня ресурсов будет зависеть доступность той или иной колоды (героя). Есть возможность что-то изменить в герое и выбрать его образ. После того как оба игрока приняли условия дуэли, сервер нажимает "Принять".

Первый ход делает герой, имеющий более высокий уровень. В последних патчах — первый игрок выбирается случайно. Если назначено несколько раундов, то право первого хода будет чередоваться. Прервать текущую дуэль можно, сдавшись противнику, который становится победителем раунда.

## Стратегический режим

В стратегическом режиме основная цель игры — уничтожение всех замков противника. Для этого накапливаете ресурсы на покупку героев, колод карт и рун к ним, открываете карту, качаете навыки персонажей за счет побед над чужими героями или монстрами, но в случае поражения ваш герой погибает. Когда выбран вариант сервер, нужно выбрать карту, на которой будет происходить игра, или загрузить сохранение. Карты делятся по количеству возможных игроков и по размеру. Как выбор будет сделан, появится диалоговое окно стратегического режима.



▲ Окно стратегического режима.

### ОКНО

#### СТРАТЕГИЧЕСКОГО РЕЖИМА

В этом окне есть чат, где противники могут еще раз уточнить условия. Карта игры выбрана еще до появления окна. Сервер ставит уровень сложности, который необходим в случае, если кроме людей будет играть и компьютер. Сервер же ставит ограничения по времени на ход и бой. Выбирается раса и флаг. В случае если оба соперника кликают "Я согласен", сервер включает игру.

## Чемпионат

С 14 декабря 2001 года по 3 февраля 2002 года "Нивал" провел первый и пока единственный официальный международный турнир по "Демидургам". Бои проводились на сервере GameSpy. К турниру допускались только пользователи версии игры 1.03 (на тот момент последней). С 21 декабря по 8 января состоялся первый отборочный турнир, по результатам которого отбиралось 32 лучших игрока. Они были разбиты на 4 группы с помощью жеребьевки. С 15 января 2002 по 27 января 2002 состоялся групповой этап отборочного тура. Дуэли проводились в 3 раунда. Рейтинг за победу начислялся по формуле, где учитывался рейтинг противников. Таким образом, игроки, занявшие 1 и 2 место в группе, выходили в 1/8 турнира, которая проводилась по олимпийской системе с выбыванием. С 1 до 3 февраля состоялись игры 1/8, 1/4, полуфиналы, матч за 3 место и финал. Обладатель первого приза чемпионата, Ker Laeda (Москва), получил колонки Genius 5.1 с сабвуфером и 2 плаката "Демидургов" с автографами разработчиков. Игрок Daruk (Санкт-Петербург), занявший второе место, получил коробку с игрой и плакаты, а третий победитель Alex\_Killer (Киев) помимо плакатов получил фирмен-

ную майку команды Nival. Всем участникам турнир и уровень его проведения понравились, и они с нетерпением ждут следующего чемпионата.

## Настоящее

Сейчас существует пара неофициальных дуэльных

игровых серверов. На них силами фанатов проводятся турниры и подсчет рейтинга участников. В России наибольшую популярность имеет сайт [www.etherlords.csn.ru/rus/kd.html](http://www.etherlords.csn.ru/rus/kd.html). В Клубе Дуэлянтов вы можете проявить свои магические способности, играя с достойными соперниками на рейтинг. На страницах Клуба Дуэлянтов вы найдете кодекс, правила подсчета рейтинга, описание турниров и рейтингов, а также форум для назначения встреч. Сайт создан и поддерживается Юрием Pipeman Шиховым и Артемом Artem\_pechenkin Печенкиным.

Основной игровой сайт за рубежом — [www.myleague.com/etherlords](http://www.myleague.com/etherlords). Это сервер международных рейтинговых игр по "Демидургам". Сделан на базе системы CasesLadder, позволяющей зарегистрироваться любому игроку, играть и участвовать в рейтинге.

## Будущее

Сейчас в недрах "Нивала" создается продолжение игры — "Демидурги II". Проанализировав отзывы игроков, в компании пришли к выводу, что развитие мультиплеера во второй части будет сконцентрировано на дуэльном режиме (в текущем представлении), будет разработано еще 2 новых дуэльных режима (подробности неизвестны). "Нивал" планирует создать и поддерживать специальный дуэльный онлайн-сервер, в котором будет автоматическая система учета статистики и рейтинга игроков, защита от нечестной игры и возможность записи и воспроизведения дуэлей.

А пока вторая часть не увидела свет, игроки по всему миру продолжают играть в первых "Демидургов". Присоединяйтесь. Увлекательный мир Лордов Магии ждет вас. ■



# Единственной, и неповторимой

## ВИРТУАЛЬНОЕ ПОЗДРАВЛЕНИЕ С МЕЖДУНАРОДНЫМ ЖЕНСКИМ ДНЕМ

Приближается *Международный женский день*, и перед мужской половиной населения нашей необъятной страны в очередной раз встает Ужасно Мучительный Вопрос: "Что же и как подарить своей единственной?" Мы специально публикуем этот материал *заранее*, дабы вы успели подготовиться. Потому как воспользоваться большинством описанных в статье интернет-услуг накануне праздника будет проблематично: серверы будут сильно перегружены.

### Фотографии в конверте



Речь пойдет совсем не о тривиальных электронных интернет-открытках и не о ссылках на изображения, которыми завалены почти все почтовые ящики перед любым праздником. Печать на бумаге и рассылка фотографий по обычной почте в конвертах — вот что действительно интересно. На почту за марками идти не придется. Можно даже обойтись без принтера. Все, что потребуется, — это изображение в электронном виде (например, со сканера или с цифрового фотоаппарата) и доступ в интернет.

Вы сканируете или любым образом получаете цифровое изображение, отправляете его в виртуальную фотостудию и через несколько дней (иногда недель) получаете в конверте отпечаток. Адрес для доставки можно указать любой — это значит, что таким образом можно разослать открытки своим друзьям. И совершенно бесплатно.

Есть из чего выбрать. Одной из самых проверенных можно назвать **SmartPrint** ([www.smartprint.ru](http://www.smartprint.ru)). Отправив в виртуальную студию изоб-

ражение в электронном виде, вы достаточно быстро получите приятно пахнущий краской конверт. То, что вы найдете в конверте, зависит только от вас. Следует отдавать себе отчет в том, что виртуальная фотостудия — это не профессиональная фотолaborатория. Там работают принт-сервер и несколько принтеров (совершенно точно *Hewlett-Packard*) под управлением оператора. Следовательно, никто не будет тратить время на обработку изображений и подбор оптимальных параметров. Что пришлете, то и напечатают. Следует досконально выдержать

требования интернет-фотостудии к параметрам принимаемых к обработке изображений: файл формата JPEG с минимальной компрессией, разрешение не менее 300 dpi, размер файла 300-500 кбайт. Изображения интимного характера, со сценами насилия и прочая непотребщина будут немедленно отправлены оператором в корзину. Зато высокохудожественные оригиналы можно выставить на тематический конкурс (например, в номинации "Лучший портрет"). И последнее: стадию обработки изображения можно получить на сайте студии.

### Голосовое письмо



Голосовое письмо — это письмо с прикрепленным к нему wav- или mp3-файлом. Сегодня появились мультимедийные программные средства записи звука, а доставка "звукового письма" по электронной почте занимает всего несколько минут. Все необходимое для создания звукового письма программное обеспече-

ние входит в комплект поставки Windows 9x/2k/XP. А из аппаратных средств вам потребуются микрофон и самая примитивная звуковая карта.

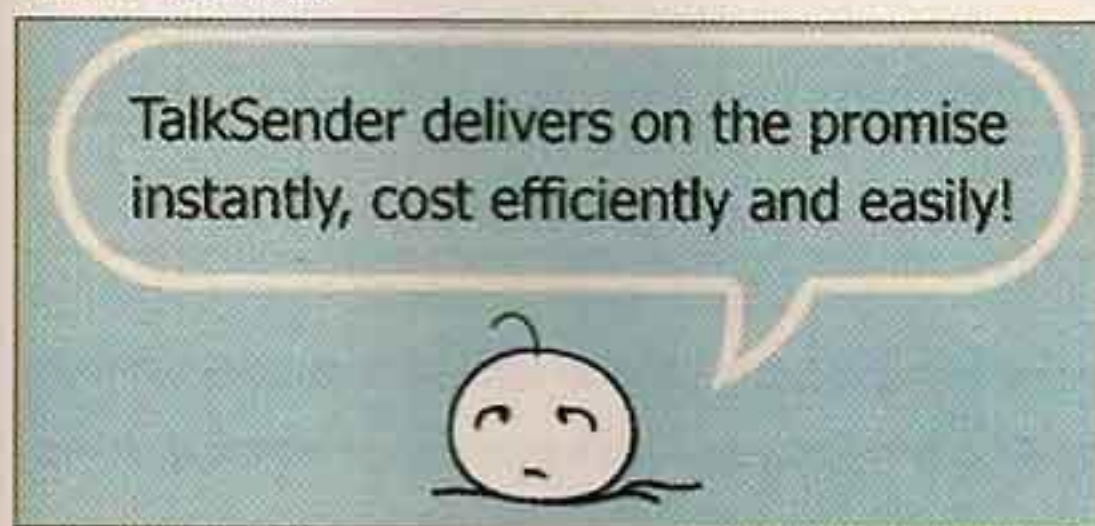
Самый простой способ записать "звуковое письмо" в Windows — воспользоваться программой *Звукозапись* (меню *Пуск/ Программы/ Стандартные/ Развлечения/ Звукозапись*). В появившемся окне "магнитофона" нажимаем красную кнопку записи, произносим самые теплые поздравления и завершаем запись нажатием квадратной кнопки *Стоп*. Когда запись будет закончена, нужно выбрать экономичный формат сохранения файла. По умолчанию звуковое письмо будет сохранено в формате **wav**, что по качеству сопоставимо с радиотрансляцией (компрессия PCM, частота дискретизации 22 кГц, 8 бит, моно). Тридцатисекундное голосовое поздравление в таком формате займет около 640 кбайт. Файл такого размера вполне можно отправить по электронной почте.

Однако по неписаным правилам сетевого этикета размер отправляемого файла нерабочего содержания не должен превышать 300 кбайт. В противном случае адресату с нестабильным и медленным модемным соединением потребуется много времени, чтобы принять ваше послание, и его первой эмоцией, скорее всего, будет раздражение. Для того чтобы соблюсти приличия, достаточно всего лишь сохранить 30-секундное письмо в формате **mp3**. В параметрах сохранения файла *Звукозаписи* можно выбрать вариант *MPEG Layer 3* (скорость потока 56 Кбит/с, дискретизация 24 кГц) и указать расширение **.mp3** после имени файла. В формате mp3 то же 30-секундное голосовое поздравление займет уже не 640, а чуть более 200 кбайт. Размеры файлов могут варьироваться в зависимости от качества записи.

Воспроизвести mp3-файл адресат сможет, например, с помощью **WinAmp**. Как раз появится хороший повод загрузить последнюю версию утилиты. После того как файл сохранен на диске, нужно написать приятное письмо и прикрепить к нему заранее подготовленный звуковой файл с посланием. Если хотите поздравить многих получательниц, то будьте хит-



рее: запишите универсальное поздравление (без имен и обстоятельств) и разошлите его всем сразу, указав адреса получателей в графе *Vcc:* (адресат невидим). Если пользуетесь **The Bat!**, то адреса нужно прописать через запятую в поле *Скрытая копия*. Адресаты не смогут узнать, кому кроме них было разослано аналогичное послание, но, вероятнее всего, догадаются, что голосовое письмо было получено не только ими. Поэтому для поздравления дорогих вам людей подобная "слепая" рассылка не годится.



Если отправлять голосовые сообщения вам приходится чаще, чем раз в год, то рекомендуем воспользоваться специализированной программой **TalkSender**. Она доступна на сервере [www.talksender.com](http://www.talksender.com), и ее загрузка не займет много времени (дистрибутив — около 100 кбайт). Теперь вам не придется тратить время на установку параметров записи и конвертацию аудиофайлов из одного формата в другой. **TalkSender** позволяет записывать и отправлять голосовые сообщения по электронной почте в формате **mp3** всего тремя нажатиями кнопки. При этом вам даже не потребуется вводить адреса вручную, так как программа использует *Адресную книгу Windows*. Кроме того, к звуковому посланию **TalkSender** позволяет сообщить еще и его текст, а также прикрепить какой-либо файл (скажем, с открыткой). Как только адресат получит голосовое письмо, программа пришлет на ваш адрес уведомление о доставке.

### Заказ подарка с предоплатой

Нет времени ходить по магазинам за подарками, или любимый человек, которому он предназначается, живет далеко? А интернет-магазины на что? План такой: "вбегаете" в онлайн-магазин, выбираете подарок, указываете нужный адрес доставки и выбираете предоплату. После того, как деньги снесены в "кассу", а подтверждение оплаты (с данными корешка квитанции) направлено продавцу, вам остается только ждать, как адресат среагирует на сюрприз. Раздел *Подарки* или *Игрушки* есть во всех популярных интернет-магазинах ([www.24x7.ru](http://www.24x7.ru), [www.ozone.ru](http://www.ozone.ru) и пр.). Возможность оплаты через **WebMoney** ([www.webmoney.ru](http://www.webmoney.ru)) — тоже не редкость. Объективная сложность только одна: вы не можете точно проконтролировать время доставки.

### Банальные открытки...

Электронная открытка, посланная по электронной почте, — это, пожалуй, самый формальный способ проявления внимания. Может

быть, именно поэтому он и получил столь широкое распространение в России. Электронная открытка представляет собой изображение, а чаще — ссылку на изображение, размещенное на специализированном сервере, которое можно отправить по электронной почте. Начать подбор открыток можно с сайтов [www.vf.ru](http://www.vf.ru) и <http://cards.yandex.ru>. Но учтите, что действительно симпатичных открыток вы найдете немного. Нередко под видом открытки можно встретить просто плохо обработанные фотографии цветов.

### IP-телефония

Письма письмами, а приятнее всего поздравить дорогого человека лично, хотя бы по телефону. Лучше — бесплатно. Но что делать, если человек живет далеко, скажем, за границей? Ведь стоимость традиционных международных переговоров достаточно высока. В этой ситуации нам помогут программы, позволяющие "звонить" через интернет в любую точку мира, причем во многие страны звонки можно делать совершенно бесплатно.



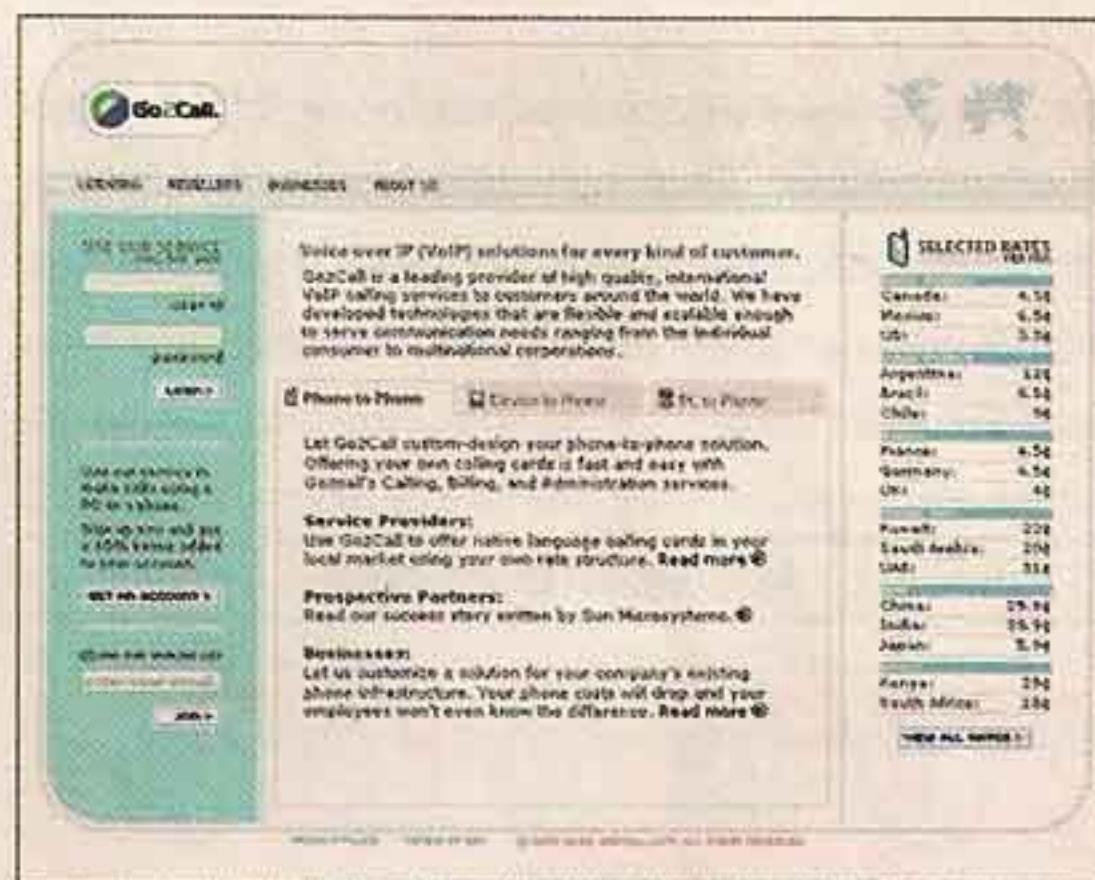
Например, можно воспользоваться программой **MediaRing Talk**, доступной на сервере [www.mediaring.com](http://www.mediaring.com). Данная программа интернет-телефонии имеет удобный интерфейс, позволяет совершать международные звонки (в ряд стран — бесплатно), а также посылать с электронной почтой голосовые сообщения. Кроме того, она имеет встроенную функцию **TalkZone**, которая позволяет определять, кто из ваших друзей в данный момент находится в Сети, и свободно общаться с обладателями этой программы по всему миру. Интересно, что **MediaRing Talk** позволяет даже маскировать ваш голос.

Другая хорошо зарекомендовавшая себя программа интернет-телефонии — **HotTelephone.com** ([www.hottelephone.com](http://www.hottelephone.com)). Это — не загружаемая на ПК программа, а серверное приложение: можно разговаривать, подключившись к веб-серверу "горячего" телефона. Единственное, что для этого вам придется загрузить, — это небольшое Java-приложение (примерно 800 кбайт), которое установится на ваш компьютер во время пер-

вого звонка и загрузки которого уже не требуется ждать в дальнейшем. Сервис **HotTelephone.com** дает возможность совершать бесплатные звонки с компьютера на телефон в 30 стран мира, в том числе в США, Канаду, Германию, Францию, и в Россию — к сожалению, только в Москву.



Для бесплатных звонков рекомендую еще один сервис — **Go2Call** ([www.go2call.com](http://www.go2call.com)). Он позволяет совершать бесплатные звонки в следующие страны: США, Канаду, Великобританию, Ирландию, Германию, Бельгию, Нидерланды и Швецию. Кроме того, этот сервис предлагает, воспользовавшись **EuropeSelect Plan**, всего за 18 долларов в месяц совершать неограниченные по продолжительности звонки еще в 12 стран Европы.



Однако у интернет-телефонии есть одно "но". Качество связи сильно зависит от скорости связи с интернет-провайдером. И те, у кого скорость соединения невелика, могут столкнуться с вполне предсказуемыми проблемами: задержками, искажениями и другими дефектами работы телефонной станции. Но попробовать все же стоит.



Мы рассмотрели наиболее популярные способы поздравления лиц прекрасного пола с наступающим праздником 8 марта. От банальной открытки до высокотребовательной к коннекту интернет-телефонии. Точно такими же способами можно поздравлять друзей и знакомых с любым праздником. Главное — не забывайте, что нагрузка на все сервисы перед крупными праздниками возрастает во много раз, и ваше поздравление может прийти адресату через неделю-другую после самого празднования. Так что "готовьте сани летом". ■



# ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

[www.maylin.net/Fireworks.html](http://www.maylin.net/Fireworks.html)



“Тетех! Тетех!” — кричат дети. “Ура-а-а!” — восклицают взрослые. “Ну вот, снова поспать не дают”, — сетуют старики. И только машины протяжно воют сигнализацией, когда в небе рассыпается пышный букет салюта. Надеюсь, что вы любите фейерверки, иначе заходить на сайт вам противопоказано. Черный фон. Эдакий прямоугольник Малевича. Но стоит кликнуть мышкой в любую точку мрака, как из нижнего угла экрана стартует петарда, и в небе вспыхнет радуга из медленно осыпающихся искорок. Частые клики подарят вам радость бурного веселья, а если запускать петарды по одной, то получится замечательный способ релаксации. Изображение выполнено с фотографической точностью. Звуки подобраны идеально. Для самых взыскательных ценителей веб-арта, и просто для всех любителей “тетеха”.

[www.mults.net](http://www.mults.net)



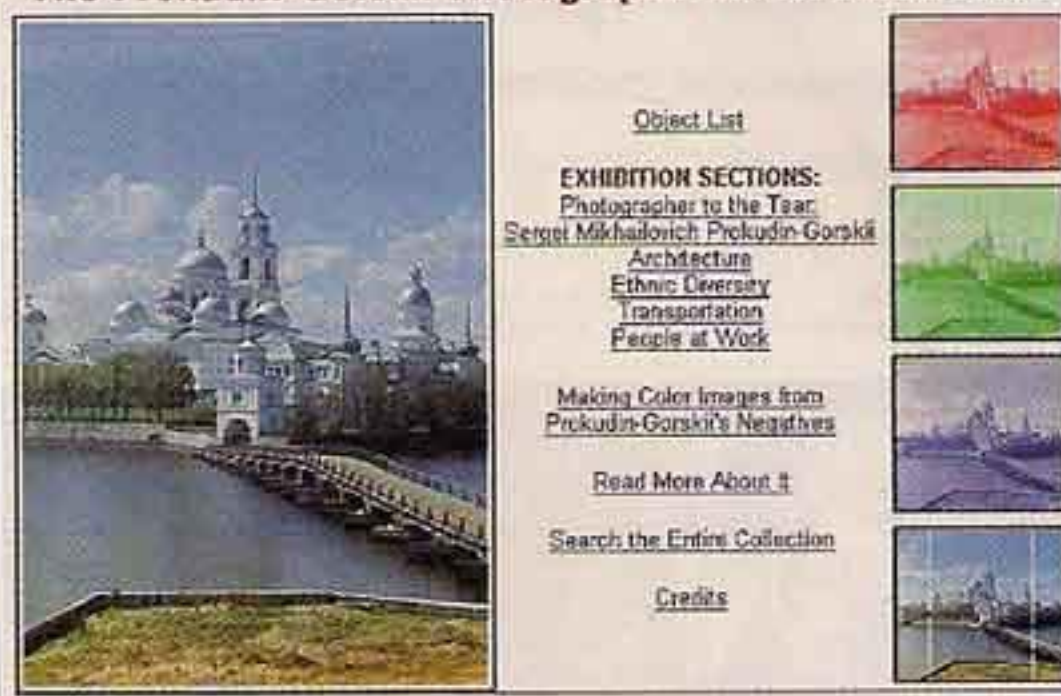
Если славную гарную девку **Масяню** вы по каким-то причинам недолюбливаете — на вкус и цвет, как известно, сложно найти товарища — то, возможно, вам приглянется не менее зажигательный хлопец **Шпендель**. Флеш-мульты про Шпенделя — это своеобразная пародия на “Маську”. Похожие шуточки, залихватский смех... Увы, во всем просматривается вторичность, а смех — не так заразителен. Но если “Маська” вас совсем не устраивает, то, возможно, этот сериал все же приглянется.

[www.loc.gov/exhibits/empire](http://www.loc.gov/exhibits/empire)

Прокудин-Горский был профессиональным фотографом, жившим на рубеже девятнадцатого и двадцатого веков. Как и большинство фотографов того времени, он был весьма опечален невозможностью получать качественные фотографии в цвете. Это сейчас любой пользователь может позволить себе RGB-полиграфию 10x15. В России — да и во всем мире — девятнадцатого века существовали три вида фотографии. Черно-белая. Цветная, полученная раскрашиванием красками черно-белой. И

## The Empire That Was Russia

The Prokudin-Gorskii Photographic Record Recreated



монохромная. Прокудин-Горский был одним из первых фотографов, кому пришла в голову простая и гениальная, как один из вариантов простого, мысль. Если получить три монохромных изображения (красное, голубое и зеленое), а затем спроецировать их одновременно на экран через соответствующий фильтр, то получится цветная картинка. Заручившись помощью Николая II, Прокудин обзавелся специализированной фотоаппаратурой и начал ездить по России, снимая достопримечательности различных регионов и знаменитых людей. Например, эмиру Бухарскому пришлось более минуты сидеть неподвижно, чтобы фотограф мог перезарядить фотоаппарат разными пластинками...

После событий 1917 года Прокудину удалось сбежать из революционной России и вывезти с собой часть коллекции — около тысячи фотопластинок. Уже в 1948 году сын Прокудина продал фотографии Американской Библиотеке Конгресса.

И вот всего несколько лет назад работникам библиотеки пришлось в голову отсканировать все изображения и наложить их друг на друга в Photoshop. Получились чудесные цветные фотографии России на рубеже веков. Аналогов просто не существует. Забудьте про все эти серо-коричневые произведения фотоискусства, которые вы видели до этого. Перед вами Россия столет назад... Такая, какой ее видел Прокудин-Горский.

<http://prank.net.ru/works.htm>

На сайте можно найти подборку розыгрышей отечественных провайдеров “компанией по организации шуток, rus prAnk”. Есть несколько действительно весьма прикольных розыгрышей.

<http://atamah.8-12.ru/radios.htm>

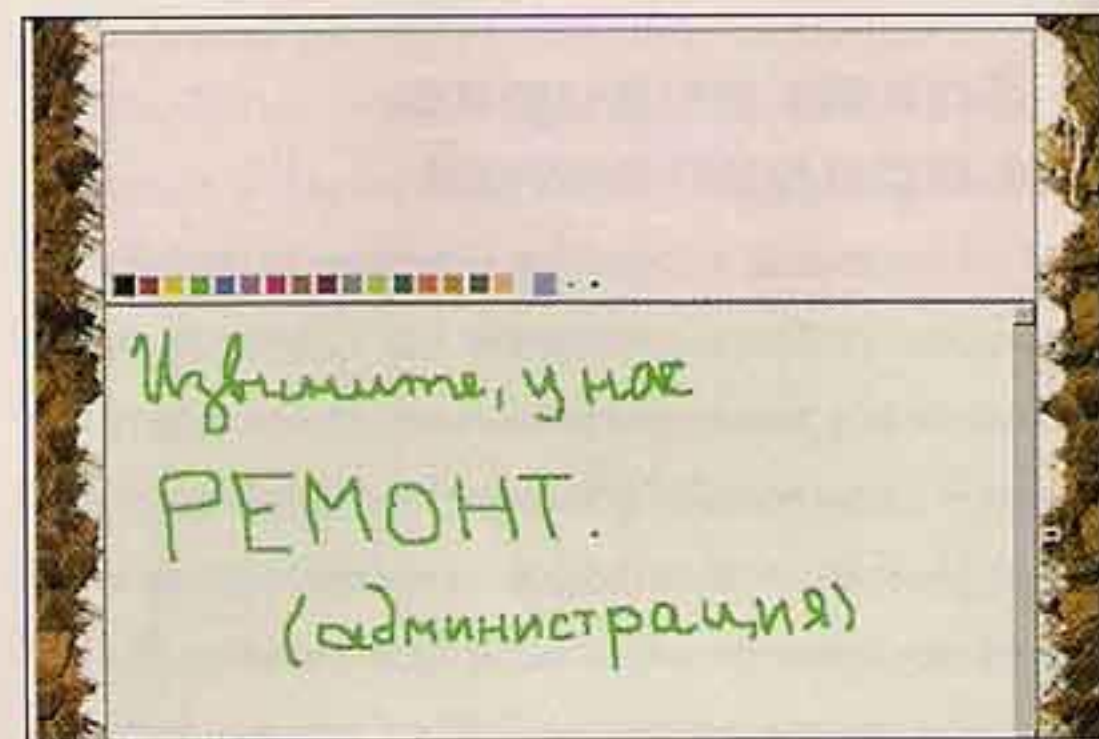
Любите слушать радио дома? На работе? В метро? Просто любите слушать радио? Ничто не мешает вам слушать его и в интернете. Многие радиостанции вещают теперь и в Мировую Паутину. Ну а на данном сайте вы найдете подробный список таких радиостанций. Налаживаем нормальный коннект, выходим в Сеть и слушаем какой-нибудь “Серебряный Дождь” по цене 0.98\$ в час.

[www.zashibis.ru/WALL/agreement.php](http://www.zashibis.ru/WALL/agreement.php)

Гениальное изобретение студии “Зашибись.Ру”. Стена плача!

“СТЕНА ПЛАЧА — СВЯТЫНЯ РУНЕТА

Миллионы интернет-паломников стекаются к виртуальной стене плача, чтобы излить свои горести и высказать наболевшее. Все, что вы напишете, останется на века, и возможно, через тысячу лет интернет-археологи будут трепетно изучать каждый символ, изображенный на этой СТЕНЕ... Если вы готовы оставить свой след в истории, готовы поплакаться и загадать свои заветные желания, то освободите свой разум и...”



Самая настоящая стена. Выбираете кисть, цвета и можете творить. Вся информация автоматически сохраняется на сервере. Ну а насколько верны заявления о долговечности стенок, узнают только наши внуки...

[www.atheism.ru/special/harry\\_potter](http://www.atheism.ru/special/harry_potter)

Можно любить или не любить самого Гарри Поттера, но отрицать литературный талант **Джоан Роулинг** нельзя. Но литература меньше всего беспокоит оголтелых противников тов. Поттера. До чего иногда доходит дело в их слепом противостоянии герою книги и воплощению его образа в повседневной жизни, можно



**НАУЧНЫЙ АТЕИЗМ**

Работа по борьбе с религиозными фанатиками, которые пытаются навязать свои взгляды на мир и общество.

Путеводитель Гарри Поттер и гадкие клерикалы. Данные подборка создана с целью продемонстрировать взаимоотношения религиозных деятелей и героев детских сказок.

Новости 23-12-2002 Гарри Поттер — убийца (Сайт) [Сайт]

Библиотека 15-11-2002 Промышленники Гарри Поттера устраивают разно (Сайт) [Сайт]

Дайджест 12-11-2002 Елизавета захватила Гарри Поттера (Сайт) [Сайт]

Утелок изуми 09-10-2002 "Дороги Британии и Ирландии - вместе" предлагают использовать Гарри Поттера для распространения туризма (Сайт) [Сайт]

Пресса 09-10-2002 Гарри Поттер и Иисус Христос - сплитовый материал (Сайт) [Сайт]

ИСС 09-10-2002 Гарри Поттер и Иисус Христос - сплитовый материал (Сайт) [Сайт]

Цитаты 09-10-2002 Английский фильм "Гарри Поттер и гадкие клерикалы" (Сайт) [Сайт]

Персоналии 09-10-2002 Английский фильм "Гарри Поттер и гадкие клерикалы" (Сайт) [Сайт]

Ссылки 22-05-2002 Гарри Поттера на Украине приписали к сатанистам (Сайт) [Сайт]

Форум 19-04-2002 Письмо к Гарри Поттеру (Сайт) [Сайт]

Гостевая книга 16-04-2002 (Сайт) Гарри Поттер - друг или враг? (И.Оригина) [Сайт]

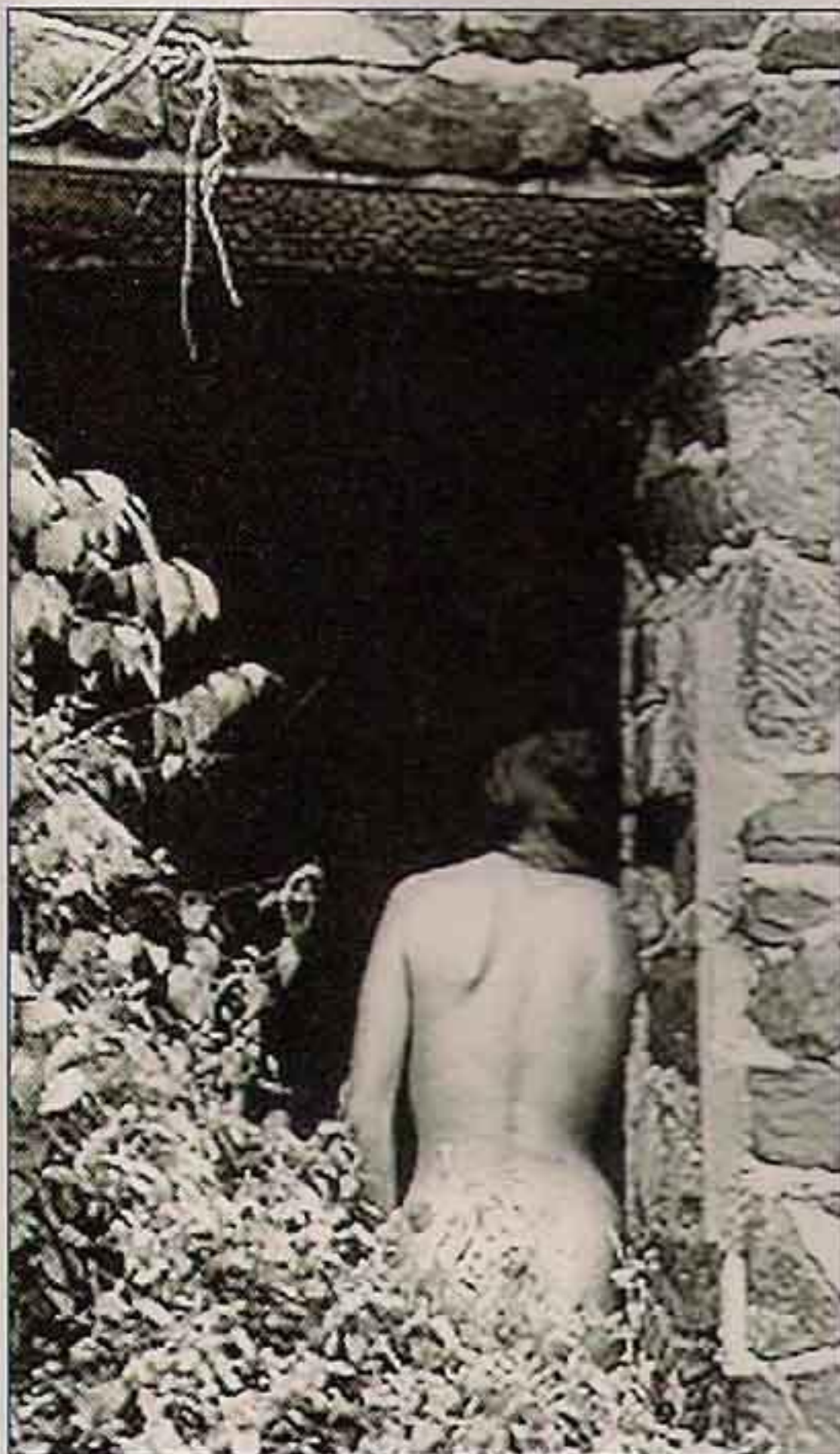
Блог 21-03-2002 Сандвичевая область. Пространства церкви, декларирует авторство от имени Гарри Поттера и Билли Уизли (Сайт) [Сайт]

Спецпроект 05-03-2002 Болитесь сатанистами против Гарри Поттера (Сайт) [Сайт]

Вестник №1 14-02-2002 В США детям запрещают читать про волшеб и Гарри Поттера (Сайт) [Сайт]

прочитать на этом сайте, посвященном теологии и атеизму. В аннотации к страничке сказано: "Данная подборка создана с целью продемонстрировать взаимоотношения религиозных деятелей и героев детских сказок". Взаимоотношения действительно демонстрируются, а отношения складываются подчас самые оригинальные.

<http://dehphoto.com/gray/indexgray.htm>



Внимание! Снимаю! В Сети можно найти сотни, тысячи, сотни тысяч различных фотогалерей самой различной тематики. Но на запрос "эротический арт" любой Rambler или Yandex выплюнет в первой тысяче ссылок — адреса захватских XXX-ресурсов, на которых нет ни единой эротической фотографии. Там будет жесткое порно. Настоящей же — классической — эротики в Сети не так уж и много. А классическая эротика — это всегда красиво, и никогда — пошло. Наслаждайтесь красивейшими черно-белыми (хотя есть и цветные) фото. Никаких "блондинок, пьющих молочко". Просто очень стильные фото.

[www.winall.ru](http://www.winall.ru)



Сайт, посвященный самой популярной операционной системе в мире — Windows. Здесь вы найдете самую разнообразную информацию, так или иначе связанную с "Окошками". История создания. Разнообразный софт для настройки. Советы по оптимизации. А также различные украшения для "Форточек". В разделе новостей всегда можно узнать, чем в настоящий момент занимаются разработчики Windows, ну а на форуме — задать насущный вопрос, будучи уверенным, что на него вскорости ответят специалисты сайта или другие пользователи.

<http://sj3.lenta.ru/cgi-bin/iframe/zaks?321>

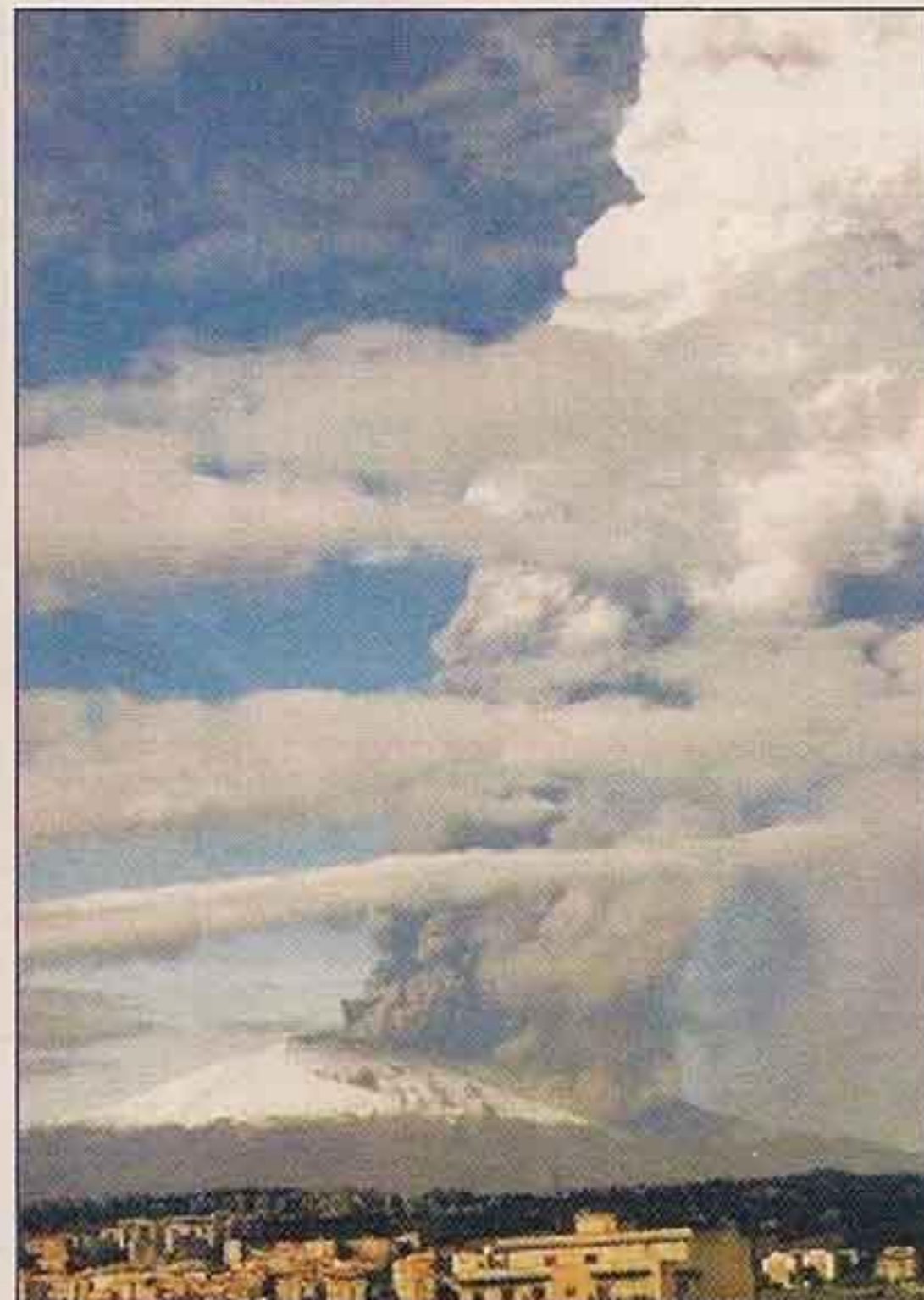


— А ты записался добровольцем!  
— Я? Добровольцем?!

Агитация, неспособная привлечь новых апологетов агитируемого движения, рождает жажду иронии со стороны людей творческих. И если алкающий иронии — художник, то проявлением его внутреннего порыва будет политическая реклама. Именно этому направлению искусства и посвящена данная страничка. Представлены как карикатуры и шаржи советских времен, так и вполне современный арт.

[www.vulcanoetna.it](http://www.vulcanoetna.it)

Дрожь земли. Конец спокойной жизни. Потопы лавы несутся по склону, сжигая все на своем пути. Клубы пепла застилают небо. Магма поглощает под собой машины, дороги, дома, целые поселения. Пятьдесят лет назад стихию было не обуздать. Сейчас ситуация изменилась только в том, что извержение вулкана можно — иногда — спрогнозировать. Можно уменьшить число жертв, но ущерб, наносимый городам и деревням, расположившимся на склоне вулкана, уменьшить нельзя. На сайте подробно рассказано про один из самых известных вулканов — Этну. Все на английском, но фотографии — интернациональны. Фантастическая по красо-



те и уникальности фотогалерея. Некоторые картинки достойны того, чтобы красоваться на рабочем столе.

[www.doktor.ru/phone/tests/tst\\_progress.htm](http://www.doktor.ru/phone/tests/tst_progress.htm)

Человек движется в будущее семимильными шагами. Всего сорок лет назад никто еще даже и помыслить не мог о компьютерах, интернете, виртуальности. Сейчас все это — наша повседневность. А что будет еще через пятьдесят-сто лет?! Можно только догадываться? Безусловно. Но догадки эти могут быть весьма достоверными. Одно дело простой обыватель, давший волю воображению, или фантаст, мало знакомый с тенденциями и закономерностями развития науки и техники. Совсем другое дело — ученый, детально изучивший вопросы соционики, эволюции, дианетики. Такой человек может с большой долей вероятности верно спрогнозировать, что ожидает человечество через поколения. Не зря же фантасты от науки, писавшие в начале прошлого века, предсказали практически все великие изобретения конца двадцатого века. И интернет, и полеты в космос... Ну а пока ученые чешут тыковки, предлагаем вам пройти тест, насколько вы готовы к принятию ближайшего будущего. ■

**Я человек будущего?**

В этом тесте можно объективно выяснить свое отношение к **техническому прогрессу**, сравнить свои взгляды по этому вопросу со взглядами других людей. Над вопросами долго не думай,凭直觉 и интуицию отвечай на них.

Приводится простой и достаточно информативный тест по "Прогрессивности"

Верно ли утверждение?

Я считаю себя вполне современным человеком	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Никогда не раздражает сообщать об отсталости, особенно о тех, кто изобрел и не использовал	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Планирую приобрести или уже имею ДОМА персональный компьютер	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Считаю, что все суждения в будущем будут мажорными, но не исключают фаталистич. взгляды	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Мне приходится думать над тем, как можно бы выжить эти последние годы	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Я не верю в то, что человек может в состоянии создать что-то, что могло бы превзойти его (калькулятор, суперкомпьютер, сложнейшая техника)	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Я могу согласиться с утверждением, что использовались все возможности человека	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Никогда не исключено пережить в будущем исторически эпохи и думать, что было бы со мной, если бы 50, 100 лет тому назад	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Я верю в то, что свободный рынок работает лучше, нежели обязательная	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Я считаю, что развитие любой цивилизации приводит к полному развалу человека с природой	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю
Несогласен на усталость и обилие обязанностей, и чувствую, что все время узнаю что-то новое	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет <input type="radio"/> Не знаю





Шестнадцатиричных кодов в этом выпуске мало. Стыдливо прикрываемся фиговым листочком. Почти все игры, вышедшие за месяц, для хранения основных игровых параметров используют плавающие адреса. Полученные на одной машине, они категорически отказываются работать на другой. Вряд ли это тенденция, скорее просто совпадение. Но недостаток шестнадцатиричных кодов с лихвой компенсирован количеством кодов стандартных и пасхалок. На последние хочется особо обратить ваше внимание. В *Easter Eggs* у нас суперхиты: *GTA 3* и *UT 2003*. А еще — в одном из ближайших номеров "Мани" мы планируем опубликовать большой материал по пасхалкам в приложениях *MS Office!*

## СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Для их применения не требуется каких-либо программ. Коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Имейте в виду, что иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

### BloodRayne

Коды вводятся в специальном меню *Cheats* в меню опций игры.  
**INSANEGIBSMODEGOOD** — можете играть вне команды.  
**ANGRYXXXINSANEHOOKER** — заполнить уровень *blood lust*.  
**DONTFARTONOSCAR** — замораживает врагов.  
**TRIASASSINDONTDIE** — бессмертие.  
**SHOWMEMYWEAPONS** — показывает оружие врагов.

### James Bond: Nightfire

Для того чтобы активировать режим кодов в этой игре, нужно еще иметь небольшой коэффициент прямизны рук. В директории *Bond*, что находится в корневой директории игры, нужно создать файл с названием *autoexec.cfg*. В нем надо по порядку прописать три строки:

```
sv_cheats 1
console 1
sv_iamdone 1
```

После этого в игре можно жать на известную клавишу "~" и вводить следующие коды:

**God** — разработчики не были особенно оригинальны, это режим бога.  
**Noclip** — режим полтергейста.  
**Notarget** — режим невидимости.

Еще один стандартный код **Give all** не работает. Зато у него другое, очень специфическое действие. Если вы в новом уровне нажмете на клавишу **Backspace**, то оставшиеся пустые из четырех ячеек для оружия заполнятся в случайном порядке. Также Санта Клаус вам даст лазерное ружье (в еще одну — виртуальную пятую ячейку), полный набор гранат, чемодан-пулемет и настенные мины. Также вам будет доступен весь шпионский арсенал доброго дядюшки Q.

### Medal of Honor: Allied Assault Spearhead

Новый аддон для известной игры. Игра стала даже лучше, и коды не изменились. Для тех, кто не играл в оригинальную игру, повторяем. Чтобы активировать их, в свойствах ярлыка, в пути нужно прописать:

```
+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
```

Теперь во время игры можно нажимать "~" (тильда) и вводить:

**Dog** — разработчики таким оригинальным образом переработали стандартный код на режим бога.  
**Fullheal** — дает полное здоровье.  
**Wuss** — дает все оружие и патроны.  
**Noclip** — позволяет проходить сквозь стены.  
**Coord** — показывает ваши текущие координаты.

**Toggle cg\_3rd\_person** — включает режим от третьего лица.

### O.R.B. Off-World Resource Base

Давно мы не видели трехмерной космической стратегии, да еще и в реальном времени.

Со времен старого доброго *Homeworld* ничего приличного не выходило. Для того чтобы открыть окошко ввода кодов, во время игры нужно нажать **Enter**.

**\$Win** — мгновенно выиграть миссию.  
**\$RU xxx** — дает xxx единиц ресурсов.  
**\$SU xxx** — дает xxx единиц населения.  
**\$GET TECH** — мгновенно заканчивает разработку текущей технологии.  
**\$GET ALL TECHS** — дает все технологии сразу.  
**\$FOGOWAR ON** — включает туман войны; соответственно, **OFF** — выключает.  
**\$WEAKEN ENEMY** — уменьшает здоровье у всех юнитов противника.

### The Lord of the Rings:

#### The Fellowship of the Ring

В этой игре достаточно странный вариант ввода кодов. Напоминает старые консоли. Во время игры нужно быстро нажимать следующие комбинации букв:

**YBABYX** — бесконечное использование кольца для Фродо.  
**XBYAXB** — неограниченная броня для любого персонажа.  
**YAXBAY** — неограниченное здоровье.

## ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа *Magic Trainer Creator*. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по *Magic Trainer Creator*, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

### Dr Coon 3 — The Rubblebum War

Прикольная аркада, которая может развлечь вас некоторое время. Для нее есть адресок, который используется для изменения количества ваших жизней: **0043DAA8, 0043E476**. Только не пугайтесь, если увидите, что счетчик уменьшился. Такое бывает. Просто генератор программы уже изменил значение, а картинка с количеством оставшихся жизней осталась прежняя.

### Street Legal

Любым шестнадцатиричным редактором откройте файл *main*. В нем в самой верхней строке в 9 и 10 байтах измените значения на **25 25**. Это даст вам более 600 миллионов буказоидов.

### The Sims Unleashed

Чтобы у ваших виртуальных тамагочи всегда было достаточно денег для покупки техники или домов, вот вам адресок: **07A01DE0**.

## ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. При помощи специальных программ все это богатство можно извлечь из недр игры и использовать на свое усмотрение. Музыка — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки *Windows*. Текстуры — для создания модов.

### Deadly Dozen 2: Pacific Theatre

<Каталог игры>\Gamedata\Bios — текстовые файлы с описанием персонажей и субтитрами их реплик и скриптовых текстов.  
<Каталог игры>\Gamedata\Crosshairs — текстуры прицелов в формате *.tga*.  
<Каталог игры>\Gamedata\Formations —



▲ Была бы шляпа, снял бы!



ЛУЧШЕЕ ДЛЯ  
СТРАТЕГИЙWARCRAFT  
ТОМ ВТОРОЙ

файлы с заданными формациями команды и редактором своих собственных.

<Каталог игры>\Gamedata\Text — тексты тренировок и подсказки в игре.

<Каталог игры>\Gamedata\Vehicles — физические конфигурации и прочие эффекты, применяющиеся к средствам транспорта в формате .cfg, который достаточно просто открывается "Блокнотом".

В самой директории <Каталог игры>\Gamedata лежат файлы настроек искусственного интеллекта, а также физики оружия игры. Их стоит просмотреть, а может быть, изменить.

<Каталог игры>\HTMLman — полное и подробное руководство пользователя, любезно созданное разработчиками.

<Каталог игры>\Movies — папка с файлами видеозаставок.

<Каталог игры>\Saves — директория с вашими сохраненными играми.

<Каталог игры>\Sound — рассортированные по подкаталогам звуки игры. В этой же папке лежит и музыка.

В корневом каталоге игры лежат файлы шрифтов, log-файл инсталляции и прочие интересные.

**James Bond: Nightfire**

<Каталог игры>\bond\movies — видеоролики из игры, те самые, которые вы можете лицезреть между миссиями.

<Каталог игры>\bond\sound — звуки из миссий игры, рассортированные по папкам.

<Каталог игры>\EA support — некоторые программы для игры в интернете, проверялка ключа активации, авторизация на сервере.

Основные ресурсы лежат в файле assets.007, который не открывается стандартными средствами.

**D.R.B. Off-World Resource Base**

<Каталог игры>\Orbdata\Animations — файлы анимации различных объектов.

<Каталог игры>\Orbdata\Frontend — файлы с видео из игры.

<Каталог игры>\Orbdata\icons — текстуры технологий и иконки разных рас в мультиплеере.

<Каталог игры>\Orbdata\Music — игровая музыка.

<Каталог игры>\Orbdata\Network — log-файлы ваших сетевых игр.

<Каталог игры>\Orbdata\Players — папка с профилями игроков. В каталогах последних лежат и сохраненные игры.

<Каталог игры>\Orbdata\Sounds — директория с игровыми звуковыми эффектами.

<Каталог игры>\Orbdata\Textures\Ui — здесь лежат картинки с заставочных экранов.

<Каталог игры>\Orbdata\Textures\Ui\Help — в подпапках этой директории лежат скрипты, которые, о чудо, достаточно знакомы — чистый HTML!

В корневом каталоге игры, кроме основного загрузочного файла и прочих файлов с сомнительным значением, лежит также Scenario Editor. Последний очень удобен для создания своих модификаций.

**Project: Nomads**

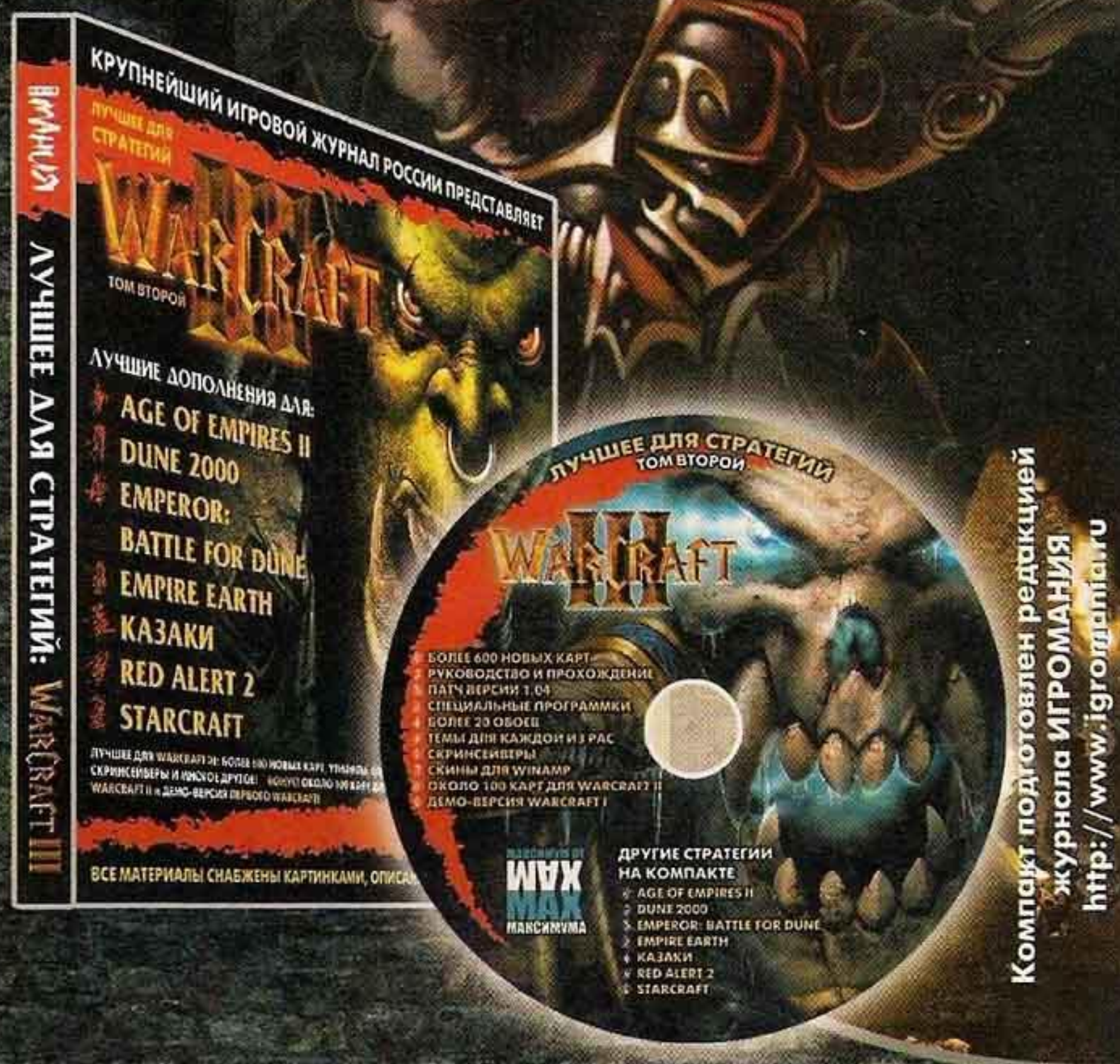
<Каталог игры>\Misc — пара иконок, файл с регистрацией и ссылки на официальные ресурсы.

<Каталог игры>\Run\Bin\Win32 — вот хлопцы разработчики куда забросили основной exe-шник игры! А потом геймеры удивляются, куда патчи и трейнеры бросать...

<Каталог игры>\Run\Book — скрипты всех миссий игры, в которых можно найти положение всех объектов на уровне. Очень удобно, если хотите создать мощные артефакты уже в начале игры.



▲ Кто испортил воздух? Да это я тут пробую пользоваться backpack'ом.



Компакт подготовлен редакцией  
журнала ИГРОМАНИЯ  
<http://www.igromania.ru>

На компакт-диске представлены лучшие дополнения для Warcraft III: Reign of Chaos, а также для Age of Empires II, Dune 2000, Emperor: Battle for Dune, Empire Earth, Казаки, Red Alert 2 и Starcraft.

**WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS**

1. БОЛЕЕ 600 НОВЫХ КАРТ для многопользовательской и одиночной игры, снабженные описаниями!
2. РУКОВОДСТВО и полное прохождение
3. ПАТЧ ВЕРСИИ 1.04
4. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВАРКРАФТОВСКИЕ ПРОГРАММКИ
5. БОЛЕЕ 20 ОБОЕВ НА РАБОЧИЙ СТОЛ
6. ОФОРМИТЕЛЬСКИЕ ТЕМЫ для каждой из рас
7. СКРИНСЕЙВЕРЫ
8. СКИНЫ для WINAMP
9. БОНУС! ОКОЛО 100 КАРТ для WARCRAFT II и ДЕМО-версия ПЕРВОГО WARCRAFT!

**ДРУГИЕ СТРАТЕГИИ НА КОМПАКТЕ**

Компании, сценарии, патчи, скринсейвер и темы для AGE OF EMPIRES II ● Карты, кампании, патчи, редактор карт и темы для DUNE 2000 ● Карты, кампании, патч, утилиты и обои для EMPIRE EARTH ● Карты, патч, утилиты и набор фаната для EMPEROR: BATTLE FOR DUNE ● Карты, патч, утилиты, темы для RED ALERT 2 и патч YURI'S REVENGE ● Карты, патч, редакторы, isq-скин, скринсейвер, темы для STARCRAFT ● Наборы карт, патчи, утилиты, сохраненки, озвучка и обои для КАЗАКОВ

Все материалы снабжены описаниями, картинками и инструкциями по установке. Все карты, помимо кратких описаний, прорейтингованы

Русс бит-М  
ПРОЕКТ · МУЛЬТИМЕДИА

Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссобит-Трэйд"

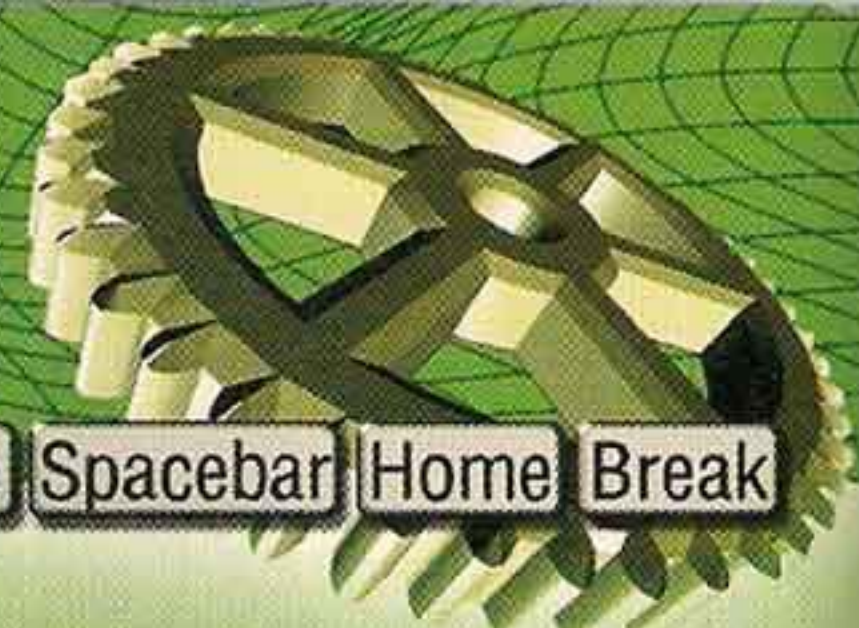
Г.Москва, Петровско-Разумовский проезд, д.7

(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451

OFFICE@RUSSOBIT-M.RU

WWW.RUSSOBIT-M.RU





<Каталог игры>\Run\Locale — текстуры главного меню.

<Каталог игры>\Run\Mplevels — как можно догадаться из названия, здесь лежат уровни для коллективной игры и все, что с ними связано.

<Каталог игры>\Run\Save — сейвилки.

<Каталог игры>\Run\Scripts — еще одна папка со скриптами игры. На этот раз с физическими свойствами объектов.

<Каталог игры>\Run — в эту папку будут помещаться файлы скриншотов.

### The Lord of the Rings:

#### The Fellowship of the Ring

“Погода была прекрасная, принцесса была ужасная”. На любителя.

<Каталог игры>\Common\Sounds — просканировав эту директорию GameAudioPlayer’ом, можно найти большое количество звуков из игры.

<Каталог игры>\Music — то же самое, только конечным продуктом будет музыка.

<Каталог игры>\Saves — ваши сохраненные игры.



В данной рубрике рассматриваются игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

### Bloobs

Аркада. Весьма интересная для своего времени.

00450A18 — количество использованных жизней (эти самые bloobs).

004509D0 — количество набранных очков.

### Delta Force 2

Спецназ наступает, комрадс. Вот только было это уже годы назад. Сейчас у нас “Дельта” третья. А коды у нас будут для оружия.

007654E4 — количество гранат.

007654E4 — количество ракет на поясе.

007654F0 — количество патронов (всего) для снайперской винтовки.

007654E0 — патроны для пистолета.

007654BC — количество ранений. Кстати, если заморозите значение, а потом получите более трех прямых попаданий за раз, все равно вас это не спасет.

007654E8 — снаряды для гранатомета.

00765538 — количество гранат с задержкой взрыва.

### Double Game

00BC24E4 — очки.

00BC24E0 — текущий уровень. Работает только при переходе через уровень, вы попадете не на следующий уровень, а на указанный.

### Grand Theft Auto

А первую часть, уважаемые геймеры, еще не забыли? Классика, ни больше, ни меньше!

0065774C — количество оставшихся жизней.

006576B8 — количество очков в обычной игре.

006576BC — то же самое для многопользовательской игры.

### Spooky Castle

004A27C0 — количество набранных очков.

004A28CF — патроны для текущего оружия.



Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть “easter eggs”, в переводе на русский — “пасхальные яйца”.



### Grand Theft Auto 3

То, о чем я хочу вам сегодня поведать, в большей степени является полезным багом, нежели относится к категории easter eggs. Вы никогда не задумывались, что две машины в гараже на втором острове — мало?! Не разъездишься. Все, что нужно, чтобы запихнуть туда еще одну машину, так это повернуть следующие нехитрые манипуляции.

Подъезжаете на тачке к воротам гаража. При этом считается, что в гараже уже стоят две машины. Выходим из машины и подходим к воротам. Ворота открываются. Теперь весь фокус в том, чтобы успеть, пока не закрылись ворота, добежать до машины, сесть в нее и “протолкнуть” ее внутрь. Конечно, полностью вы ее туда не запихнете, просто не будет места. А вот ворота гаража не закроются, пока вы не отгоните последнюю тачку. При сохранении она тоже не исчезает.

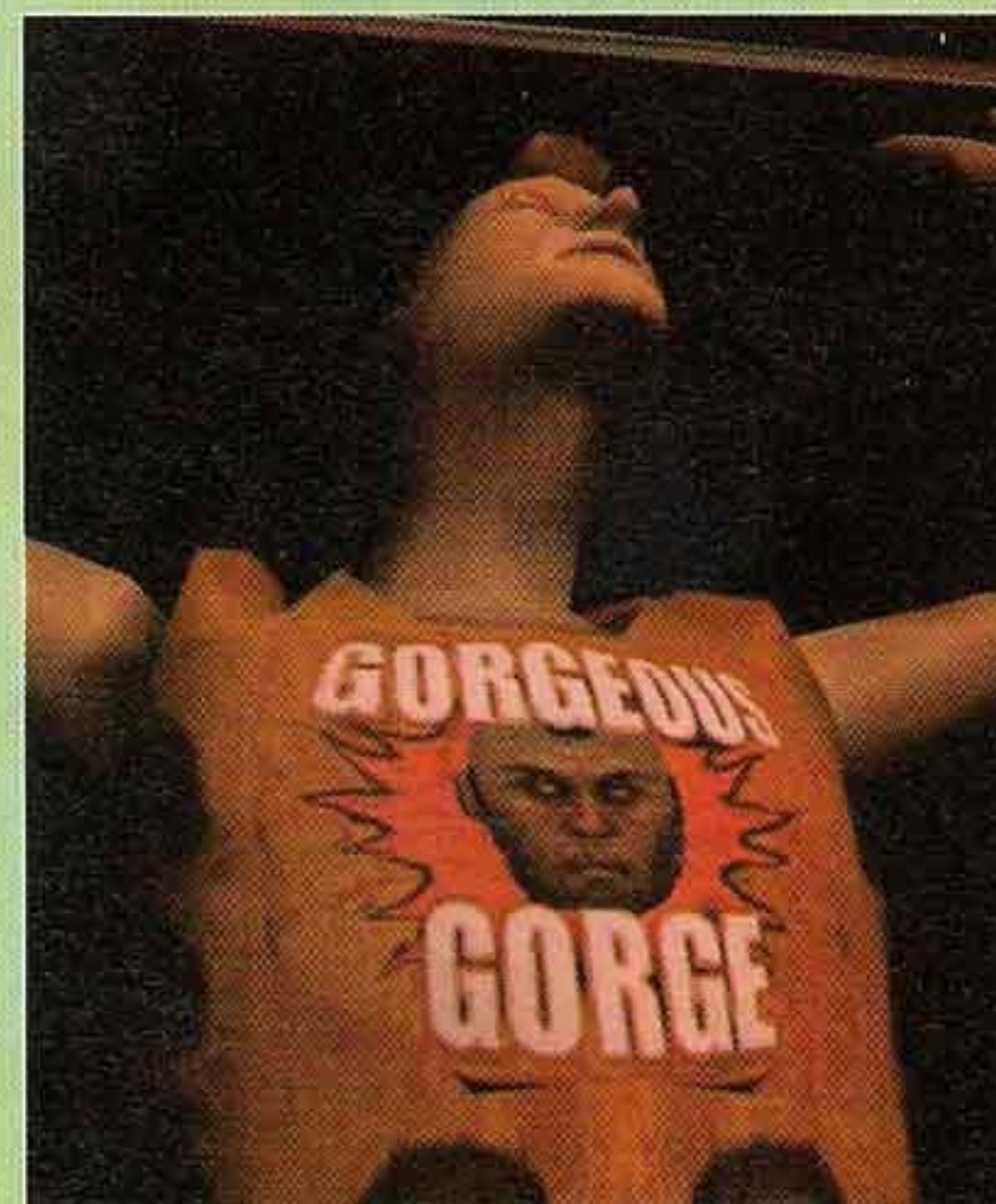
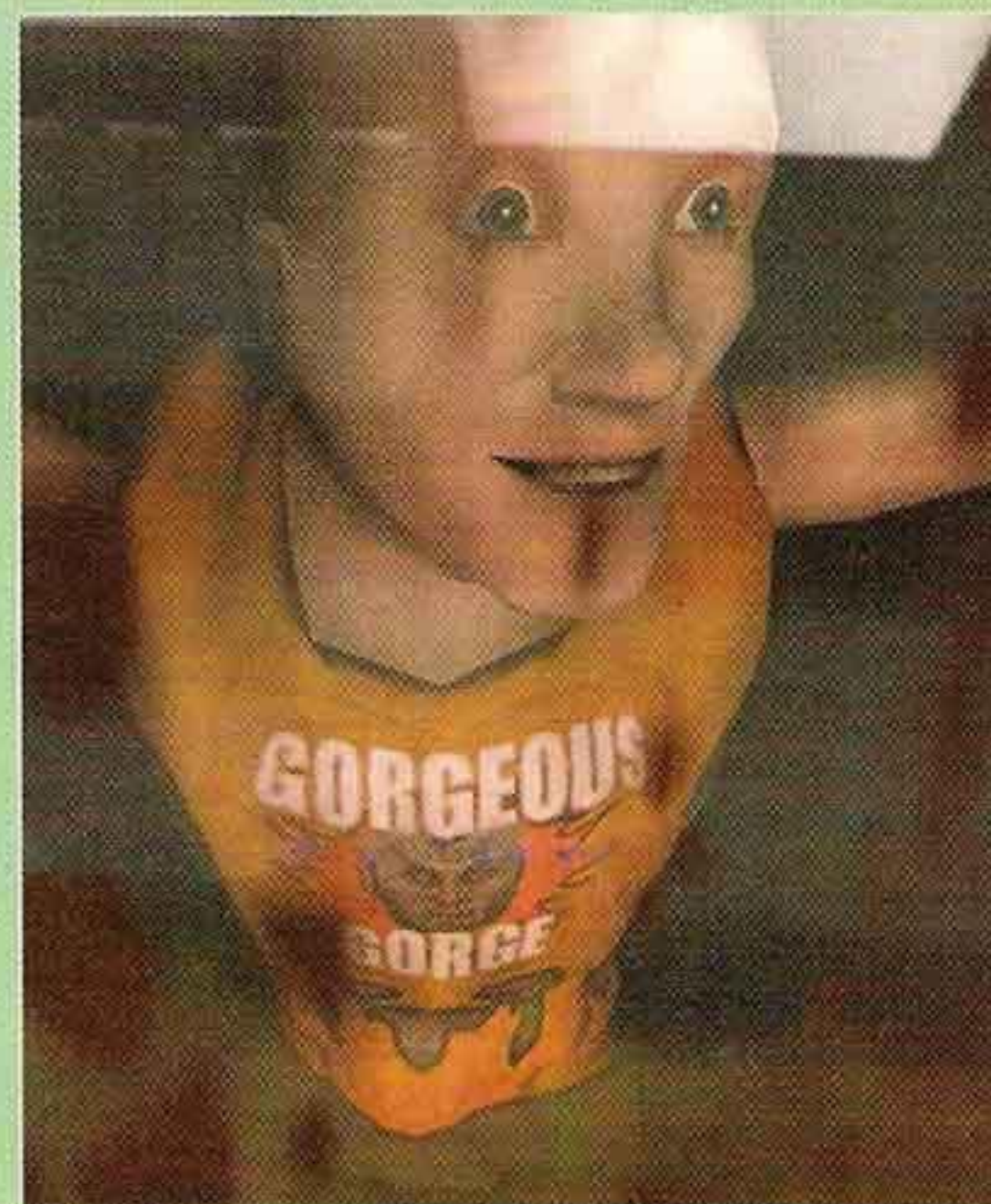
Но есть одно “НО”: вы не сможете использовать две машины, уже стоящие в гараже, пока не отгоните третью.

### Unreal Tournament 2003

Даже в этой, казалось бы, строго мультиплеерной игре можно найти приколы разработчиков. На карте DM Gael, посередине, есть глубокая яма. Если в нее спуститься в режиме зрителя, то можно заметить замурованного под стеклом панка, который, видимо, рад своему заточению. На майке у него написано “Великолепное ущелье”. ■

Над рубрикой “КОДекс” работали:

“Стандартные коды”, “Шестнадцатиричные коды”, “Игровые ресурсы”, “Классика”, “Easter Eggs” (GTA 3) — Александр Опальский aka Magician (note1abk@mail.ru), “Easter Eggs” (UT 2003) — Psycho (psychoelite@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).





# Стань новым Чемпионом Magic: The Gathering!



## Goals/Projects

- ✓ 1) Купить стартер МТГ!
- 2) Участвовать в Чемпионате России !!
- 3) Победить на Чемпионате Мира !!!



Подробную и информацию где купить и как победить вы можете получить:  
Москва: "Портал" тел: (095) 248-4903; "Одиссея" тел: (095) 493-9848;  
Санкт-Петербург: "Саргона" тел: (812) 445-1054; Киев: "Легенда" тел: (044) 461-3161  
А также на сайтах: [www.sargona.ru](http://www.sargona.ru) [www.sargona.com.ua](http://www.sargona.com.ua)







# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

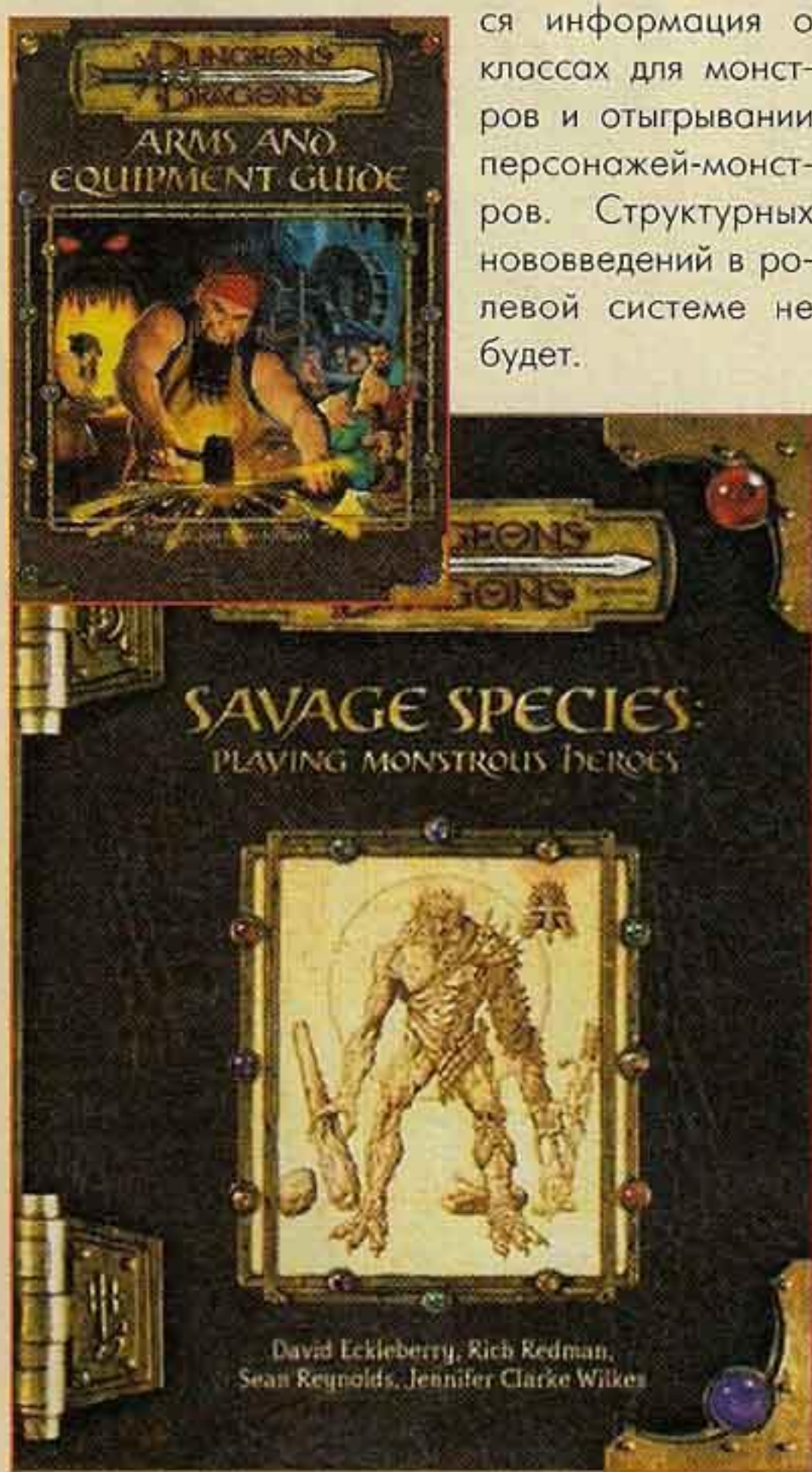
## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

#### Dungeons & Dragons

В июле 2003 года *Wizards of the Coast* планируют выпустить обновленные версии основных книг правил для самой популярной РПГ в мире. По неофициальной информации, до 25% содержания трех главных книг правил подвергнется изменению или переработке. Все три продукта, *Revised Player's Handbook*, *Revised Dungeon Master's Guide* и *Revised Monster Manual* должны появиться на полках магазинов одновременно. Все, как и ранее, в твердой обложке и по твердой цене: \$29,95. Ориентировочно каждая книга будет содержать по 320 стр. и получит новую обложку. В РНВ будут, для лучшей сбалансированности, переделаны некоторые классы, а также ряд заклинаний; некоторые заклинания появятся впервые. DMG пополнится несколькими престиж-классами. Прочая информация менее ценна: советы по ведению кампаний, а также слегка измененная структура книги. Для ММ (монстрятника) будут перерисованы некоторые картинки и составлено иное, более удобное оглавление. Расширится информация о

классах для монстров и отыгрыши персонажей-монстров. Структурных нововведений в ролевой системе не будет.

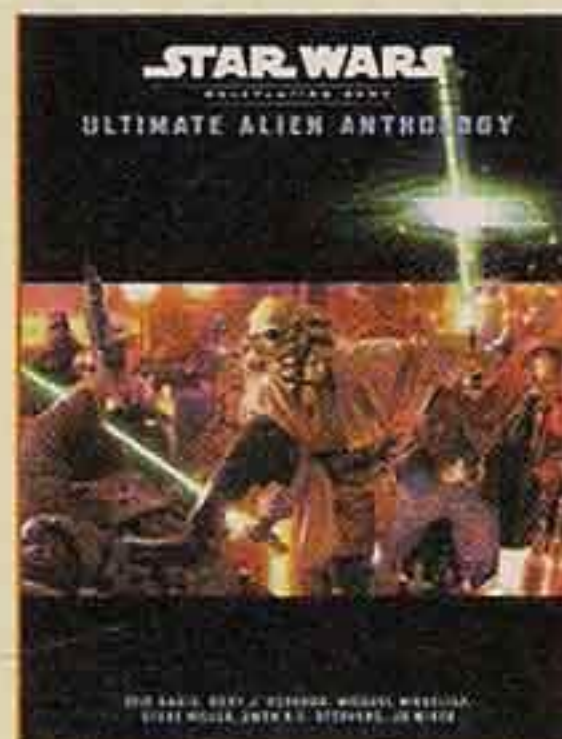


Помимо обновленных рулбуков, в будущем году *Wizards of the Coast* издаст еще несколько книг линейки D&D. В конце февраля — начале марта выйдет два новых издания, не привязанных к какому-либо конкретному игровому миру. Первое из них — дополнение *Savage Species: Playing Monstrous Heroes*, предназначенное для желающих поприключенствоваться в роли чудищ, не описанных в *Player's Handbook* в качестве игровых рас. Помимо прочего, книга предлагает игрокам и мастерам новые базовые классы, магические предметы и даже заклина-

ния. Другое дополнение, *Arms and Equipment Guide*, менее полезно и приятно: мягкая обложка, черно-белые иллюстрации, к тому же часть ее материалов уже была опубликована ранее в других расширениях.

#### Star Wars RPG

В наступившем году *Wizards of the Coast* продолжат линейку *Star Wars RPG* пятью книгами. В январе появилось руководство *Coruscant and the Core Worlds*, рассказывающее о планетах Центральных миров. В апреле мы увидим энциклопедию по расам *Ultimate Alien Anthology*. Новое издание содержит 180 разумных видов на 224 стр. Каждый из видов существ детально описан и может быть взят игроком в качестве расы своего персонажа. В июне выходит *Hero's Guide* — 160-страничное руководство. Под твердой обложкой собраны навыки и престиж-классы, снаряжение и традиции Силы, правила по кибернетике и боевым искусствам. Запланировано подобное издание и для мастера — в августе появится руководство по созданию кампаний. Из книги мастер узнает, как написать приключение для персонажей любого уровня. Наконец, пятая анонсированная книга, выходящая в конце 2003, будет посвящена тем, с кем героям предстоит столкнуться. Внутри ее вы найдете 160 стр. существ, дроидов и злодеев.

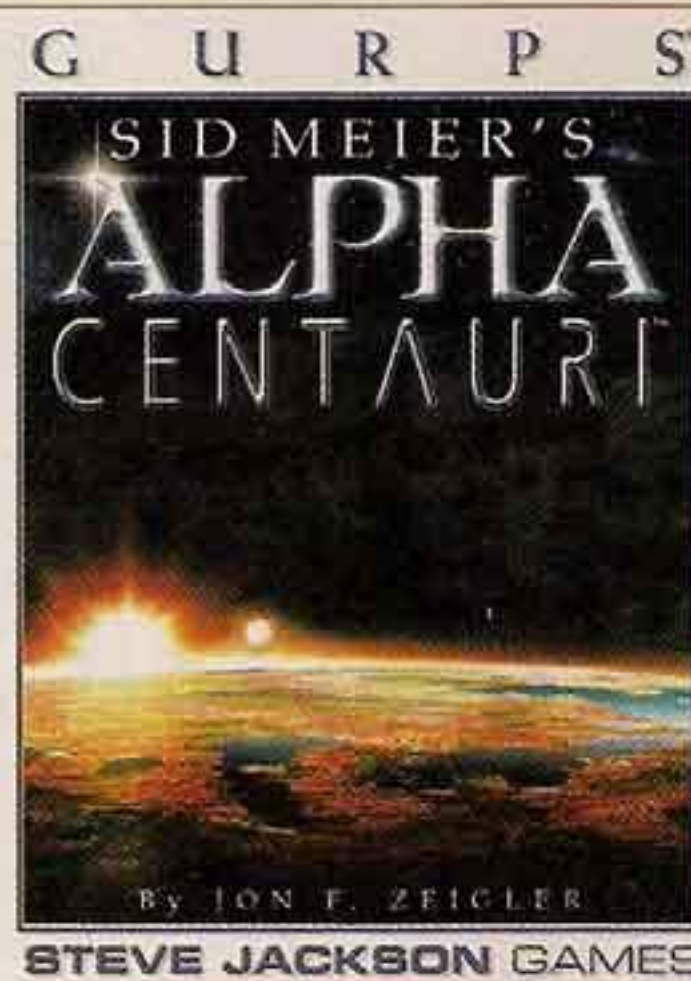
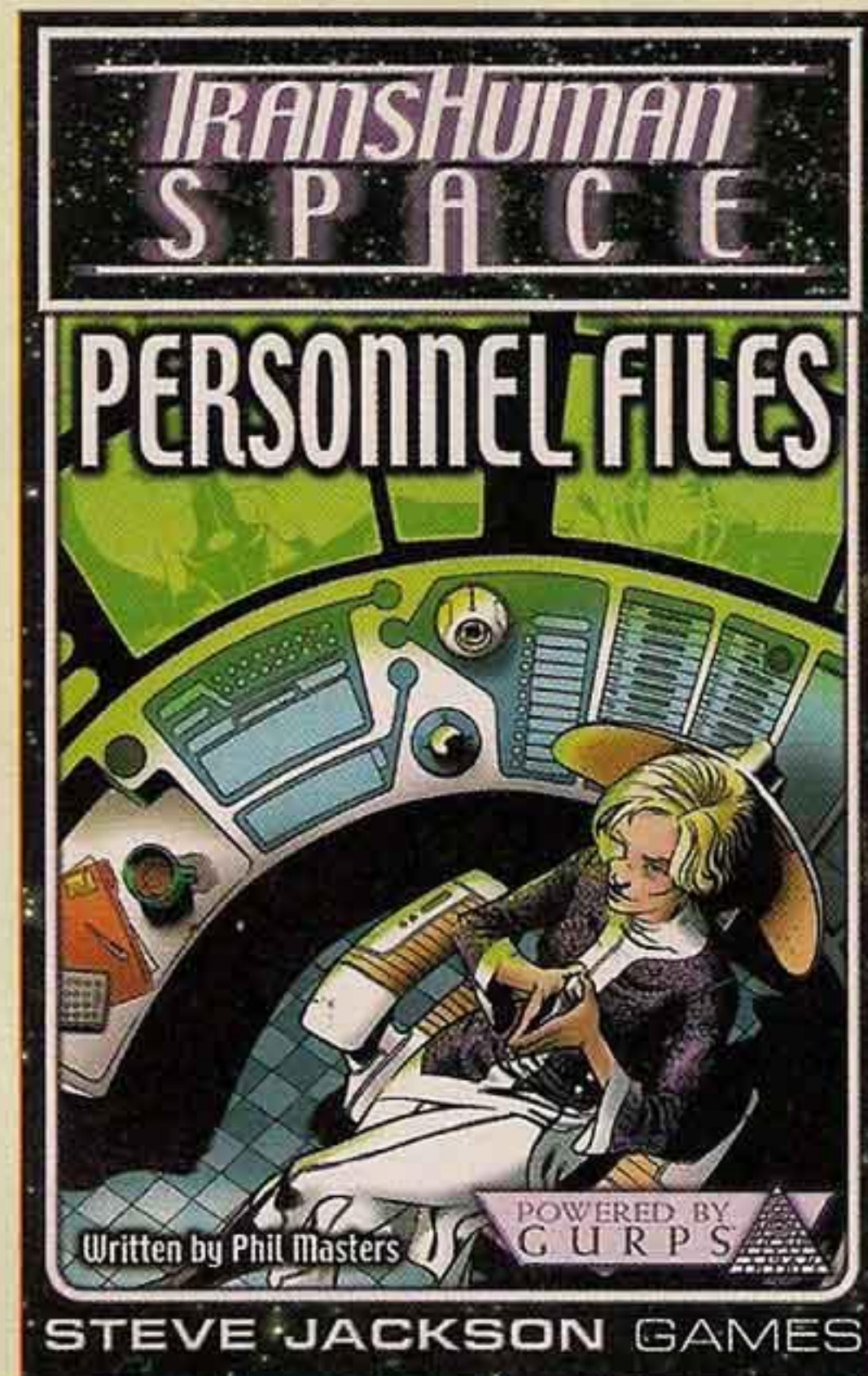


#### GURPS

12 декабря компания *Steve Jackson Games* отправила в магазины два новых издания. Одно из них

### КОНКУРС ИГРА ГОДА

В начале месяца на рейтинговом сайте [www.Gametop.ru](http://www.Gametop.ru), входящем в портал "Ролемансер", начнется голосование, которое определит лучшую российскую игру года. Конкурс *Игра года*, призванный определить лучшую настольную игру на русском языке, проводится "Ролемансером" совместно с журналами "Игромания", "Навигатор игрового мира", "Армада", "Средиземье" и "Империя настольных игр" впервые. Посмотреть дополнительную информацию о конкурсе вы можете на компакт-диске журнала в разделе "Инфоблок", а в следующем номере журнала будет опубликован полный список игр-номинантов. Если вы любите настольные игры и хотите, чтобы это хобби развивалось в нашей стране — примите участие в голосовании! Голос за любимую игру, помимо сайта [www.Gametop.ru](http://www.Gametop.ru), вы можете также отдать, посылв открытку по адресу: 119180, Москва, Б.Полянка, 28, стр.1, клуб "Лабиринт", на конкурс "Игра года".



— новая книга в серии GURPS *Transhuman Space* под названием *Personnel Files*. Это дополнение содержит набор готовых персонажей для *Transhuman Space*, которых можно использовать как игровых или как мастерских. Вторая книга — *Alpha Centauri* — создана по мотивам одноименной компьютерной игры от Сиды Мейера.

### НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

#### Magic: The Gathering

Этот месяц был беден на турнирные события. Только *Grand Prix Reims*, прошедший в *Extended* формате, порадовал нас еще одним молодым немецким игроком по имени *Alex Mack* в *Sligh-on-Sligh* финале. Среди прочих участников топ 8 были такие именитые игроки, как *Patrick Mello*, *Anton Jonsson* и *Christoph Lippert*. Среди новостей нашей "Магии" можно отметить три прошедших в этом месяце квалификационных турнира к *Pro Tour Venice*. Российские маги *Владимир Ветров* и *Евгений Идзиковский*, а также украинец *Юрий Коломейко* будут (я надеюсь) представлять наши страны на этом знаменательном событии. Из организационных новостей: *Кирилл Наумов* оставил должность главного DCI-координатора страны. Теперь перед лицом этой грозной организации будет отчитываться *Виктория Инклез*. Также стала известна примерная дата проведения 5-го Чемпионата России — 26-27 апреля. ■



Игра Клауса Тейбера

# КОЛОНИЗАТОРЫ

— DIE SIEDLER VON CATAN —

*'Игра быстро стала культовой... В игровых клубах и дома на столе люди осваивали территории, разрабатывали ресурсы, обустривались и подчитывали барыши...'*

Norman Desmond, "Игромания" 2/2002

*'Все что нужно для победы - это здравый смысл, внимание и немножко удачи. Несмотря на кажущуюся сложность правил, игра проста и позволяет новичкам быстро набирать опыт.'*

Антон Курин, "Игромания" 12/2002

- 1995 Лучшая игра Германии
- 1996 Лучшая игра США
- 2002 Зал славы "Ориджинс"

Торговля, разработка ресурсов, создание армии, строительство...

Уникальное игровое поле формируется запово перед каждой партией.



Спрашивайте игру "Колонизаторы" ("Сеттлеры") в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах.

Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б. Полянка 28 стр.1, "Лабиринт". Тел./факс: (095) 238-57-52, тел. (095) 238-57-59.

Информация: [www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru), e-mail: [sales@rolemancer.com](mailto:sales@rolemancer.com)

Поддержка: [www.rolemancer.ru/settlers](http://www.rolemancer.ru/settlers)



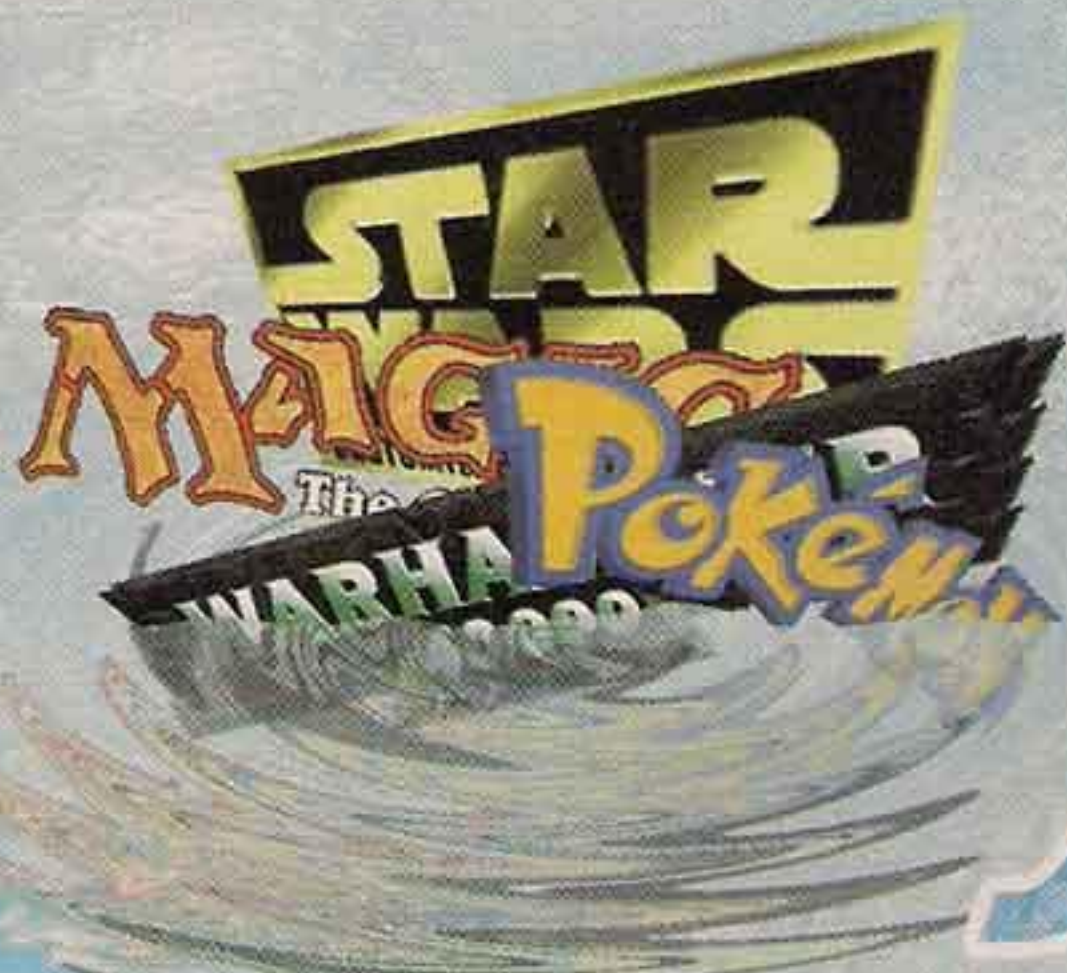
KOSMOS®

© KOSMOS

**МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ**

**Продано более 3.000.000 коробок!**





# НА ПРОСТОРАХ МОРЯ ККИМ

## Заплыв второй: родоначальники и победители

Продолжаем знакомить читателей с лучшими коллекционными карточными играми.

### 7th Sea



Второй заплыв привел нас в "Седьмое море". Недавно на страницах "Игромании" (№11 за 2002) рассказывалось о ролевой игре 7th Sea. Мы с удовольствием дополним эту тему обзором симпатичной ККИ, созданной компанией Alderac в 1998 г. Дизайн ролевой и карточной игр создавался одновременно. За основу был принят европейский уклад XVII в. и неутоленная страсть к приключениям, возвращенная на романах Стивенсона и Сабатини. Цель игры легко угадывается: всех потопить, самому остаться на плаву. Типы карт в игре: моря, корабли и капитаны (по одному на игрока, определяют выбранную фракцию), члены команды, предметы и помощники, приключения и действия. В расширениях появилось еще два подтипа.

В базовых сетях было 6 фракций, потом добавилось еще 4. Фракции легко узнаваемы. *Montaigne* — это французы. Их сила в деньгах и пушках. *Castille* — испанцы. Тяжелая армада, пушечное мясо, мастера абордажа. *Crimson Rodgers* — разумеется, пираты, бесстрашные и кровожадные. *Sea Dogs* — английские морские псы и их капитан Берек; охотники, верные королеве. Их сила в маневренности и сбалансированности. *Brotherhood of the Coast* — береговое братство, группа беглых заключенных, поселившаяся на острове (чем не капитан Блад?). И, наконец, *Explorer's Society* — общество исследователей и



первооткрывателей, чей лидер задал себе цель найти не отмеченное на картах Седьмое море. Их сила в опыте и расчете. Русские (*Ussura*) в карточной игре представлены только несколькими персонажами.

Посередине стола в линию выкладываются в строгом порядке карты пяти морей: Торговое, Пенное, Губа, Запретное и Зеркало. Каждый игрок, а их может быть любое количество, выкладывает карту своего корабля, капитана и карты команды на сумму *благополучия* капитана. На карте капитана указано, в каком море он начинает игру (на море ставится фишка корабля), а на карте корабля — его маневренность и предельный размер команды. Капитан, как и другие, обладает пятью числовыми характеристиками: стрельба из пушек, установка парусов, выполнение приключений, влияние и драка. За один ход можно использовать только одну способность, поэтому надо тщательно выбирать, кто на чем специализируется.

В руку набирается семь карт. Ход начинает тот игрок, чья команда лучше всех справляется с парусами. Игроки по очереди производят действия (пальба из пушек, найм команды, перемещение корабля в другое море, выполнение приключений, абордажные схватки), каждое из которых стоит определенного количества способностей. Для оплаты необходимо выбрать членов экипажа с нужными суммарными характеристиками и повернуть их на 90° (tack). Когда корабли оказываются в одном море, они могут по очереди палить друг в друга из пушек, пытаться провести абордаж, совершать иные действия. Если по вам произведен оружейный залп, то его необходимо "поглотить": повернуть членов своей команды с суммарным значением *драки*, равным силе *выстрела*. Если неповернутых моряков не осталось, то можно потопить из них наименее ценного; при этом он поглотит выстрел, соответственно значению *драки*. Когда очередь тонуть дошла до капитана, игрок проиграл.

Можно взять противника на абордаж. Для этого, находясь в одном море, надо уплатить стоимость маневренности корабля в *парусах*. Абордажные правила мы здесь не приводим, но один раз в них разобравшись, можно вдоволь наслаждаться этим интересным дополнением. Скажем только, что решающими оказываются вместимость и укомплектованность кораблей, значения *драки* и количество карт в руке. Итог абордажа может привести к выборочным жертвам, а может к финальному результату — всех порубали и утопили.

Рисунки на картах словно взяты из иллюстраций к авантурным романам; они прекрасно

передают дух игры. Дизайн на высоком уровне, близком к призовому. 7th Sea получает первое место за *layout* — красивое расположение на игровом столе и удобство манипулирования. Механика отлажена ценой довольно объемного FAQ. Течение игры размеренное, вдумчивое, но не скучное, много маневрирования и тактических ходов. Резкие, необдуманные наскоки обычно сурово наказываются. В целом добротная, сбалансированная, интересная игра без откровенных промахов. Попадает в шестерку лучших по следующим показателям: *layout, gameplay, constructed, multiplayer, новаторство, постоянство выпусков и диапазон возрастов*. К сожалению, в 2002 г. издатель объявил о приостановке выпуска новых карт. Подготовленный и протестированный 12-й сет не был напечатан. Энтузиасты изготавливают для себя новые карточки кустарным способом, а турнирная поддержка продолжается. Авторы статьи изобрели и проработали несколько "домашних правил", среди которых наибольшей популярностью пользуется мультиплеер двое на двое, где союзникам не видно карт друг друга, но можно вести переговоры открытым текстом.

**Вердикт:** Рекомендуется играющим в клубах и дома тактикам, романтикам и... пиратам.

### Star Wars TCG

Есть такая простецкая игра. Лист бумаги делится между двумя игроками пополам, потом каждый игрок делит свою часть еще на три зоны. Игроки шесть ходов по очереди бросают кубик или кубики, записывая результаты в одну из трех своих ячеек (но не более двух в одну). Потом результаты в ячейках перемножаются и сравниваются с результатами противника в противостоящей ячейке. У кого преимущество хотя бы на двух из трех участков (на "земле", "воде" и в "воздухе"), тот и выиграл. Эта идея была выбрана для новой игры по знаменитой саге "Звездные войны", которую при участии Ричарда Гарфилда выпустила компания *Wizards of the Coast* в 2002 г. Разработчики заявляют, что в игре пять типов карт. По сути дела их три. Потому что карты *Units* (Space, Ground, Character) смело можно объединить в один тип — отличаются они только цветом, а работают одинаково, но на разных участках. Еще есть карты *Mission* и *Battle* — мгновенного действия. *Миссии*, как и *юниты*, выводятся втемную и (если достаточно *пунктов строительства*) играют в фазу коман-







дования, а *Battle*-карты, как нетрудно догадаться, играют только в фазу сражений, изменяя характеристики юнитов и ход событий.

SW — это один из тех случаев, где разработчики решили обеспечить основной баланс сил за счет ограничений в начале партии, когда войска светлого и темного игроков (третьего и мультиплеера не дано) по очереди набираются на 30 очков. Далее на арену выходит Его Величество Случай в виде кубика. Последовательно выясняются отношения



между леталками, сухопутными машинами и героями. Первым начинает юнит с наибольшей скоростью (любая ничья решается в пользу темной стороны), и игрок бросает столько игровых костей, какова указанная мощь этого юнита. Количество повреждений равно количеству костей, на которых выпало значение 4, 5 или 6. Как только у цели число повреждений достигает предельного значения здоровья, она ликвидируется. Просто и убедительно.

Удочей можно считать реализацию вселенского понятия Силы. Она служит энергетическим ресурсом для срабатывания способностей юнитов, игры *Battle*-карт, а также выяснения, чья уникальная карта уникальнее. Сила пополняется на 4 перед каждым ходом.

Не будем пускаться в рассуждения о финансовой подоплеке перехода прав на издание игры с этим названием от *Decipher* к *WotC*. Безусловно, жаль покинутую старую игру, но это личное дело Лукаса, как распорядиться активами. Новая игра мало что привнесла в жанр. Тактики минимум, стратегии практически никакой, если не считать построения колоды. И все же зацепить она может. Дизайн карт можно назвать стильным. Удобству чтения в руке не способствует лишь факт горизонтального расположения текста и картинок на *Mission*- и *Battle*-картах. Игровой необходимости в этом нет. Также в угоду стилю текст напечатан белым по черному. Любой окулист скажет, что лучше наоборот.

О стартерах. За полную стоимость нам предлагают коробочку с 40 картами, в то время как для "легитимной" деки необходимо иметь 60. Как будто "Визарды" никогда не слышали про потребительский принцип "прямо из коробки"! Но даже если докупить бустеры и составить деку из 60 карт, то она не влезет в коробку. Начинающим рекомендуем покупать сначала дешевый двойной стартер, содержащий две колоды по 30 карт, хорошую книжку, игровое поле, 6 маленьких кубиков и каунтеры, а потом бустеры. Первый сет состоял из 180 карт, второй — из 90, третий — из 160. Мы объясняем такие скромные числа, прежде всего, малым количеством типов карт, высокой случайностью игры и всего двумя сторонами конфликта. Архетипов колод тоже немного.

**Вердикт.** Рекомендуется поклонникам фильмов Лукаса, которые одновременно являются любителями динамичных игр с элементами случайности. Не рекомендуется ортодоксальным

стратегам и противникам использования в ККИ посторонних предметов (кубиков).

## Magic: The Gathering

# MAGIC

## The Gathering

Об этой игре, которую мы просто обязаны рассмотреть в нашем цикле обзоров, скорее всего, знают все читатели нашего журнала. Созданная Ричардом Гарфилдом и изданная в 1993 году компанией *Wizards of the Coast*, она заложила жанр ККИ.

Кратко о правилах. В современном варианте *MTG*-карты делятся на базовые и небазовые земли, существа, артефакты, заклинания мгновенного действия (*instants*), заклятия продолжительного действия (*sorcery*) и постоянные чары. Вам предлагается стать магом, у которого имеется 20 жизней, и сразиться с себе подобным. Наносить повреждения оппоненту можно с помощью заклинаний, заклятий и вызванных существ. Противник может отбиваться, блокируя ваших существ своими, и нападать на вас в свой следующий ход. Задача — обнулить жизни соперника, а самому при этом уцелеть.

Карты вводятся в игру только при наличии достаточного количества свободных ресурсов (маны), в качестве которых обычно выступают карты земли. Каждое нападающее существо желательно заблокировать одним или несколькими своими, чтобы то не нанесло повреждений вам лично. При столкновении существ сравниваются показатели силы и защиты. Если чья-то сила равна или превосходит защиту некоего бедняги, подставившего грудь, то "бобик сдох", отдав жизнь за своего повелителя. Несколько же маленьких бобиков могут до смерти закусать крупную зверюгу. Остальные карты служат для изменения характеристик существ, нанесения повреждений игроку или существам, вывода других карт из игры и т.д.

Поскольку *Magic: The Gathering* до сих пор остается самой популярной в мире и у нас в стране, то мы не будем дальше расписывать нюансы правил, а перейдем непосредственно к ее оценке. Несмотря на новаторские заслуги и абсолютный коммерческий успех, с позиций сегодняшнего дня *MTG* не может быть присуждено безусловное лидерство по всем параметрам, но мы насчитали семь пунктов, по которым она впереди. Мы оценивали игру целиком, в "ретроспективе", а не самые последние выпуски.

Популярность игры мощно поддерживается турнирами (даже в России) самых разных форматов с самыми крупными призовыми фондами. Для этого впервые была создана лига, появились профессиональные



игроки. Интересны мультиплеер и драфт-турниры. Игра рассчитана на широкий круг игроков, как по возрасту, так и по менталитету. Новые выпуски выходят постоянно, с анонсами, обсуждениями и голосованием. Они сопровождаются разными сопутствующими печатными материалами: альбомами, книгами, футлярами для карт. Три с половиной года назад вышла полная иллюстрированная интерактивная энциклопедия на CD. На просторах интернета разбросана масса профессиональных и любительских сайтов, посвященных *MTG*, а с помощью специальной программы *MTG Online* можно собирать коллекцию и играть купленными за деньги виртуальными картами. И, конечно же, по числу "первопроходческих" очков игра абсолютно лидирует. Так, например, начиная с сета *Urza's Legacy* (февраль 1999) компания стала стабильно выпускать параллельный фольдовый тираж всех сетов. Насколько нам известно, первые фольгированные карточки появились в 1995 в игре *Rage* от *White Wolf Games* — тогда толстые, рельефные куски фольги просто припечатывались к двенадцати самым сильным картам, но не было речи о параллельном тираже. "Визарды" первыми применили символы для определения принадлежности карты к тому или иному сету, но уступили первенство *Atlas Games* и ее игре *On the Edge* в вопросе нумерации карт для удобства коллекционирования.

О недостатках. Режет глаз плохо продуманный, неудобный для игры дизайн карт. Одно время циркулировали слухи о смене дизайнера, но от идеи отказались, предпочтя верность традиции. Не слишком удачны попытки привязать к игре сюжет. Механика и даже картинки доминируют над ним, подавляющему большинству игроков достаточно "мэджиковской" атмосферы. Первые рисунки были сыроваты и простоваты. Нынешние грешат, на наш взгляд, игрой на избитых художественных приемах во вред той самой атмосфере. Нам нравятся больше всего иллюстрации времен *Mirage Cycle* и *Rath Cycle* (1996-98). Любитель *MTG* со стажем скажет вам, какие сетов хороши, а какие лучше бы не выходили совсем.

Новички не смогут освоить правила в одиночку, если не купят одного из специальных изданий для начинающих. По книжечкам, лежащим в стартерах номерных изданий, это сделать трудно. *MTG* — чемпион по количеству карточек, чей текст с целью сохранения баланса официально предписано читать по-иному, и карт, запрещенных или ограниченных одним экземпляром в турнирах. Игра критикуется за слабые стартовые колоды. Чтобы собрать хорошую турнирную колоду, надо потратить большую сумму денег (чего и добивается производитель), а коллекционерам сейчас собрать все карточки почти нереально. Можно купить коллекцию у тех, кто собирает ее с первого выпуска, но нормальный человек предпочтет потратить такие деньги на хороший автомобиль или квартиру.

Являясь самой продаваемой ККИ в мире, *MTG* иногда уступает лидерство, как в прошлом году — игре *Lord of the Rings*, что можно расценивать как временное явление. В целом, *MTG* задала ориентиры для всех последующих карточных игр и до сих пор, несмотря на недостатки, по праву является самой популярной ККИ везде, в том числе в России.

**Вердикт.** Мы рекомендуем ее тем, кто не хочет испытывать проблем с участием в турнирах, поиском партнеров для игры и обмена. Для самых широких масс.



## Guardians

1995 был годом расцвета жанра, когда на потребителя хлынул поток новых продуктов, чьи создатели к тому моменту успели вдохновиться успехом MTG. Если бы Guardians вышла на год раньше или на пять лет позже, то ее бы заметили. Игроки также не были готовы тогда оценить по достоинству юмор, который вложили в игру ее создатели и компания FPG.



Guardians — это карточный варгейм. В начале партии игроки горизонтально встык выкладывают по комплекту из 3 карт *stronghold* (центральная крепость, левый и правый приделы). Между ними образуется территория из шести участков (3 по вертикали и 2 по горизонтали). Цель игры — либо уничтожить Хранителя, либо контролировать все 6 участков. Guardian, хранитель местных земель, помещается за стенами крепости и все время остается там. Эта уникальная карта определяет несколько значений. Среди них: собственная *стойкость*, базовое число карт, которое тянется в начале хода (обычно 3), корректировки этого числа в зависимости от ситуации в игре, количество стартовой энергии — каунтеров, представляющих ресурс, который при необходимости расходуется, но, как правило, не пополняется, а также магический потенциал существа, который можно передать подходящему существу, израсходовав один кристалл.



В руку набирается аж 12 карт. Это традиционные существа, земли, заклинания и предметы. Земли (леса, горы и т.п.) — не ресурсы, а ландшафты участков. На картах существ встречаются указания на бонусы или недостатки при нахождении в той или иной местности. Роль магии в игре невелика, поэтому карт заклинаний и магических вещей мало. Новинками являются два типа карт. Карты *подкупа* позволяют выводить из сражения вражеский персонаж, склонный к тем или иным излишествам. Их всего три: пиво, деньги и девки (!). На картах существ эти уязвимые моменты обозначены специальными иконками — кружка, монета, пухленькие губки. Могучий воин, охочий до удовольствий, может подвести в решающий момент, потому что противнику достаточно иметь в руке карту любого соблазна. Особый тип карт — *щиты*, они кладутся на *strongholds* (это стартовые позиции войск). Под щитами набирается воинское подразделение, его суммарная *стойкость* не может превышать 30 очков. Противник не видит состава вашего взвода, только его символ. Вместо щитов можно использовать похожие карты *штандартов* (дают бонусы). Без щитов или знаменосцев выводить дружину в чисто поле нельзя.



Щиты с войсками можно перемещать за ход на одну "клетку" по горизонтали или вертикали, включая все карты *stronghold*, т.е. по матрице 4x3. Перейдем к сражениям, которые происходят, когда щиты противников оказываются на одном участке. Карты из-под щитов берутся в "отдельную" руку. Одновременно на

свободном участке игрового стола соперники кладут по одной карте рубашкой вверх, открывают их, сравнивают *стойкость* и бонусы, после чего определяют временного победителя в схватке: он слегка накрывает побежденную карточку. Сразу можно использовать карточку какого-нибудь стрелка, подставив ее к дуэльной паре под углом, и учесть этот бонус. Далее, не скидывая предыдущих, попарно играют остальные существа; не забываем про заклинания и подкупы!

Если у кого-то остались карты существ после того, как у противника они иссякли, он может добавить их к любой паре. Это не спасет уже погибающего воина, однако может завалить победителя, если сумма *стойкости* побежденного и резервного персонажей окажется для него фатальной. Вот теперь можно выносить трупы и подсчитывать оставшуюся общую *стойкость* сторон. Тот, у кого она меньше, должен отступить с этого поля. (Выжившие карты кладутся обратно под щит, потом можно будет прислать подкрепление.) Если подразделение полностью разгромлено, то победитель забирает вражеский щит в качестве трофея. Если трофеев наберется 5 штук, то их обладатель выигрывает партию.

Guardians радует глаз, расшевеливает мозги и растягивает рот в улыбку. Мы присудили ей первенство за иллюстрации, незаслуженно отняли "бронзу" за цветную книжку правил, номинировали за *картон*, *дизайн*, *механику*, *бюджетность* и *новаторство*, а также объявили благодарность за хорошие стартеры, которые, не будучи *preconstructed*, содержат необходимый комплект *strongholds*, щитов единого дизайна и одного Хранителя. Этого показалось мало, и мы отдали игре специальный приз авторских симпатий.

**Вердикт:** Просто рекомендуется.

Больше информации и обзоров ККИ — на компактe журнала. ■

## ПОБЕДИТЕЛИ

В прошлом номере журнала были приведены критерии, по которым мы оцениваем коллекционные карточные игры. Сегодня мы предлагаем ознакомиться с победителями в каждой из десяти важнейших категорий, а в следующем номере "Игромании" будут подведены общие итоги нашей глобальной (но субъективной) оценки.

### Лучший дизайн

Победитель: Lord of the Rings

Призеры: Warlords и Warlord

Безоговорочная победа LotR. В призеры следовало бы поставить Doomtown, но мы поддались искусу поместить рядом две заслуживающие приза игры с почти одинаковыми названиями.

### Лучшие иллюстрации

Победитель: Guardians

Призеры: Hyborian Gates и Legend of the Burning Sands

В HG использованы классические вещи Бориса Вальехо и его жены. Первого места игра не получила из-за того, что иллюстрации не оригинальные и представляют в большинстве случаев фрагменты известных картин. Guardians снискала лавры за красоту и размер картинок, вкусность, адекватность, юмор и вдохновение, посетившее тесное содружество пяти художников.

### Лучший картон

Победитель: Tempest of the Gods

Призеры: Rage и Rifts

Глянцевая заливка у всех трех игр. Без заливки лучший картон у Doomtrooper, Illuminati, Mythos и Guardians.

### Layout и удобство управления игрой

Победитель: 7th Sea

Призеры: Doomtown и Guardians

Расклады этих игр красиво смотрятся на столе. Моря и корабли, салуны и ковбои, крепости с прилегающими территориями. И никаких лишних предметов, никаких поворачиваемых земель или энергий.

### Книга правил и удобство освоения

Победитель: Legend of the Five Rings

Призеры: Harry Potter и Star Wars TCG

Красочная 110-страничная брошюра с четко изложенными правилами, перечнем терминов, вступительным разделом "что нового в этом издании?", глоссарием и литературно изложенной сюжетной линией — вот победитель.

### Механика игры

Победитель: Magi-Nation

Призеры: Lord of the Rings и On the Edge

Неожиданный выбор? А вы попробуйте поиграть в эту игру в жанре аниме. Четкость хода, как у швейцарских часов, и никаких спорных вопросов.

### Gameplay и интересность

Победитель: Legend of the Five Rings

Призеры: Lord of the Rings и Magic: the Gathering

Самый щекотливый момент. Это действительно лучшие игры за всю историю. Располагайте их в любом желаемом порядке. Мы сделали свой выбор.

### Конструирование колоды

Победитель: Magic: The Gathering

Призеры: Lord of the Rings и Legend of the Five Rings

Самые "поддерживаемые" игры. Разнообразие тактик. Десятки архетипов колод. Сотни вариаций.

### Flavor story

Победитель: Lord of the Rings

Призеры: Mythos и A Game of Thrones

Толкин в экранизации Джексона. Лавкрафт. Мартин. Живые и вечно живые классики.

### Новаторство

(совмещаем здесь с особыми заслугами)

Победитель: Magic: The Gathering

Призеры: Mythos и Tomb Raider

С победителем все ясно. Mythos премируется за оригинальную механику-квест. Tomb Raider — за возможность играть в одиночку.





# ring of rule

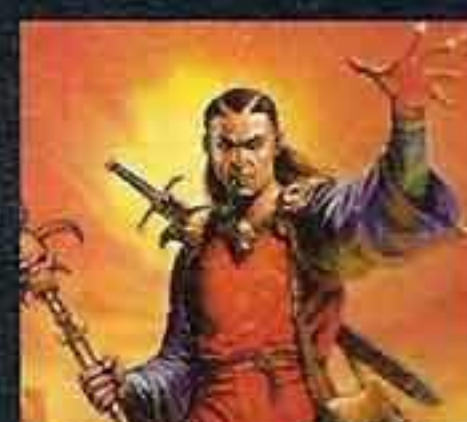
копыто GAME SYSTEM впаства



## ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРОКЛЯТОГО ЛЕГИОНА

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

- ★ Такого ещё не было: настольная real-time стратегия
- ★ Мир классического фэнтези
- ★ Магия пяти стихий на поле боя
- ★ Мировой уровень качества по российским ценам
- ★ Варианты сборки фигур ограничены только вашей фантазией
- ★ Вы можете покрасить свои армии, но это необязательно. склейте фигурки и играйте



Наборы из серии «Кольцо власти» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, АО «Звезда».  
Телефон для справок: (095) 210-8871. Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22  
E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.ageofbattles.ru>  
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь»



**СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!**



# ЧЕТЫРЕ СТОРОНЫ "МОЛОТА ВОЙНЫ"

## РАСЫ WARHAMMER 40,000 ССГ

**М**олот войны продолжает бить по вселенной, и галактические расы уже сорок тысяч лет ведут бесконечную бойню за превосходство. Четыре флота кружатся на орбите Пандоры Прайм, и четыре армии занимают взаимным уничтожением на ее поверхности. Мы же продолжаем знакомить вас с "Вархаммером", коллекционной карточной игрой на русском языке. Сегодняшний обзор посвящен особенностям четырех рас — мы рассмотрим стартеры первого сета, наметим боевую стратегию каждой из сторон, а также вкратце охарактеризуем их с точки зрения вселенной "Молота войны".

### Общее

В стартере 55 карт: 5 секторов, 10 нейтральных отрядов, 1 карта флота и 39 боевых единиц, принадлежащих к одной из рас. Первые пятнадцать карт (нейтральные) вкладываются в каждый стартер, поэтому начнем наш обзор с них.

Каждый из пяти секторов обладает своим игровым текстом, который может показаться несущественным, но во многих случаях серьезно отражается на происходящем конфликте. Два из секторов — "Химические болота" и "Заблачные пики" — я бы отнес к тем, чей текст не имеет решающего влияния на сражение. Преимущества, даваемые ими, получает каждый игрок. "Черный лабиринт" и "Долина Ардеас" (первый запрещает внедрение отрядов, а второй — их разворот) могут оказаться роковыми для колод, построенных соответственно на внедрении и развороте своих боевых единиц. Игровой текст "Города-улья Оберона" (герои получают +1 флаг), в принципе, не несет в себе подобной ловушки (герои, как правило, помещаются в каждую колоду), однако если колода противника построена вокруг героев (а о подобных примерах мы поговорим ниже), то он теоретически может захватить этот сектор, не имея превосходства по флаговым отрядам.

Пять карт нейтральных боевых единиц (по две каждой в стартере) также могут показаться не заслуживающими внимания. Не такие уж замечательные у них и параметры, каждый специализируется на одном из пяти секторов, а особых свойств почти нет. Вероятно, после таких размышлений многие игроки выкидывают эти карты из колоды при первой возможности. Весьма неправильный подход, особенно если посмотреть на командные строки карт. Казалось бы, они представляют собой стандартные действия: модификаторы бросков, плюсы к огневой мощи и броне. Однако ниже мы увидим, что многие из игровых возможностей характерны только для одной из четырех рас. А нейтральные карты можно положить в любую колоду. Таким образом, с помощью правильно подобранных нейтральных боевых единиц вы сможете усилить основную стратегию своей армии

или внести в нее нестандартные для вашей расы черты, удивив тем самым противника. А класть эти карты исключительно из-за того, что они получают плюсы в том или ином секторе, действительно не стоит: не за горами выход на русском следующего сета, и вам предстоит сражаться теми же армиями в совершенно других условиях.

### Железный кулак десанта

Космический десант обладает в битве за Пандору Прайм самыми сильными отрядами. Это не значит, что все читающие эту статью должны вскакивать с места и бежать в ближайший магазин за стартером десантников. Все стартера более-менее равноценны, а расы сбалансированы — это есть основа любой коллекционной карточной игры. "Самые сильные" в данном случае значит — лучшие по показателям "огневая мощь/скорость/броня". Если колода про-



его силы или скорости. Поэтому на физическую мощь своих отрядов рассчитывать нельзя.

А на что рассчитывать десантникам, если не на свою мощь? Правильно — на умудренных годами и убежденных седидами командиров. Герои — важная, если не важнейшая составляющая большинства десантных колод. Посмотрите на карту флота: введя героя в сектор, вы получите не четыре карты в командной руке, а целых шесть. Многие отряды ("Почетный караул",

"Телохранители Миллера") обладают преимуществами, если в сражении с ними имеется герой. Командные строки одних карт также начинаются с "Если ты имеешь героя в этом сражении", другие героям способствуют (разворачивают их и улучшают спас-броски). Да и сами командиры — карты не самые бесполезные. Хотя бы потому, что получают флаги в уже упомянутом секторе "Город-улей Оберон".

Другая немаловажная особенность расы — манипуляции с картами. Десантники умеют сбрасывать карты с руки соперника и пополнять свою командную руку из собственной колоды. Пусть содержимое руки не играет в "Вархаммере" такого решающего преимущества, как в "Магии", однако довольно часто "командные карты" определяют исход схватки. Так что никогда не лишне самому держать их много, а у противника сделать мало. Десантники любят разворачиваться, например, при уничтожении ими отряда соперника или же с помощью специальных карт. Многие обладают способностью контратаки, что опять-таки усложняет физическое уничтожение их сил.

Под конец посмотрим на "вторую редкую карту" в стартере космодесанта (первая — всегда герой). Это слабый (огневая мощь = 0), медленный (скорость = 1) и "толстый" (броня = 4) танк под названием "Защитник". При штурме он позволяет уничтожить до трех отрядов противника, если тот бросит за них 4 или больше, да еще и взять карту за каждый уничтоженный таким образом отряд. Великолепный ответ колодам, чья стратегия строится на больших значениях кубика. Командная строка позволяет внедрить отряд с руки (не слишком характерное для десантников занятие), если у противника нет карт в руке (а это мы, как следует из предыдущего абзаца, вполне в состоянии обеспечить).

### Зелененькие человечки

Орки дики, и этим все сказано. Они могут сотнями гибнуть под вражеским огнем, в решающий момент у орка может заклинить старенькое ружье, их ракеты могут взрываться на старте — и тем не менее победа, вырванная из лап этих непонятных созданий, обойдется недешево. Основная сила орков в том, что их много.

Орки обладают самым большим показателем Первой волны — 3 (у Хаоса — 2, у десанта и эльдаров — 1). Это значит, что их изначально присутствует на Пандоре Прайм больше, чем противника. И ничто не мешает играющему за орков сконцентрировать большинство этой силы в одном секторе, особенно если тот "неудобен" для противника. Карта флота позволяет оркам всегда начинать сражения первыми — если их больше, чем отрядов оппонента. Много у орков может показаться "против правил" — карты, позволяющие проводить по нескольку военных акций подряд, отряды, блокирующие



любого нападающего вне зависимости от скорости, наступления несколькими боевыми единицами сразу и т. д. Но только орки способны, не испытывая страха и очертя голову, броситься в мясорубку сражения. И если им не повезет, то не повезет по-крупному: неудачный бросок может вылиться уничтожением целого отряда.

С этих позиций рассмотрим "вторую редкую карту" из стартера орков. "Орочий дредноут", ОМ = 0, скорость = 1, броня = 4. Штурмует с силой 5, причем может ходить в наступление не один раз за сражение, а столько раз, сколько вы выбросите 4 и больше. Представьте себе такое металлическое чудовище с не самой



плохой броней, каждую вторую ВА методично прущее на позиции противника. Чистерство? Но удача — тетка рыжая: как только вы выбросите меньше четверки, орочий дредноут развалится от перегрузки.

## Древние и утонченные

Время поговорить о загадочных эльдарях, загнанных в рукотворные миры наступающим Хаосом. Предупреждаю сразу: среди большинства игроков стартер этой расы считается более слабым, чем остальные три стартера, и для создания хорошей эльдарской колоды придется основательно закупиться бустерами. Так что если в ваши ближайшие планы не входит подобное мероприятие, начните с тех же десантников или орков. А мы пока попытаемся найти светлые стороны в 40 эльдарских карточках.

Эльдары — мастера тонких технологий, а также большие искусники в области паранормальных явлений. Не случайно на их стороне так много псайкеров-экстрасенсов. На игровой механике паранормальность эльдаров отражается вполне определенным образом — в виде манипуляций с картами. Во-первых, эльдары могут менять свою командную руку — это позволяет сделать их карта флота. Во-вторых, они могут влиять на карты в игре: поворачивать отряды противника и даже возвращать в его руку. В-третьих, развитыми технологиями эльдары часто получают доступ к тому, что, например, орки достигают своей примитивностью: есть карты, позволяющие эльдарам проводить

две свои военные акции подряд или наступать двумя отрядами сразу. Однако подлинный эльдарский конек — это внедрение (за псайкеров, уничтожение отряда противника и даже за поворот его кар-



ты). Ничего не мешает нам

взять в командную руку нужные карты и внедрить их в ходе игры. Правда, среди карт из стартера главная способность эльдаров представлена слабее, чем, например, плюсы за героев в стартере десантников. К другим слабостям расы следует отнести более дорогие по сравнению с соперниками "прокачки".

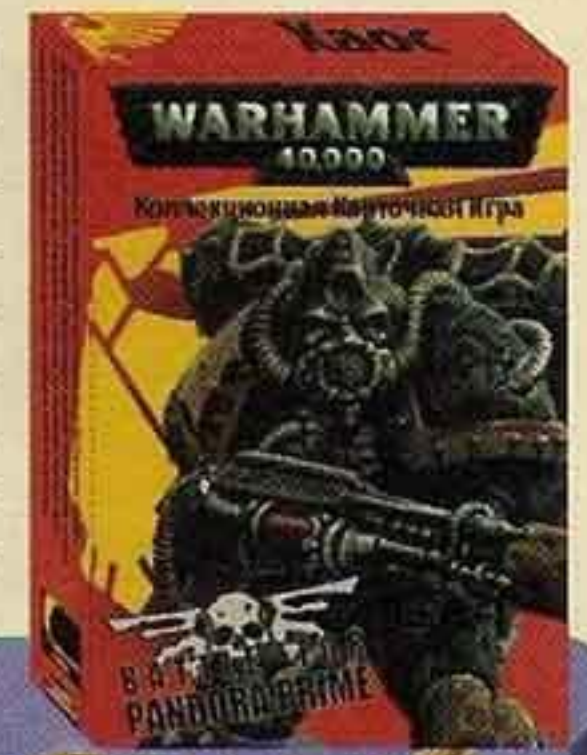
Что же касается "второй редкой карты", то здесь у эльдаров все дешево и сердито. "Кобра", 0/3/4, в ВА поворачивается, игрок выбирает отряд, и противник должен выбросить больше, чем его броня, в противном случае отряд уничтожен. Эффективное средство для отстрела тех боевых единиц, которые не по зубам пехоте.

## Демоны и ренегаты

Хаос при первом знакомстве чем-то похож на эльдаров: он тоже может перенабирать руку, правда, не командную, а высадки. Не могу сказать, чтобы эта способность была лишней: часто колода хаосидов "работает" вокруг нескольких смертоносных карт, и их приход или не приход в руку высадки может стать решающим. Если учитывать, что Хаос как армия представляет собой причудливую смесь демонов и предателей из числа других разумных рас (прежде всего людей и эльдаров), становится не удивительно, что возможности хаосидов многочисленны. Одна из прослеживаемых тенденций — разворот собственных карт за действия противника, в том числе за уничтожение противником твоих сил. Есть карты, позволяющие производить внедрение, наступать двумя отрядами за одну ВА и опустошать руку противника, однако стратегию на каждой из этих возможностей построить сложно. На что следует обратить внимание, так это на отрицательные модификаторы к броскам, коими во множестве владеет Хаос. Характерная карта — "Десантники хаоса": постоянные -1 ко всем броскам противника.

На модификаторах работает и "вторая редкая карта" в стартере хаосидов. "Башня черепов Хорна", несмотря на беспомощность в

битве (0/1/2), может выиграть вам сражение в течение нескольких первых ВА. Проведите "Башней" штурм — каждый игрок бросит кубик. Если вы выбросите больше оппо-



нента, можете уничтожить столько его отрядов, какова разница бросков. Только не забывайте сделать его результат как можно меньше — на то вам и даны отрицательные модификаторы.



## Куда пойти учиться?

В интернете немного ресурсов, описывающих стратегии вархаммеровских колод. Среди самых полезных можно назвать Card Armory ([www.card-armory.com](http://www.card-armory.com)), где вы найдете деклисты (списки карт в колоде) каждой из рас. Перед тем как попрощаться, отсылаю вас к 40-41 страницам книги правил, где в подробностях расписано, какие бывают стратегии высадки и как ими должны пользоваться разные расы. Теперь уже все, убивайте друг друга на здоровье, ведь это только игра!.. ■

Игра на территории СНГ распространяется компанией "Саргона" ([www.sargona.ru](http://www.sargona.ru)).

## Турниры

Самый популярный формат турниров — Constructed, это значит, что игрок сам формирует свою колоду, подчиняясь общим требованиям: в колоде минимум 60 карт, одинаковых карт не более 4, все карты принадлежат к одной расе, исключение составляют лишь карты нейтральных рекрутов и укреплений. Игроки на турнире (он именуется Военная кампания) играют несколько стандартных раундов, набирая очки. Участники, набравшие наибольшее количество очков (побед), встречаются в финальных раундах, играя "на выбывание". Для участия в санкционированном турнире игрок должен быть зарегистрирован на сайте Sabertooth ([www.sabertoothgames.com](http://www.sabertoothgames.com)), если у него нет такой возможности, то его могут зарегистрировать непосредственно в клубе.



# ЖИТЬ В СРЕДИЗЕМЬЕ

## ИЗУЧАЯ LORD OF THE RINGS RPG

Помните, мы вас познакомили с ролевой игрой от компании *Decipher*, события которой разворачиваются в Средиземье, столь хорошо нам знакомом по книгам *Джона Рональда Руэла Толкина*? Вернее, еще не самой ролевой игрой, а с ее "авангардом", игрой-приключением *LotR Adventure Game* ("Игромания", №2 за 2002). Теперь у нас есть возможность детально рассмотреть полную систему правил, так как вышла *Lord of the Rings RPG CoreBook*. Как мы уже знаем, в качестве игровой системы было решено использовать механику ролевой игры *Star Trek RPG*, т.н. *Coda System*, впрочем, существенно доработанную. Запасемся некоторым терпением и, припомнив опыт ролевых игр в Средиземье (по правилам игровой системы *Rolemaster*), приступим к обзору!

### Туда и обратно

Многие говорят, что первые впечатления не менее важны, чем результаты длительного анализа. Отметим, что издание выполнено очень качественно. Твердый переплет, более 300 глянцевых страниц, практически на каждой — полноцветные иллюстрации, преимущественно кадры из киноэпопеи П.Джексона, несколько красивых карт, удобно организованная структура книги и масса приятных глазу фаната мелочей. Все это делает руководство заслуживающим внимания любителей как оригинальной трилогии Профессора, так и ее экранизации.

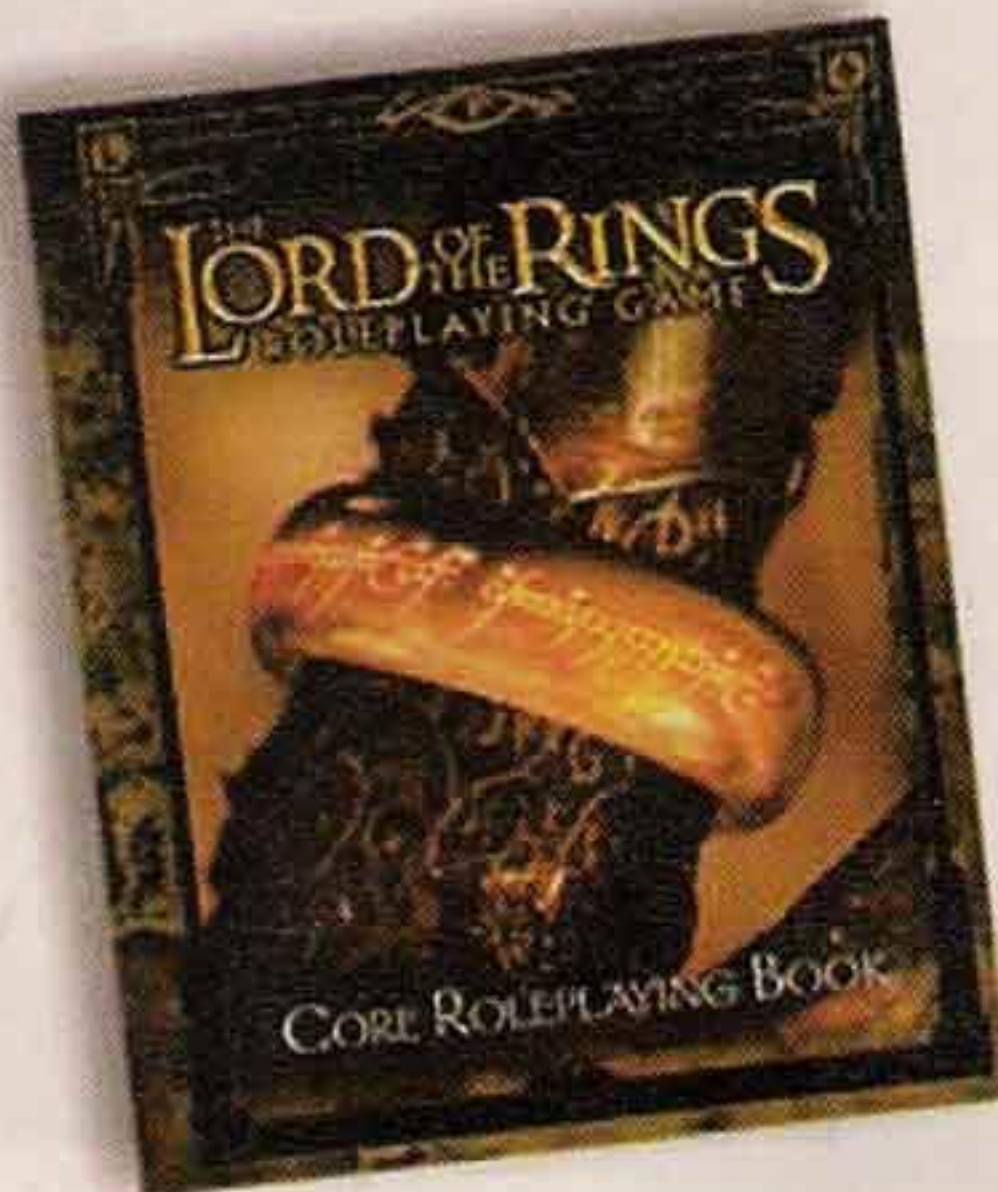
Как и в большинстве базовых руководств РПГ, первым, что прочитает читатель, будет раздел о том, что такое ролевые игры и чем этот вид интеллектуального времяпрепровождения интересен. Во "Властелине колец" этот раздел содержит напутствующие слова для игроков и их родителей, а также позволяет адаптироваться к полным правилам тем, кто играл в облегченную версию.

Авторы книги правил не пошли по проторенной дорожке издателей и после вводной главы поставили не описание принципов игры, а раздел, знакомящий с миром, в котором нам предстоит играть. Сам этот факт внушает доверие к тому, что нас не заставят бродить по стандартному миру "высокого фэнтези" в поисках славы, приключений, власти и богатства. Здесь Средиземье, здесь климат иной. "Туда и обратно" — а именно так называется эта глава — кратко описывает области мира Толкина — от городов до целых регионов. Рассказ беглый, но, без всякого сомнения, нам предстоит увидеть не одно специальное игровое дополнение, посвященное тому или иному царству.

И лишь затем, в специальном разделе, нас знакомят с основными принципами создания персонажей, а также с шестью архетипами, которыми запросто можно начинать играть или же, при желании, предварительно модифицировать.

### Рождение средиземца

Основные расы, которыми можно играть: по три племени хоббитов и эльфов, дварфы, четыре рода людей — и несколько примеров колорит-



ных биографий. Разумеется, приводятся характерные имена, особенности культур и т.п. Но вот, по мнению создателей игры, энты слишком уж неторопливы для того, чтобы принимать активное участие в приключениях. Вполне справедливо, но кто-то, наверное, расстроится.

Затем нам предстоит прочесть о "Порядках". Это нечто среднее между престиж-классом и простым классом из *D&D* — отражение профессиональной деятельности персонажа. В базовые порядки входят *варвар, ремесленник, мудрец, чародей (Magician), моряк, менестрель, благородный, плут и воин*. У каждого есть профессиональные умения и специальные возможности. Более того, указываются специальные наборы для еще большей детализации профессии вашего героя — к примеру, *ремесленник* может быть садовником или кузнецом.

Мы также узнаем об "Элитных порядках", в

значительной степени отвечающих за роль престиж-классов, но не столь скрытых от непосвященных, как это обычно принято в *D&D*: *лучник, капитан, рыцарь, рейнджер, лазутчик и волшебник (Wizard)*. У каждого из них, как водится, есть к претенденту определенные требования.

Следующая глава знакомит со списками умений и навыков. Перечень не так велик, как хотелось бы, но большую детализацию помогут придать специальности. К примеру, *морское ремесло* включает в себя умение ходить на веслах, под парусом или же вовсе профессиональные качества корабельного плотника — и персонаж сможет специализироваться в каждом из этих направлений, что, разумеется, не помешает ему на общем уровне разбираться во всех других отраслях. Наконец, по прочтении содержания главы шестой игрок сможет наделить своего персонажа еще более уникальными и отличительными качествами — благодаря разнообразным *добродетелям и порокам*.

В правилах создания персонажа отдельно упомянем характеристики героя, не имеющие числового выражения, но не менее важные для интересной и содержательной игры: *сострадание, самопожертвование, храбрость...* Эти качества призваны создать правильный настрой для настоящей эпической игры.

Слава персонажа имеет куда большее значение, чем в большинстве других ролевых игр. Что отличает одного воина-гондорца от своего собрата, что его побуждает совершать героические поступки и не "поступать как все"? Желание "стать знаменитым и обрести уважение сородичей"? Это свойство персонажа не только описывает его известность в тех или иных кругах, но и может влиять на небоевые умения.







## Слова силы, руны могущества

Следующая глава правил **LotR RPG** посвящена одному из наиболее важных элементов любой фэнтезийной игры, и для Средиземья эпохи Войны Кольца в особенности, — чародейству и волшебству. И здесь я во всеуслышание заявляю о своем глубоком уважении к разработчикам. Дело в том, что мы не только не встретимся с навязшей в зубах “разрушительной магией” и с магами, разбрасывающимися файерболом направо и налево, но и в том, что создателям удалось досконально перенести в игру ту тонкую, неуловимую, но критичную роль волшебства Средиземья, включая значимость торжественных обетов, проклятий и пророчеств. Перечень различного вида заклинаний весьма обширен, многие чары весьма специфичны и могут сыграть роль в жизненно важный момент — и только тогда.

Что же до зачарованных предметов и, в частности, оружия, то здесь описываются не только известные заговоренные артефакты (Оркрисст, Стинг и Гламдринг), но и значительно чаще встречающееся т.н. “героическое” оружие. По сути, это произведения ремесленного искусства, обладающие собственной громкой историей (Андурил, например). Подобные вещи могут стать еще более выдающимися, например, меч может заслужить славу “Истребителя орков” с определенными модификаторами после долгой службы по уничтожению этих мерзких существ.

После раздела по набору всевозможного обмундирования и полезных в приключениях вещей (боевых и сугубо мирных) мы наконец-то дойдем до подробного описания правил **Coda System** в применении к миру “Властелина колец”, а затем пойдут ценные указания рассказчику (именно так в **LotR RPG** именуется веду-

щий) о том, как правильно создать действительно толкиновское приключение.

## Страх и Сумрак

А в самой последней главе пред нашим взором предстанут те, кому предстоит сразиться с персонажами: орки и урук-хай, варги и девять назгулов, сам Темный владыка Саурон на пару с Саруманом Белым, равно как и Шелоб с Балрогом. Нашлось место для всех знакомых чудовищ — даже для мумаков, вот только Лурца (убийцы Боромира), незаконнорожденного детища **New Line Cinema**, в книге нет. Справедливость восторжествовала.

Можно, правда, отметить недостаток противников для неопытных бойцов. Это обстоятельство вряд ли поставит в тупик старого ведущего, но может вызвать недоумение у начинающего.

## Возвращение короля

Перед нами — замечательная книга и неплохая, заслуживающая пристального внимания ролевая игра, отлично моделирующая глубокий и многообразный мир Средиземья, учитывающая особенности его культур, рас и народностей с их историей и традициями. Можно сказать, что **LotR RPG** — это другая инкарнация **d20 system**, или же то, чем последняя редакция “Подземелий и драконов” могла бы стать. По сути, это та же эпическая игра, но с иным, оригинальным отношением к магии.

Нельзя умолчать о наличии определенных “дырок” игровой механики, неоднозначных в трактовке правил, опечаток и небольших расхождений с творчеством Профессора (FAQ и эрраты ищите на **компакте “Игромании”**). Но мы прекрасно знаем, что это лишь первая редакция ролевого **LotR**.

По сравнению со знакомой разве что ветеранам ролевого движения и давно мертвой **Rolemaster MERP (Middle Earth Roleplaying)**, **LotR RPG** проще и представляет собой более цельный продукт. И, конечно же, более “толкиновский” — благодаря отсутствию “стандартных” фэнтезийных заклинаний. С другой стороны, скрываются ограничения приобретенной компанией **Decipher** лицензии — в **LotR RPG** задействован только период времени основной трилогии. Это значит, что пока не стоит рассчитывать на выход отдельного дополнения по “Сильмариллиону”.

Если не стараться особо глубоко анализировать игру и раскладывать на составляющие ее механику, то мы имеем дело со сбалансированной, элегантной и в известной степени простой системой. Постепенное развитие персонажа, его детализация в процессе героических приключений и, возможно, трагическая гибель будут побуждать игроков неоднократно вспоминать сессию... Игру можно рекомендовать как интересующимся тематикой “Властелина колец”, так и всем, кто увлекается ролевыми играми вообще и фэнтези-RPG в частности. ■

**LotR RPG** распространяется в России компанией “Хобби-игры” ([www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru)) и клубом “Лабиринт”.

## Основы игровой механики Coda System

Каждая из 6 базовых характеристик героя (сила, живучесть, проворство, ум, влияние, наблюдательность) определяются броском двух шестигранных игровых костей.

Базовые параметры определяют характеристики вторичные — ранения, защита и 4 показателя сопротивляемости — спасброски (стойкость, скорость, воля, мудрость).

Каждой из основных статистик персонажа соответствует определенное число-модификатор, применяющееся при проверках на выполнение героем заявленного действия. Каждой проверке ставится в соответствие некий показатель сложности, и для того, чтобы пройти ее, сумма показателя соответствующего умения героя, задействованного им модификатора и двух шестигранных костей должна превысить этот показатель.

У персонажей есть определенное число пунктов здоровья на каждый “уровень” ранения. Герой получает все более и более тяжелую травму и вынужден действовать все с большими ограничениями. Тем не менее, общее значение здоровья персонажа остается неизменным.

Система поддерживает использование аналогов добродетелей/пороков (*Edges & Flaws*), используемых во многих ролевых системах для придания большей уникальности персонажам.

Развитие персонажа зависит от опыта, получение которого зависит от выполнения поставленных перед героем задач и продвижением по сюжетной линии. Кроме того, персонаж получает соответствующую награду за выполнение критических, решающе важных бросков.

На полученный опыт персонаж может приобрести новые умения и навыки, при этом близкие его расе и порядку обойдутся ему дешевле. Принцип набора героем уровней отсутствует или же, точнее говоря, завуалирован.

В механике в немалой степени учитываются такие социальные элементы игры, как слава и известность, продажность и совращенность стороной Тьмы, манера держать себя и вести за собой других.

Магия представляет собой определенный набор заклинаний, творимых волшебником и утомляющих последнего, поскольку применение волшебных таинств обессиливает мага. Для осуществления заклинания бросков игровых костей не требуется.

Довольно подробно описываются “естественные” в повседневной жизни ситуации, такие как падения с большой высоты, отравление, получение ожогов и т.п.





# ФЭНТЕЗИ-ВАРГЕЙМЫ ДОМА И ЗА РУБЕЖОМ



## Warhammer и Кольцо Власти: два взгляда на один жанр

В прошлой статье мы продолжили знакомство с российским фэнтези-варгеймом "Кольцо Власти", который выпустила известная всем нам фирма "Звезда". Теперь настал момент пристального взгляда на игру и появился вполне оправданный повод взглянуть на систему со стороны поклонников Warhammer Fantasy Battles, столь любимого в массах. Что полезного могут извлечь из этих двух систем любители военно-тактических настольных игр, что нового привнесло "Кольцо Власти" в фэнтези-жанр и насколько отечественная игра будет интересна ветеранам-поклонникам "Молота Войны"?

### Пять цветов магии

Когда коварный маг снова оказался на твердой земле, солнце уже почти скрылось за туманной дымкой на западе, окрашивая белые стены замков в розовые тона, а на темном небе на востоке уже зажглись первые звезды.

О.Емельянова,  
"Возвращение Проклятого Легиона"

25 лет развития Warhammer FB, самой популярной фэнтезийной военно-тактической системы, дали миру один из лучших игровых движков. Он одинаково пригоден для эпических столкновений и мелких стычек, а детализация игровой вселенной обеспечивалась не только настолками, но и компьютерными стратегиями, и художественными романами — о нем вы уже многое знаете, в том числе и благодаря "Игромании".

"Кольцо Власти" пока пребывает в детском возрасте. Бэкграунд для серьезных игроков слишком краток и являет собой скорее авторскую повесть Олеси Емельяновой, чем описание мира. Так что есть повод остановиться на мире чуть подробнее. Здесь все пропитано колдовством. В знаменитом Эльбиоре, за краем охраненных болот и трясин, возвышаются шесть волшебных замков, где живут маги. В центре Священной долины построена Цитадель Мудрости, где пять Великих Магов охраняют Бессмертных, а вокруг нее несут стражу пять крепостей Школ Магии: Огня, Воды, Земли (Повелители живой природы), Воздуха (Укротители ветров) и мастера Иллюзий. Пять цветов магии знакомы игрокам MTG и Warhammer, стали классическими после старинной стратегии на PC Master of Magic...

Каждое заклинание в ходе боя расходует ману (в нашем случае — цветную или бесцветную, или и то, и другое разом). Цена



заклинания прямо пропорциональна его крутости. Игрокам придется привыкнуть, что маг "Кольца Власти" гораздо опаснее полка с застрельщиками. Знаменитый Шар огня (aka fireball) стоит всего одну ману. К сожалению, магия "Кольца Власти" работает достаточно просто и однообразно: после троты цены заклинания (которое как бы проходит автоматом), выясняется эффективность магической устойчивости противника — что-то вроде классического спасброска. Вот и вся нехитрая наука.

Заклинатели огня могут похвастаться внушительным арсеналом разрушительных и убийных заклинаний: от огненного шара, стены огня, кольца огня, поражающего три цели (или три раза одного героя, что гарантирует испепеление жертвы), до огненной брони и огненного меча. Традиционно красная и опасная школа.

Властители воды, как и положено синим в MTG, являются мастерами манипуляций с вражеской магией: от простого отклонения заклинания за две синих маны до перенацеливания вражеского заклинания (12 маны!). Еще маги этой школы могут создавать Зеркальный доспех (даже для всего полка сразу) и увеличивать стоимость заклинаний для вражеских магов (Двойная ноша). Также синие могут вгонять врага в ступор и повышать меткость войск.

Повелители живой природы — это не толь-

ко знаменитый зеленый цвет, по обыкновению делающий войска толстокожими (Деревянная кожа) или по-звериному сильными (Медвежья сила). Только живая природа способна на заклинание Абсолютной защиты, и только зеленые маги могут качать ману буквально из матери-земли! Есть еще два полезнейших заклинания — Термиты (разъедает боевые машины) и Ожившая трава (опутывает ноги вражеским солдатам, мешая передвигаться).

Укротители ветров (серый цвет) могут похвастаться мгновенным перемещением существ в пространстве, ускорением полков и щитом из ветра (отражает стрелы). Очень практично заклинание Сильный ветер, которое увеличивает дальность выстрела наших бойцов и одновременно мешает вражеским (против ветра особенно не постреляешь!). Есть еще ужасающие Ураган и Торнадо, раскидывающие врагов и вырывающие из рук оружие и щиты (минусы к защите и атаке)! Ну и, наконец, Серый маг может телепортировать себя или соратника.

Напоследок осталась желтая школа — Мастер иллюзий, манипуляторы с сознанием. Они могут вызвать Слепение у врага и Героизм у наших бойцов, сбивать с толку противников Фантомами и даже полностью контролировать воинов или героев противника заклинанием Гипноз!

Характерная особенность волшебства этого мира: самые могущественные заклинания каждой из школ доступны только Кольцу Власти. Как вы помните, это круг из пяти магов всех магических школ. Кольцо Власти (в честь которого названа игра) — это не просто комба, гарантированно дающая 5 маны в ход плюс самые зловерные заклинания, это залог победы. Кольцу должны помогать одиночные маги: давать дополнительную ману, быть на подхвате, если убьют члена Кольца. Кольцо Власти серьезно влияет на ход игры, дает возможность перехватывать инициативу у врага. Так что магов в армии "Кольца Власти" должно быть много, в отличие от привычного "Вархаммера". Десяток поддерживают Кольцо, остальных расставляем в полки, дабы повышали полковые характеристики.

В российском варгейме много оригинальных находок. Но есть и сложности с балансом — несколько комбинаций в состоянии испепелить врага, не оставив ему и шанса. В принципе, этим грешит и WFB, особенно турнирный. Будем считать, что у "Кольца Власти" как у системы все еще впереди — доживем до Второй редакции...





## Окно в сказочный мир

А на рассвете пятого дня пришли гоблины, вернее, пришел один, а остальные с огромным закованным в цепи драконом ждали поодаль, за Каменными Воротами.

О.Емельянова,  
"Возвращение Проклятого Легиона"

Мир "Кольца Власти", где сражаются маги и некроманты, берсерки и проклятые легионеры, орки и королевская пехота, напоминает мне ирландские саги и сказки братьев Гримм. Там больше романтики и все не так трагично, как в WFB. Прочитав повесть О.Емельяновой, которая вкладывается в стартовый бокс "Кольца Власти" на правах бэкграунда и важна для погружения в мир не меньше правил, вы узнаете много интересного.

Есть королевство, которым правит храбрый и смелый воитель король Альмир. Как и положено большим королевствам, оно держится на армии. Маги служат советниками короля и участвуют в завоевательных походах. Множество герцогов и графов ведут пограничные войны. Орки, которые сильно отличаются от тех, что мы встречали в мире Warhammer, больше всего напоминают бандитов с большой дороги и североамериканских индейцев. Их загнали в леса, до поры до времени. Есть и таинственные эльфы, которые живут в своих лесах, предпочитая не общаться с людьми. В горах, как и положено сказке, живут свирепые, но тупые тролли, древние драконы, кобольды и гоблины. Магический народец (фэйри) обитает рядом с людьми; временами приходят поторговать гномы.

В деревнях и селах ведут простую жизнь крестьяне, страдая от королевских налогов и нападений орков. Порой в небесах пролетает дракон или демон — или неведомый волшебный зверь. И надо всем этим тихим и радостным, как детская сказка, миром лежит древнее и непременно страшное Пророчество. Тень войны застилает горизонт — и вот уже черный маг Ард ведет в бой свои проклятые Легионы.

## Некроманты против берсерков

"Теперь в Келеноре только и было разговоров, что о берсерках и грядущей войне. Никто не понимал, какие тучи ступились над королевством и откуда ждать опасности... Но даже берсерки не знали ответов на эти вопросы, они просто предчувствовали великую битву и теперь сидели у своих костров и ждали, когда она начнется."

О.Емельянова,  
"Возвращение Проклятого Легиона"

Есть смысл отдельно остановиться на ярких моментах "Кольца Власти", которые коренным образом отличают отечественную систему от Warhammer. Поговорим о некромантах и берсерках.

Таинственные некроманты используют страх как путь к победе — этот же путь они избрали и в "Вархаммере". Приятно, когда вражеский полк не проходит тест на панику или сражается со все увеличивающимся в размерах отрядом Проклятых легионеров (заклинание *Поднять скелета*). Черная магия имеет отчетливо выраженный атакующий характер — например, *Темная сила* поднимает у нежити Атаку, но уменьшает Защиту. Использование на первом-втором ходу заклинания *Облака печали* может обратить в бегство любую боеспособную единицу, а *Крылатый демон* (7 маны) и *Рука смерти* (15 маны) дают возможность

гарантированно выводить из строя как целые отряды, так и героев.

Аналог Кольца Власти у некромантов, *Кольцо Смерти*, гораздо слабее, что компенсируется лучшими характеристиками у проклятых легионеров по сравнению с королевской пехотой. Ну а лучший способ устранять вражеских магов и некромантов пачками — это берсерки. Они сражаются в нескольких боевых конфигурациях:

**Клан Черного Дракона** (два меча) — бесстрашно бросаются на врага, у них высокое значение Атаки.

**Клан Ядовитой Ящерицы** (меч и щит) — искусные фехтовальщики, повышают свою Защиту.

**Клан Дикого Вепря** (два топора) — выносливые бегуны, повышают свою Скорость.

**Клан Мудрой Змеи** (топор и щит) — обладают повышенной устойчивостью к магии.

**Клан Кровавого Скорпиона** (двуручный меч) — обладают способностью скрытно перемещаться, специалисты по диверсиям.

Берсерк способен собрать все свои силы в нужный момент, но насколько хорошо у него это получится, заранее не известно: нужно пройти специальный тест. Самый ценный из берсерков происходит из Клана Кровавого Скорпиона. Он не может поднимать свои характеристики, но способен невидимым пробираться мимо врагов и атаковать в первую очередь командиров и героев. Остальные берсерки работают в обороне, не давая врагам потрепать наших магов.

Не стоит забывать про богиню войны — артиллерию (катапульты и баллисты), которая не хуже берсерков портит врагу жизнь.

Тактический рисунок боя скрасят холмы, деревья и лагерь, для которого существует специальный набор (из бумаги). Для старта совсем не плохо!



Что сказать в заключение? Для "Кольца Власти" все еще только начинается, готовятся новые наборы — королевская кавалерия, панцирные орки, новые герои и монстры. Качество полиграфии и соотношение цены и качества вызывают радость не только у российских варгеймеров, но и у их зарубеж-



## Магия Молота Войны

Warhammer FB в 6-й редакции использует прогрессивную систему магии: вместо абстрактного пула маны используются более прагматичные и простые в игре кубы магии и кубы рассеивания вражеских заклинаний. В свою фазу хода игрок старается уничтожить врага, используя свои кубы силы, а в фазу магии противника — защищается при помощи кубов рассеивания. Ограничения в числе кубов на уровень мага и сложность заклинания (минимальное число, требующееся для того, чтобы заклинание сработало), а также последствия неудавшегося заклинания (от смерти мага до его слабоумия) превращают WFB в настоящую войну магов, драматическую и опасную.

ных коллег (есть данные, что Ring of Rule будет номинирована на престижном американском конкурсе *Origins*).

С другой стороны, ассортимент и богатство выбора — традиционно сильная черта WFB: 14 разных армий и 1500 миниатюр, из них большая часть выполнена в белом металле, а "Кольцо Власти" — целиком пластиковый проект, следовательно, феноменального качества металлических фигурок ждать не следует.

Сейчас на наших глазах происходит исконно российский процесс — коробки Королевской Пехоты и Проклятого Легиона из-за их низкой цены покупаются варгеймерами для того, чтобы увеличить свои "вархаммерские" армии. Множество конверсий, хороший конструктор — основание для того, чтобы и на вашей полке появилась имперская пехота или хемрийские скелеты. Многие исторические варгеймеры предпочитают Королевскую Пехоту именно из-за ее историчности в деталях.

"Кольцо Власти" и Warhammer, несмотря на единый жанр, — совершенно разные продукты, и каждый из них по-своему привлекателен для поклонников жанра фэнтези. Несомненно, что в перспективе многие опытные полководцы "Молота Войны" приобретут коробки с "Кольцом Власти", а те, кто знакомится сегодня с "Кольцом Власти" впервые, захотят попробовать свои силы в мире Warhammer. И это правильно: чем больше хороших варгеймеров, тем веселее жить варгеймеру. ■



**Геймер**



Буэнос диос, комрадес. Только что вернулся с обеденного перерыва, где мы всей мужской частью редакции лепили снежную бабу. Баба, надо сказать, получилась на славу. С рыжей шевелюрой, носом-морковкой, хитрющими зелеными глазницами и надписью "I love Gamer" на импровизированном фартучке. Долго пытался понять, кого она мне напоминает, но так и не вспомнил. Зато наблюдения за веселой возней рекламного отдела, застрявшего в сугробе, навеяли мне мысли о коне Пржевальского, который еще даже и не думал валяться на вверенных мне "почтовых" полях. Собственно, о них и речь.

План боевых действий предлагаю такой. Для затравки потискаем за мягкое место расшалившиеся компьютерные технологии, чье бурное развитие вызывает вполне здоровый интерес у автора "Письма номера". Далее по-стариковски потрепем тонкие философские материи социумов и прочих консенсусов. На внеочередном партсобрании разберем рационализаторское предложение одного любящего не только пиво товарища. Встанем грудью на защиту "ЛКИ" и под занавес оттяпаем немного ТВ-времени у канала "ОРТ". А тем, кто прочтет "Почту" до конца ровно сорок раз и разошлет ее текст сорока друзьям, будет огромное человеческое счастье.

**Катя**



Всем большой привет! А некоторым вместо приветов снежком по носу! Впрочем, рассмотрев как следует из окошка геймерское творение, я решила, что данная снежная баба стала для него воплощением не-

осознанного стремления к прекрасному. Есть у меня, правда, сомнения касательно носа-морковки, да и эта надпись компрометирующего содержания... Ладно, пока будем разбираться с "Почтой", решу, как именно стоит отреагировать на эту геймерскую инициативу.

Итак, "Почта". Что, с чем и за какой надобностью мы тут собираемся творить и вытворять, Геймер уже живо и доходчиво описал, так что переходим прямо к делу!

**Письмо номера**

**О пределе технологий**

Насчет предела развития компьютерных технологий. Недавно появилась видеокарта ATI Radeon 9700 Pro, она обладает возможностью выводить картинку в 64- или 128-битном цвете. Я задумался, а зачем нужен 64-битный цвет? Количество цветовых оттенков, которые человеческий глаз способен различать, определяется в пределах от 500000 до 2500000. Уже 32-битный цвет дает 16777216



"По-моему, девушка хорошо вписывается в окружение МАНИИ!  
vital (vital@supermail.ru)"

оттенков, что полностью перекрывает возможности глаза. Соответственно, 64-битный цвет дает около четырех миллиардов цветов, а 128-битный около одного триллиона. Ну и зачем нам это надо? Все равно разницу отличить не сможем. А предел развития мониторов — разрешение 4480x3360 (это 15 мегапикселей), потому что у человека в глазу как раз 15 миллионов светочувствительных клеток. Может, кто укажет пределы развития процессора или мышки?

AMDfanat.NB (death\_2156@mail.ru)

**Геймер**

Весьма разумная мысль, инициированная в свое время фразой "я набиваю текст медленнее, чем думает процессор". Идея, высказанная отдельными "айти-философами" чуть прежде автора письма, состоит в том, что одной из обязательных запчастей компьютера был и остается человек. Со всеми своими аналоговыми недостатками — коротким стэком памяти, тормознутым нейро-процессором, медленными руками-манипуляторами и тому подобными не заслуживающими внимания отропками. Другими словами, самая несовершенная компонента вычислительной системы — есть Homo Sapiens, и именно его физические возможности должны стать естественным ограничителем прогресса. Приведенные 64 бита наглядно иллюстрируют избыточность отдельных "псевдореволюционных" достижений. Абсолютно согласен с AMDfanat.NB — столько цветов нам не надо, а предел мышинной эволюции виден невооруженным глазом.

При этом нельзя забывать, что многие компьютерные составляющие прекрасно работают без непосредственного участия невесты чего возомнившей о себе биомассы. Тот же самый процессор, говоря о его вычислительной мощности, никак не зависит от умственных возможностей человека-оператора. Конечно, существует некая косвенная зависимость от сиюминутных потребностей — мол, "зачем такой быстрый процессор, я — хозяин природы — не успеваю вводить данные". Или, при переводе на нашу с вами специфику, — "зачем мне видюха, выдающая на-гора 250 fps, когда после 150 fps разница глазом уже неразличима".

Это ошибка-ловушка. Ошибка, потому что количественный рост всегда может быть затребован более комплексными задачами, а сложность отдельных математических проблем стремиться к бесконечности.

Ловушка, потому что позволяет расслабиться и остановиться на достигнутом, не понукая более прогресс к переходу от количественной категории к качественной.

Иными словами, белить потолок, в который упрется шкала процессорного развития, смысла не имеет. Лучше все-таки достроить еще пару этажей. Пригодятся.

**Катя**

А я могу привести конкретный пример, когда 64-цветная палитра нужна! Во многих играх встречаются сцены, для дизайна которых разработчики выбрали практически монохромное решение. С ходу можно припомнить Alice, Zanzarah, Post Mortem. А когда вы смотрите не на попугайски раскрашенный красно-желто-зеленый экран, а ловите глазом контраст между тонкими оттенками серого или коричневого цвета, 64 бита оказываются совсем лишними.

Во Франции второй четверти 19-го века был очень моден коричневый цвет. Он стал настолько популярным, что для описания оттенков коричневого не хватало слов, и в каталогах появлялись шедевры типа "костюм цвета брюшка молодой блохи" или "платье цвета спинки старой блохи". Кстати, отсюда можно сделать забавный вывод, что французская знать была прекрасно знакома с анатомией блох. Да, мода... Но к чему это я?

Да к тому, что глаз способен различать тончайшие градации монохромной палитры. И тут 64-битный цвет нужен, чтобы передавать это множество оттенков без перезагрузки самой палитры. Это хорошо сказывается на быстродействии, плавности анимации, а также бережет нервы среднестатистического юзера неразумного, который за всем этим наблюдает.

И, наконец, я согласна с Геймером, что чем хорошего больше, тем всем лучше. И потому всеми конечностями голосую за дальнейший технический прогресс любимых агрегатов, в чем бы этот прогресс ни выражался.



## Письмо №1

## Утилизация негативных эмоций

Приветствую вас, читатели сего послания!

Хочу высказаться касательно геймеров (всех, а не одного конкретного) и "свободно-идеального общества". Очевидность, изложенная Геймером (тем самым) и товарищем Вадимом, не является верной. Причина тому — сами геймеры. И все остальные индивидуумы, коими являются все люди.

Доказательство моей субъективности: Что есть свободное общество? Это общность этих самых индивидуумов. Вышесказанное — общее представление о совокупности социумов. А вот дальнейшее зависит от индивидуума. Для каждого оно имеет разное значение. Но факт в том, что на каждого общество оказывает влияние и каждый влияет на общество. Последнее неочевидно, но каждый из нас одним своим существованием влияет на знающих его людей. В конце концов, я влияю на тех, кто это читает, тем, что у них появляются мысли по поводу мною написанного.

Далее. Исходя из этого, общество имеет свойство изменять само себя, хотя часто не так, как кажется необходимым. И почему же геймеры могут помешать обществу в его процветании? Думается мне, если человечество сможет заключить всю ту злобу, жестокость и насилие, а главное — причину всего перечисленного — эгоизм и зависть, царящие в человеческом мире, в мир виртуальный, то оно (человечество) скорее приблизится к тому состоянию, когда общество свободно и объективно и субъективно. И мне искренне жаль тех, кто причину болезни общества заключает в ее лекарстве. Не даром еще Древние Греки придумали Олимпийские игры для разрешения споров, могущих привести к войнам.

Так вот. Я имею мнение, обратное мнению Вадима Репина. Первый шаг к идеальному обществу сделан именно геймерами. Зачем изливать отрицательные эмоции в реальной жизни, причиняя вред окружающим, если можно это делать в играх? Это не решит всех проблем, но позволит здраво мыслить.

NikE (parinovski@mtu-net.ru)



"Пишет тебе постоянный читатель с непомню-какого номера. Недавно на меня нашло вдохновение. Вылилось оно в виде сна, который я позже задокументировал, и высылаю это тебе вместе с картинками про тебя и Катю. Картинки эти появились так: недавно на моем компе поселилась игра XCom 1..." Umbreon (caturday@mtu-net.ru)

## Тот самый Геймер

С точки зрения банальной эрудиции, не всякий локально селектированный индивидуум способен игнорировать тенденции потенциальных эмоций и паритетно аллоцировать амбивалентные кванты логики, экстрагируемой с учетом антропоморфности эвристического генезиса...

Это я по поводу первой части письма. Думаю, наш тайный язык сложнокоренных англо-латинских терминов понятен всем и каждому. По крайней мере, так планировалось. Эффект "напыления словесной шелухи на глазные яблоки методом применения научной терминологии" нам с товарищем Nike чужд и генетически противен. Если кому-то показалось, то перекреститесь, ибо отнюдь не каждый индивидуум, критически метафизирующий абстракции, способен опровергнуть тенденции парадоксальных эмоций.

По поводу, собственно, излития эмоций в виртуальный мир... попробую согласиться. Точнее, согласиться частично, ибо имею пару мыслей на этот счет. Судить буду с собственной колокольни, с которой, оглядывая прожитые столетия, я никак не могу упомянуть ни единого случая, когда бы негативные/агрессивные/отрицательные эмоции в игре помогли бы мне избавиться от аналогичных в реальной жизни. Любая игра подходит к концу, любой десматч кончается, и буквально после пары сладостных минут осознания собственной значимости организм возвращается в реальность. Где есть школа, работа, соседка-старая-поганка, денег-нет-который-день и любимая-девушка-опять-ушла-к-другому. И негатив, только что успешно выплеснутый на бетонный пол de\_dust, возвращается вновь.

No! При этом, несмотря на медленно накапливающую паранойю, в душе человека, только что в пиксельно-кровопролитном мочилове положившего двадцатник отнюдь не пассивных фрагов, образуется некая положительно заряженная пустота. Нечто сродни глубокой, но приятной усталости. Чувство удовлетворения, частенько воспеваемое поэтами как лучшая награда пасторальному селянину, отпахавшему весь день и озирающему дело рук своих с пригорка в свете заходящего солнца. Вот этот эффект я, собственно, и склонен считать временным сливом лишних эмоций и временной же профилактикой для духовной оставляющей человека.

Так что игры — это, конечно, не вселенная вода, заряженная Чумаком, в чем со мной, кстати, согласен автор письма, но нечто сродни бактерицидному пластырю на особо кровоточащие прыщики.

Так лично мне думается. Но, впрочем, возможны и другие мнения.

## Катя

Месяц назад в СМИ была опубликована история юного американского психа, который, наигравшись в шутеры до полной потери связи с реальностью, взял папенькино ружье и пристрелил из него подружку. Естественно, нашлись журналисты, которые тут же объявили во всем виноватыми не самого психа, а компьютерные игры. Ну, обвинить — большого ума не надо, это понятно. Была бы сенсация, а что

у паренька, как пить дать, крыша была поехавшая безотносительно к компьютерным играм, это уже дело десятое.

С другой стороны, масса психологов признает игры, среди них и компьютерные, хорошей разрядкой для накопленных в реальной жизни негативных эмоций. Какой взгляд предпочтете лично вы — это лично ваше дело. Можно нарыть массу аргументов в пользу обеих теорий.

Сама я предпочитаю третий подход. А именно: если ты вменяем, то никакие игры не повредят. А если псих, то ничего тебе не поможет. Как сказал бы Геймер: "...не всякий локально селектированный индивидуум..." (читай выше).

При этом я считаю абсолютно нормальным, что люди не идеальны. Всем нам свойственны агрессия и стремление к лидерству. И причина тому — либидо дедушки Фрейда, заставляющее любого из нас карабкаться на вершину самой маленькой горки, оказавшейся в пределах досягаемости. А эгоизм и зависть — это только следствия, так сказать, побочные эффекты этого стремления оказаться на вершине. В конце концов, любой павиан стремится стать вожаком стаи. А мы чем хуже павианов?

Вывод из этого я делаю такой: нельзя излечить при помощи внешних примочек, реальных или виртуальных, внутренние недостатки. Как мы с вами воевали, дрались, кусались, царапались и, наконец, просто ругались... так и будем продолжать драться, воевать, ругаться и кусаться. Типа, естественный отбор у нас такой. И никакими игрушками тут не поможешь.

## Письмо №2

## Детям неимущих олигархов посвящается

Дарова, Геймер! Мы недавно купили DVD-плеер. И мне так хочется пополнять коллекцию дисками, что мне в мою башку пришла офигительная, для меня, мысль: почему бы вам не выкладывать с диском еще и DVD диск? Я понимаю, это дорого, но было бы неплохо!

Думаю, очень много людей приобрели DVD! Спасибо! Пока всем!

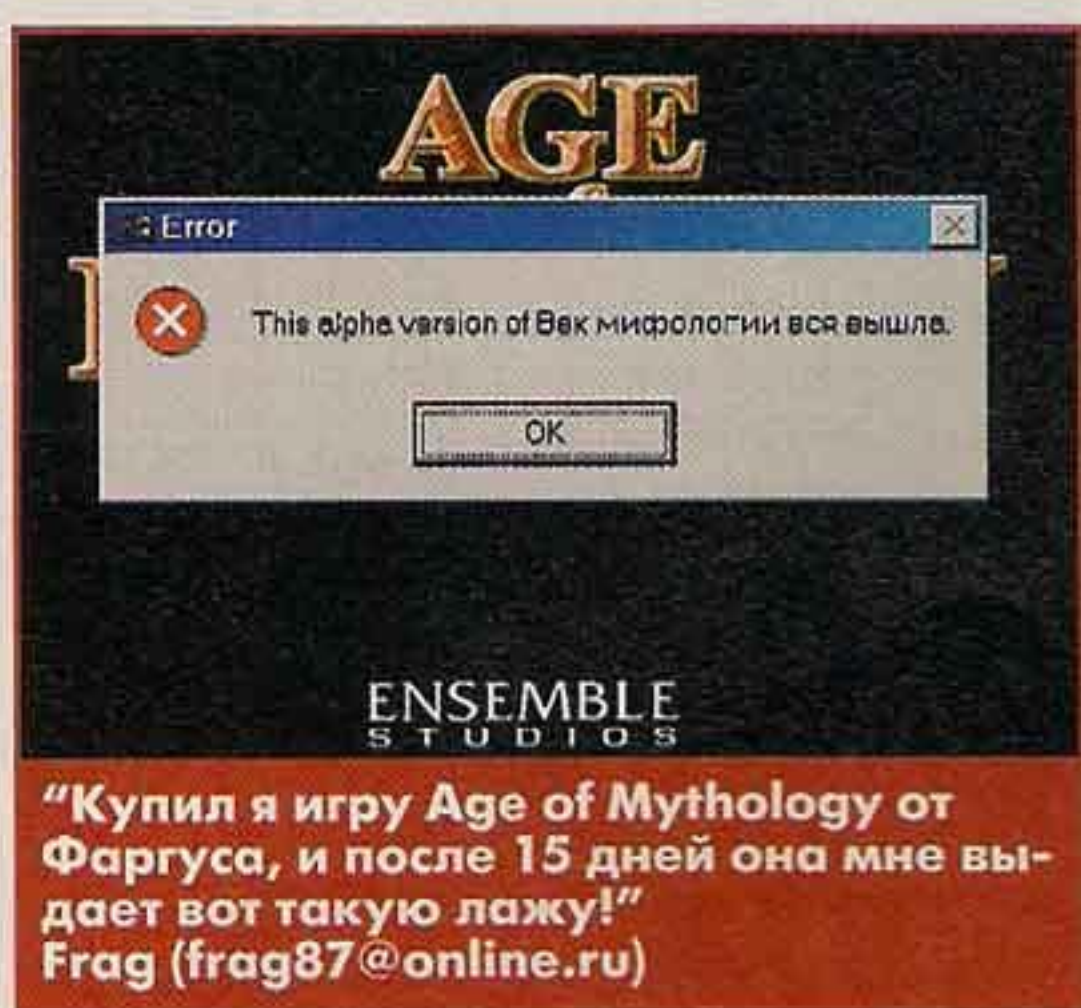
Ваш старый читатель Серый! (ser-malyarov@yandex.ru)

## Геймер

Именно, что дорого. Многие будут поражены, но ваш временно покорный слуга — Геймер — совсем не бухгалтер. И даже не его помощник (кассир). Тем не менее, мои познания в вычислении себестоимости журнала после прибавки к нему DVD-диска позволяют вывести чудовищную сумму порядка 200 рублей и больше. Не придется ли нам после такого дела переименоваться в "лучший журнал для юного олигарха"?

Есть и более человеческий вариант — комплектовать DVD-дисками только часть тиража. Как бы получится три варианта "Игромании": без компакта, с компактом, без компакта с DVD. Это, правда, довольно сложно в плане распространения журнала (несчастные продавцы точно запутаются во всех этих многочисленных "Игроманиях", а наш отдел распространения вообще повесится, окучивая это все многообразие), да и не совсем понятно в плане составления наполнения (видимо, в журна-





**"Купил я игру Age of Mythology от Фаргуса, и после 15 дней она мне выдает вот такую лажу!"  
Frag (frag87@online.ru)**

ле появится рубрика "DVD-Мания" в прибавку к "CD-Мании"), но, в принципе, реализуемо. Другой вопрос — а насколько это нужно? Так ли много тех, у кого есть DVD-привод, и так ли много среди них тех, кто готов покупать журнал за плюс-минус 200 рублей?

Что думаете, дорогие товарищи читатели? Высказывайтесь!

### Катя

Год назад мы обсуждали, муссировали, пережевывали и наконец не без сожаления выплюнули идею о комплектации журнала двумя сидюками. Помнится, я сама с калькулятором в руках трижды пересчитывала, во что обойдется второй диск читателям и редакции. В результате неизменно получалось, что по какой бы бросовой цене его ни предлагали, стоимость журнала на прилавках подрастет очень сильно, и многим читателям такой вариант журнала может оказаться не по карману. Впрочем, тогда и не было мыслей о тройном варианте журнала: без CD, с CD и с двумя CD.

Сейчас подобные мысли появляются, и — вот вам еще тема для обдумывания. Что лучше: сделать журнал с двумя CD или с DVD, при условии того, что с двумя CD — все же дешевле, но с DVD — поместится гораздо больше всего интересного (а что помещать — есть, и даже более чем)? И делать ли? Потому что ведь не ровен час, и по каким-нибудь причинам может стать нереальным делать три варианта журнала. И останется только вариант без CD (который стойко покупает процентов 7-10% наших читателей) и дорогостоящий вариант с DVD либо с двумя CD. Что скажете?

### Письмо №3

#### Игроманский коммунизм для Франции

Есть достаточно деликатный вопросец. У меня есть двоюродная сестра которая живет, вы не поверите, во Франции. Захотел я отправить ей диск со всякой всячиной. Ну, там, фотки, музыку, проги и т.д. Просто положить все это на диск — неинтересно. Что же делать? Вложить readme с комментариями? Попробовал сделать программку на Дельфи, но ничего не вышло. И обратился я к ИГРОМАНИИ, где написано, что диск не защищен от копирования и т.д. Вот оно! Разобравшись с data-файлами, получилось, в общем, неплохо, но не совсем чтобы очень! Нельзя изменить кол-во главных менюшек, отредактировать фишку, которая предлагает интрить или заходить сразу, изменить фон, движок и т.д.

Короче, отправил я диск, но одним диском не обойдешься и надо наладить серийный выпуск. Скажите, пожалуйста, как редактировать все вышеперечисленное.

Вадим Подобашов (parshivez@bk.ru)

### Геймер

Тот самый случай, когда сестра во Франции, а менталитет в России. Только наш, коренной в доску славянин-геймер без задней мысли способен воспроизвести фразу "не защищено от копирования" в виде "заходи, кто хочешь, и бери, чего хочешь". Разновидность коммунизма как святого права на чужую собственность.

Конечно, просто потрясающе, что комрад смог разобраться с data-ini-файлами. У нас некоторые авторы и редакторы по полгода обучиться не могут, чего и как там делать, а тут товарищ без всяких объяснений освоился. Сила! Причем освоился явно почти полностью, т.к. вопросы задает по делу, практичные и, в общем-то, показывающие значительный объем знаний. Мой поклон. Однако!

Но дальше уже начинается смехотура, особенно с серийным выпуском. Мы, в общем-то... эээ... движок сей создавали исключительно для нашего игроманского компакта. И никак не предназначали его для свободного использования иными людьми. Более того, сам по себе движок охраняется законом, и при большом желании (которого, конечно, не возникает) автора письма можно было бы привлечь к ответственности за незаконное тиражирование нашего несчастного движка. А смешит — святая уверенность автора в том, что если движок позволяет себя копировать на винчестер и с винчестера запускать, то, значит, можно им как угодно пользоваться. Угу. Сразу видно — наш, русский человек!!!

P.S. Инструкции по полной модификации движка мы не дадим. Исходников кода тоже не пришлем. А вот "фишку, которая предлагает интрить или заходить сразу", изменить можно: просто не надо копировать файл 1.avi, и тогда окошка выбора не будет появляться. Прочее из перечисленного, увы, действительно изменению не поддается. Особенно основные менюшки: они рисуются каждый раз заново.

Да, и кстати: базовую информацию о том, как можно обходиться с игроманским компактом, автор письма почерпнул из файла readme1.rtf, который находится в каталоге CD:\DRAFT. Можете почитать, кто не читал и кому интересно.

P.P.S. Не перевелись-таки Кулибины на Руси, однако..!

### Катя

Геймер, а ведь не только российский менталитет таков. Вон, открой книжку Роберта Асприна и читай: "Тащи все, что плохо лежит. А плохо лежит все, что гвоздями не прибито!" Так что не одни мы такие!

### Письмо №4

#### Гопаем в кучу

Решил вам написать я — геймер не обычный. Дело в том, что я состою в партии любителей пива. И одновременно считаюсь среди соратников ярым приверженцем компьютерных игр. И я подумал. Почему бы нам — геймерам

— не объединиться в партию, а потом и не зарегистрировать бы какой-нибудь наш, религиозный партийный праздник — Геймеразан, или Геймера-байрам, или Геймердзул, или Геймеранука. Как вам? Будем вместе решать наши вопросы и вместе не работать в день рождения id Software? Кстати, при таком подходе можно цивилизованно решить кучу вопросов — типа цензуры и наркоты. Выиграть парочку выборов и пропихнуть своего депутата прямо в Думу! Лично я — очень хорошо подойду! Буду следить за интересами геймеров всей страны и прилегающих республик. Нас много, и надо, наконец, объединяться!

Василий Иванович Гедросян (gedros@pivchansky.ru)

### Геймер

Хорошая идея. Особенно с выборами в Думу и установлением мощного лобби в комитете цензоров (или как их там еще зовут?). Нас действительно жутко много. Вероятно, даже больше, чем любителей пива.

Единственно, как, в общем-то, и всегда, вижу небольшую, но весьма неудобную заковыку. Дело в том, что большинство самых ярых и преданных членов будущей партии еще не достигли возраста электората, не получили гражданского права голоса и, соответственно, могут стать только пассивными участниками выборов. Можете не говорить мне о том, какая это подлая несправедливость, ибо знаю сам. Самое разумное в подобной ситуации — снять меня с учета в Кашенко и разрешить, наконец, постройку армии роботов-убийц. С их помощью мы легко придем к власти, пропихнем наших депутатов еще глубже, чем в Думу, и глобально, с привлечением мощностей партии любителей пива, отпразднуем Геймерануку! И снимите, наконец, с меня эту дурацкую смирительную рубашку!!!!!!

### Катя

Вау! Праздники я люблю! А вот пиво в больших количествах вредно, ведь от него и растолстеть можно. Правда, вред от пива уравновешивается тем фактом, что компьютерные игры однозначно полезны. Итак, господин Гедросян, я вижу в вашей идее три толстых плюса и один гипотетический минус. Решено! — создаем партию.

Сначала напишем устав и опубликуем на страницах "Мании". Потом нужно договориться о членских взносах. Думаю, тут все ясно, мы согласны брать их как наличными, так и натурой. Короче, соберемся, обдумаем, обсудим, сообразим (как это принято во всех партиях) на троих и процесс пойдет. А ящики с пивом можете слать в редакцию уже сейчас — некоторые его приверженцы, типа Геймера, вам только "спасибо" скажут.

### Письмо №5

#### В начале было слово

Являясь вашим постоянным читателем мне бы хотелось выразить вам несколько пожеланий. Итак, первое и самое главное: вы делаете отличный журнал, но зачем же печатать в нем тексты типа: "В начале было слово..." (см. 12 номер за 2002 год)? Я представляю, что бы началось, если в таком свете выставить ТОРУ или КОРАН. Есть вещи, о которых можно шутить, а





**"Решил вам прислать фотку Симпсонов, любящих Игроманию!"**  
\$Carnage\$ (barsik89@mail.ru)

есть неприкасаемые. Вспомните, каких конфликтов было всех больше — на религиозной основе.

Давайте не будем оскорблять чувства друга друга. И если у автора данного "произведения" не все в порядке с совестью, то вы зачем это перепечатываете? Я надеюсь, вы примете к сведению мою просьбу.

Желаю вашему журналу творческих успехов.

До свидания, Nail (Nailstorm@vologda.ru)

### Геймер

Поясню, что речь идет о разделе "Юмор", где недавно был помещен авторский материал Юрия Нестеренко "Компьютерная Библия". Вполне себе невинная, на наш и мой взгляд, и объективно смешная пародия-юмореска на библейскую тему искушения Евы (в версии Нестеренко — "юзер") и Адама ("программист") коварным змеем ("Билл"), который был хитрее всех зверей полевых. Для лучшего понимания, конечно же, лучше будет открыть декабрьский номер "Мании" и еще раз прочесть крамольный, как утверждает товарищ Nail, текст.

### Катя

Увидев это письмо, я немедленно полезла на книжные полки, украшенные разноцветной двухметровой гармошкой номеров "Мании", вышедших от начала ее сотворения, чтобы перечитать сей текст. Перечитала. И ничего крамольного или оскорбительного для веры в нем, на мой очень широкий и лояльный взгляд, не изыскала.

Да, форма повторяет известную главу о сотворении мира из библейской Первой Книги Моисеевой. Так это же хорошо! Это означает, что программисты тоже читают, а главное — ценят Библию. Кстати, замечу, что для настоящего программиста его коды святы не менее, чем Библия для верующего.

Я уж не говорю, что Библию цитируют и переинтерпретируют все, кому не лень. Экклезиаст стал притчей во языцех в прямом смысле этого слова. Сколько людей говорят о "суеете суеет", даже не подозревая, что именно они цитируют. И вообще формы богослужения бывают самыми разными. Спорить могу, что баптистская служба в негритянском квартале с хоровыми песнопениями и приплясом под веселенький мотивчик "два притопа — три прихлопа" показалась бы страшным кошунством многим ортодоксальным верующим. А ведь эти люди просто иным образом молятся богу.

Так что не стоит обижаться и пытаться бороться с ветряными мельницами там, где и мельниц-то никаких нету.

### Геймер

Скажу, что товарищ частично прав. Я тоже считаю, что оскорблять чувства верующих — некорректно. Спорить с тем, насколько Библия, Коран или любая иная подобная книга реальны, правильны и полезны, можно сколько угодно, но потешаться над миллионами тех, кто верит, наверно, было бы не супер. С другой стороны, как мне кажется, неверно отрицать всякий юмор. Как мне кажется, если Иисус Христос действительно существовал (я с ним лично не встречался, так что точно знать не могу) и если бы он жил в наше время, то прочел бы "Компьютерную Библию" с огромным удовольствием и искренне порадовался бы и посмеялся. Может, после этого под настроение и сам бы чего-нибудь подобное написал. Только, наверно, конкретно он не стал бы тиражировать... потому что, судя по дошедшим до нас источникам, товарищ И.Христос хорошо понимал, что толпа обожает превращать любое слово своего кумира, каковым его таки сделали, в закон, и что шутить при таком раскладе прилюдно просто нельзя: не поймут, что это шутка, и будут чтить как догму... но это мы уже отвлеклись, наверно.

Ну что, у кого-нибудь есть иные соображения? Вообще, тема того, как соотносятся религии и компьютерные игры, особенно нами не затрагивалась. Можно и затронуть, если кому интересно. Пишите, если есть желание обсудить, и если есть, что сказать! Будем думать вместе, как обычно.

### Письмо №6

#### Наших бьют

Здравствуй, Геймер.

Не писал я вам ни разу письма, а тут решил написать, после того, как в последнем номере Игромании прочитал про новый журнал "Лучшие компьютерные игры". МНЕ (я подчеркиваю — МНЕ) эта идея совсем не понравилась. Я понимаю, журнал, ну, допустим, про железо или про Внекомпьютерные игры, это — да. Но чтобы, выпуская игровой журнал (об играх), выпустить ВТОРОЙ игровой журнал, также про игры, это уже, я считаю, дебилизм со стажем. И так одной фразой принизить верных читателей "Мании", типа — "весь материал у нас будет уходить на "ЛКИ", а читатели "Игромании", взявшие свежий ИГРОВОЙ журнал с еще нетронутых руками продавцов прилавков, чтобы почитать про вновь вышедшие игры, бредятся и отлетают в аут, потому что "на Игромании весь материал будет печататься с опозданием в 2-3 месяца". То есть, если возьму я журнал почитать про новые игры, а прочитаю про это только через 2-3 месяца. Короче, фигня полная.

С уважением, SIRIUS (fbi2002@front.ru)

#### Катя (при участии Геймера)

Письмо, в котором все перепуталось, причем настолько, что дальше ехать некуда. Объяснять будем на пару с Геймером, а то я начала одна и тоже запуталась, с какого края что рассказывать. Хотя, в общем-то, все проще пареной репы. И даже еще проще.

Сначала — коротко. "Лучшие компьютерные игры" — это абсолютно самостоятельный журнал руководств и прохождений, который создан на основе нашего раздела руководств и прохождений, которые теперь делаются только там, а в "Игромании" публикуются на компакт-диске спустя месяц или два, как получится.

Вместе с выходом "ЛКИ" читатели "Игромании" не теряют ничего, кроме того, что теперь руководства и прохождения публикуются на игроманском компакт-диске спустя месяц-два. Повторяю: **только руководства и прохождения**. А товарищ Sirius просто не разобрался, что к чему, и бросился строчить гневное послание, основанное на собственных заблуждениях.

Впрочем, были и те, кто лучше понял, что к чему, но тем не менее тоже остался в плену фантазий и неверных представлений. Так что продолжим объяснение.

Единственный минус от появления "Лучших компьютерных игр" для игроманцев назван (еще раз, для тех, кто в танке: руководства и прохождения будут делаться для "ЛКИ" редакцией "ЛКИ" и публиковаться сначала в "ЛКИ", а потом уже, через месяц-два, в "Игромании"). Теперь перечисляем плюсы, которых на порядок больше.

1. Руководства и прохождения теперь пишутся в большем объеме, тщательнее и быстрее. Потому что одно дело, когда это рубрика в гигантской "Игромании", и другое дело, когда это центральная часть здорового отдельного журнала. Сами понимаете, не одно и то же.

Кстати, "один-два месяца задержки" — тоже штука относительная, так как на "ЛКИ" все действительно делается в более высоком темпе.

2. Руководства в "ЛКИ" публикуются на страницах журнала! Для многих это — сбывшаяся мечта. Вся статистика, заключенная в таблицах, теперь не в убогом виде на компакт-диске, а в напечатанном, удобном для изучения варианте! То же самое — картинки юнитов, описания и т.д. и т.п.

Но при этом, увы, основная масса прохождений в "ЛКИ" публикуется на компакт-диске. Причина простая: стостраничного объема "ЛКИ" (больше пока не получается) не хватает, чтобы вместить еще и прохождения. В будущем, вероятно, объем "ЛКИ" увеличится, но пока что говорить об этом рано.

3. На страницах "ЛКИ" вы сможете найти уникальную, не имеющую ныне нигде аналогов рубрику "Советы мастеров". Ее не было в "Игромании" (мы как-то очень давно пытались сделать нечто подобное под названием "ХинтБлок", но — не удалось). Ее не было ни в каких других изданиях.

Есть там и другие интересные разделы. Отнюдь не игроманские. Почему-то многие решили, что это — некий кусок от "Игромании"... иллюзия, господа, причем полнейшая.

4. Касательно "дебилизма со стажем". Хм... Да, было можно не выпускать "ЛКИ", а вместо этого увеличить объем "Игромании" почти до 300 страниц, и, естественно, цена тут же поднялась бы рублем до 200-250 (или кто-то полагает, что печать лишней сотни страниц в типографии будет бесплатной?..). Только, наверно, это и было бы тем самым "дебилизмом", о котором пишет напрочь запутавшийся товарищ Sirius.

Причем дебилизмом вдвойне, т.к. руководства и прохождения нужны далеко не всем, кто играет в компьютерные игры. И доплачивать за



300-страничную "Игроманию", которая увеличила объем только за счет руководств и прохождений, для многих было бы даже не дебилизмом, а издевательством.

Это все — к вопросу о том, почему мы решили делать отдельный журнал.

5. Далее. Журнал "ЛКИ" сделан, во-первых, по просьбе многих из читателей "Игромании", которым было неудобно читать руководства на CD. Мы провели ряд опросов и выяснили, что таких — действительно тысячи.

А во-вторых — сделан для многих, кому нужен именно такой вот журнал, а не "Игромания". Именно так! Есть люди, которым интересны только руководства и прохождения, и ничего больше. Они не покупают "Игроманию" и все остальные игровые журналы, потому что — им просто это не нужно. Им нужен гайдовый журнал, которого в России не было. И мы его сделали.

Х. Короче: никто ничего не потерял, а наоборот, все чего-то получили. Все, кому интересны руководства и прохождения, ищут в продаже "ЛКИ". Остальные — радуются, что одним хорошим компьютерно-игровым журналом в России стало больше.

Фууух... Вот. Интересно, сколько раз нам с Геймером пришлось употребить фразу "руководства и прохождения" по тексту, чтобы все наконец-то стало всем понятно?..

### Письмо №7

Всем привет. Решил написать вам письмо с реальной деловой идеей. У нас в стране практически нет передач, посвященных компьютерным играм. Раньше был классный "От винта", но они чего-то загнулись. Почему бы вам — Геймеру и Кате — не занять места "Гамеовеера" и "Бонуса"? Думаю, многие захотят увидеть ваши веселые рожи (в особенности Катину) по телеку. Будет супер. Расскажите своими голосами новости, покажете все новые игрушки и протравите пару приколов. И нам весело — и вам бабки. И "Игроманию" заодно протолкнете!

Я тут с отцом поговорил (он в этом деле шарит), и он сказал, что, в принципе, найти деньги и договориться с каким-нибудь каналом вполне реально. Главное, желание и упорство. Упорства у Геймера, как известно, завались. А если еще Катю с собой приведет — так ваще. Все телевизионщики сразу пачки потеряют и бабки достанут. Так что — давайте! Дерзайте и, как ты сам сказал, Геймер, — "ком гет сам!".

С уважением и просьбой не мочить за лекасику, Иван Плетнев (vapob78@mail.ru)

### Геймер

Меня цитируют, и это приятно. Меня зовут в кино сниматься, и это странно, ибо ни фотогеничной внешности, ни приятного дикторского баритона гены моих предков не содержали. Тем более странно, что, оказывается, моя извечная денежная проблема решается патологически просто — оказывается, надо "просто" пойти и "просто" найти. Прошу прощения, что упираюсь рогом именно в эту часть письма, но пережить неудачу своего первого и последнего похода за кладом, навеянного абсолютной удачливостью героев из мультяшки про деревню Простоквашино, не могу до сих пор. Начнем и закончим моим упорством. Оно, вероятно,

где-то есть, но то, что его не хватит на поиск некоей, подозреваю — немалой суммы денег, есть факт, проверенный временем и доказанный Пифагором.

По предыдущей фразе, в принципе, можно сделать вывод, и я его сейчас делаю за вас, что Геймер на самом деле не прочь выйти на широкий голубой экран, но ему жутко лень искать для этого деньги и рыть хоботом землю в поисках достойного продюсера. Все именно так! Я тоже считаю, что на нашем телевидении болезненно не хватает хорошей продолжительной передачи про компьютерные игры. Но при этом отдаю себе отчет в том, что, не смысла ни бельмеса в телевидении, не имея за душой ни гроша и весьма туманно представляя функции телеведущего... в общем, наши с Катей шансы стремятся к нулю. Хотя отдельно от меня Катини — весьма и весьма неплохи... наверно... гм.

В общем, если нас сейчас читают крутые мэны с первого или, на худой конец, второго канала, ездящие на последней модели BMW, столующиеся в лучших ресторанах Москвы, гоняющие Киркорова за бутылкой в ларек и владеющие тремя виллами на Карибах, то будьте так любезны — напишите на [gamer@igromania.ru](mailto:gamer@igromania.ru) пошаговые инструкции "как стать звездой". Пиво с меня причитается. У меня его скоро будет много, должны прислать сторонники организации Геймердзула.

### Катя

Ну, не знаю, не знаю. Есть тут пара тонких моментов. Первый состоит в том, что, увы-и-ах, в праймтаймное время эту передачу ни одна самая мягкая цензура не пропустит. Только после двенадцати ночи, чтобы и без того немногочисленное generation next ее ни к коем случае не увидало. Потому как если к фотографии Геймера все уже привыкли, то его несравненная мимика (Джима Керри он переплюнет однозначно) и непревзойденная манера изъясняться (это он только в "Почте" такой вежливый и корректный) могут в одночасье сделать заиками и неврастениками половину юной российской поросли.

Второе: ни за какие коврижки я не стану со сладкой улыбкой рекламировать спонсоров и памперсы. Вот обругать кого-нибудь, это я могу даже за бесплатно. Например, своего домашнего провайдера. Кстати, напишите нам, интересно, как обстоят дела с выходом в Сеть у вас! Серьезно.

Ну а если серьезно, то у нашего издания совершенно другой профиль. И, кажется, справляемся мы со своим делом неплохо. Поэтому зачем нам лезть куда-то, где нас не ждут, да и мы ничего не теряли, совершенно неясно.

А вообще, хорошая компьютерно-игровая передача не помешала бы. Будет замечательно, если появится!

### Мы в сети

Первым делом рекомендую посетить ссылку номер два. Милая и, на мой взгляд, весьма профессиональная работа с правильным творческим потенциалом. Далее можно слазить по ссылке номер три, где покоится весьма посредственный сайт с весьма замечательной и при этом бесплатной игрулиной. В финале для поднятия настроения можно закатиться на ссылку номер шесть. Очень инфор-



"Вот посылаю небольшую мою работу! Сделано с помощью игры Stronghold!"  
Marilyn Manson (manson13@rol.ru)

мативная и редкая подборка текстов о российском оружии. Особенно советую разделчик "Механизм нанесения ранений".

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. [www.unrhead.hut.ru](http://www.unrhead.hut.ru). Сайт клана Unrhead. Кажется, получился ничего.

2. [www.muviki.flashmaster.ru](http://www.muviki.flashmaster.ru). Сайт посвящен моим Flash творениям, но на нем также можно найти MP3, проги и многое другое!

3. <http://powersite.narod.ru>. Основной сайт игры N.F.K. ("Need for Kill") — Quake 3 in 2D. Очень динамичная и увлекательная игра, дублирует основные режимы игры Quake 3. (От Геймера: игра недавно была на нашем компакт!).

4. [www.vkph.com](http://www.vkph.com). "Улей проектов". На данный момент все разделы посвящены проектам воронежского разработчика компьютерных игр Burut ST: Златогорье, Златогорье-2 и Kreed.

6. [www.worldweapon.narod.ru](http://www.worldweapon.narod.ru). Мой сайт посвящен вооружению России.

7. [www.prounreal.ru](http://www.prounreal.ru). Сайт клана dAb.

### Геймер

Напоминаю, что до весны остались считанные недели, и всем, кто еще не слепил снежную бабу, самое время это сделать. Иначе, когда по репе застучит капель, девчонки вылезут из шуб, а в воздухе запахнет неуловимым, останетесь ни с чем. С тем и откланяюсь

### Катя

Я тоже резво прощаюсь с вами. Пойду, попрошу помощи рекламного отдела, чтобы слепить снежного баба с бородой-мочалкой и тряпкой на голове. Встретимся весной!

Снежную бабу вместе в вами с натуры лепили, лепили да так и недовылепили (можете попробовать произнести скороговоркой, кто сумеет — молодец!):

Катя Геймер

Катя ([kat.lyagushka.igromania.ru](mailto:kat.lyagushka.igromania.ru))  
Геймер ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))



# Операция «Х» или новые похождения Шурича

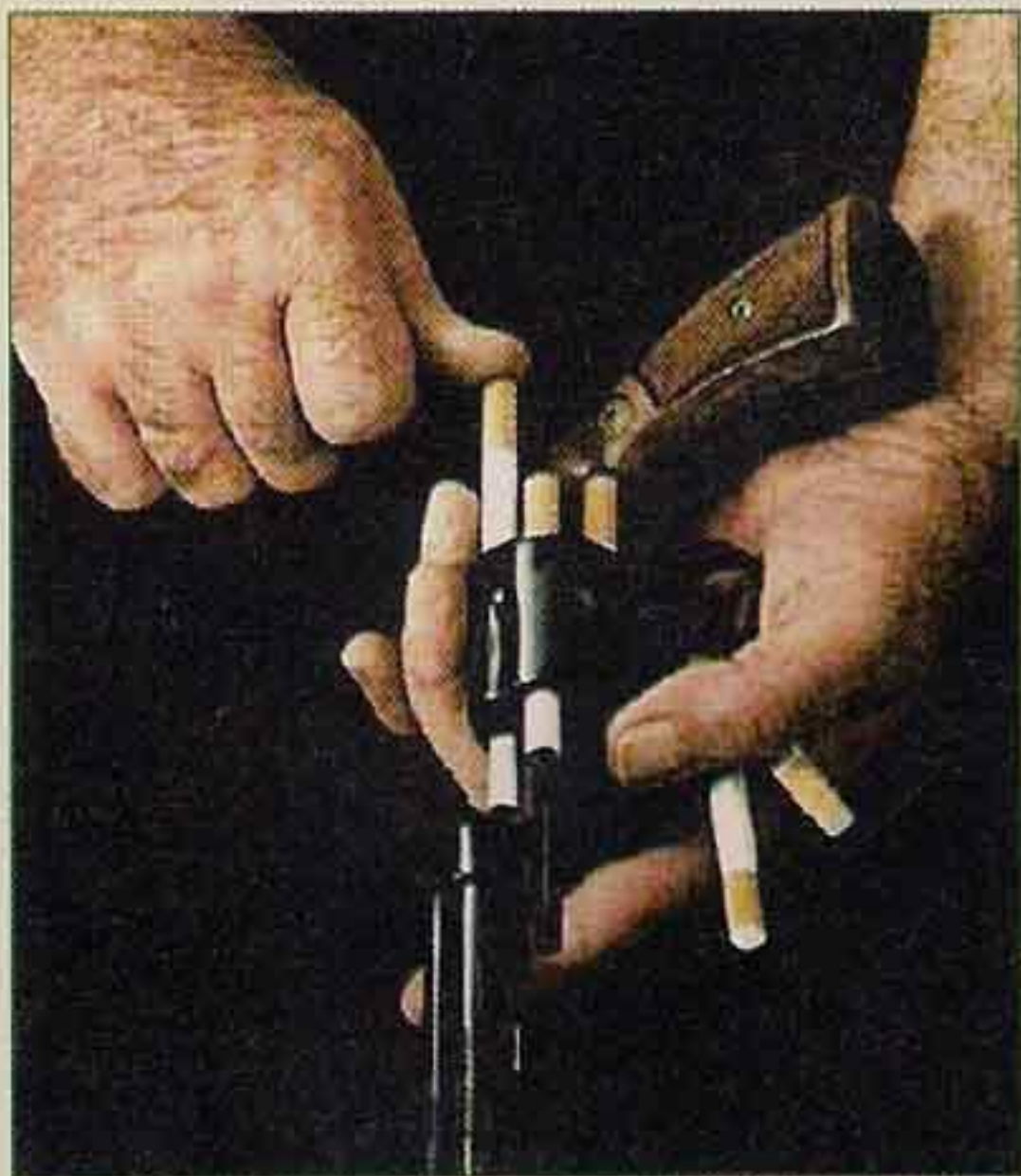
Казалось бы, что может быть хуже – завтра экзамен, а у тебя даже нет допуска. Обшарив карманы брюк, понимаешь, что ключ от комнаты в общежитии пропал, а вчера проиграл крупную сумму сокурснику в карты. И в довершении всего сегодня с утра ты просыпаешься в чужой постели.

Однако, если взглянуть на происходящее с другой стороны, то выясняется, что не все так плохо. По крайней мере, до экзамена остается еще целый день, а за это время настоящему студенту под силу свернуть горы! За тобой числится крупный карточный долг – не беда, еще есть время отыгаться. Потерян ключ от комнаты в общежитии, зато с какой красоткой по соседству ты проснулся сегодня с утра. А сколько очаровательных студенток скрывают в себе стены родного вуза! И что не говорите, а «для меня экзамен всегда праздник!»





# Анекдотический микс



Хакеру на день рождения дарят ружье.  
— Зачем оно мне?! — удивляется он.  
— Но ты же сам просил "Винчестер".

:)))

Президент Клинтон, с целью увеличить общий интерес к наукам и техническим новшествам, пригласил несколько крупных компьютерных компаний участвовать в крупном издательском мультимедиа-проекте с общей темой "Слоны". Названия частей проекта, сделанных соответственно компаниями:

Apple: "Дружественные к пользователям Слоны и их подруга Мышь".

IBM: "Как продать Слона тому, кто хочет купить Беговую Лошадь".

Novell: "Соединяя Слонов".

Borland: "Все Слоны должны стоить \$99".

NeXT: "Красим Слона в черный цвет".

Microsoft: "Почему Вы должны купить Microsoft Windows".

:)))

Директору пивзавода Солодову Хмелю Пивовичу от группы спившихся программистов.

Заявление:

Просим подключить нас к заводу по выделенному каналу со скоростью 0,5 л/с.

:)))

В автобусе едут две девушки, видно, что первокурсницы из университета. Девушки разговаривают. Одна спрашивает: "А у вас какие компьютеры в классах?"

Другая отвечает: "У нас стоят Дэу, Самсунг."

Первая: "А у нас Виндовз 95, 98."

Вторая гордо: "У нас такие тоже есть!"

:)))

Один программист очень любил рекурсию. И когда шеф начинал требовать у него отчет о проделанной работе, он отсылал его к... себе. И так до переполнения стека у шефа.

Новичок копается в системе. Какая-то неисправность. Начинает бесплодно выключать-включать, выключать-включать, выключать-включать. Подходит матерый специалист и веско замечает: "В системе плохо разбираешься — не починить тебе ее". С этими словами он выключает-включает, и система чинится.

:)))

Одна женщина другой:

— У моего сына столько девушек! Только и слышу, то он с Клавой трахается, то с Аськой. И когда только успеваешь, ведь все время за компьютером...

:)))

Поймали злые чеченцы академика, математика и программиста. Привели их на крышу высотного дома и сказали, что внизу натянута тент, кто спрыгнет и на тент попадет, тот жив и оста-

нется. Академик развел теорию, долго о чего-то думал, прыгнул — разбился. Математик быстро посчитал, прикинул, все учел, прыгнул и попал на тент, спасся. Программист думает: "Ну, математик все сосчитал, я сейчас так же сделаю". Разбегаются, прыгает и с воплем: "Блин, перепутал знак!" — улетает в небо...

:)))

— Всех денег не заработаешь... — огорченно приговаривал Билл Гейтс, уходя в отставку.

:)))

Чем отличаются пользователи Windows от пользователей Unix? Пользователи Unix сначала бьются три дня головой об стенку, а потом кайфуют. Пользователи Windows первые три дня кайфуют, а затем начинают биться головой об стенку.

:)))

На уроке классической литературы.

Учительница: — Кто может привести пример языка, на котором никто сегодня не говорит, но который является фундаментом других языков?

Вовочка: — HTML.

:)))

Вопрос программиста армянскому радио:

— Что нужно делать, чтобы программа не лагала?

Армянское радио:

— Чтобы программа не лагала, ее нужно отлаживать.



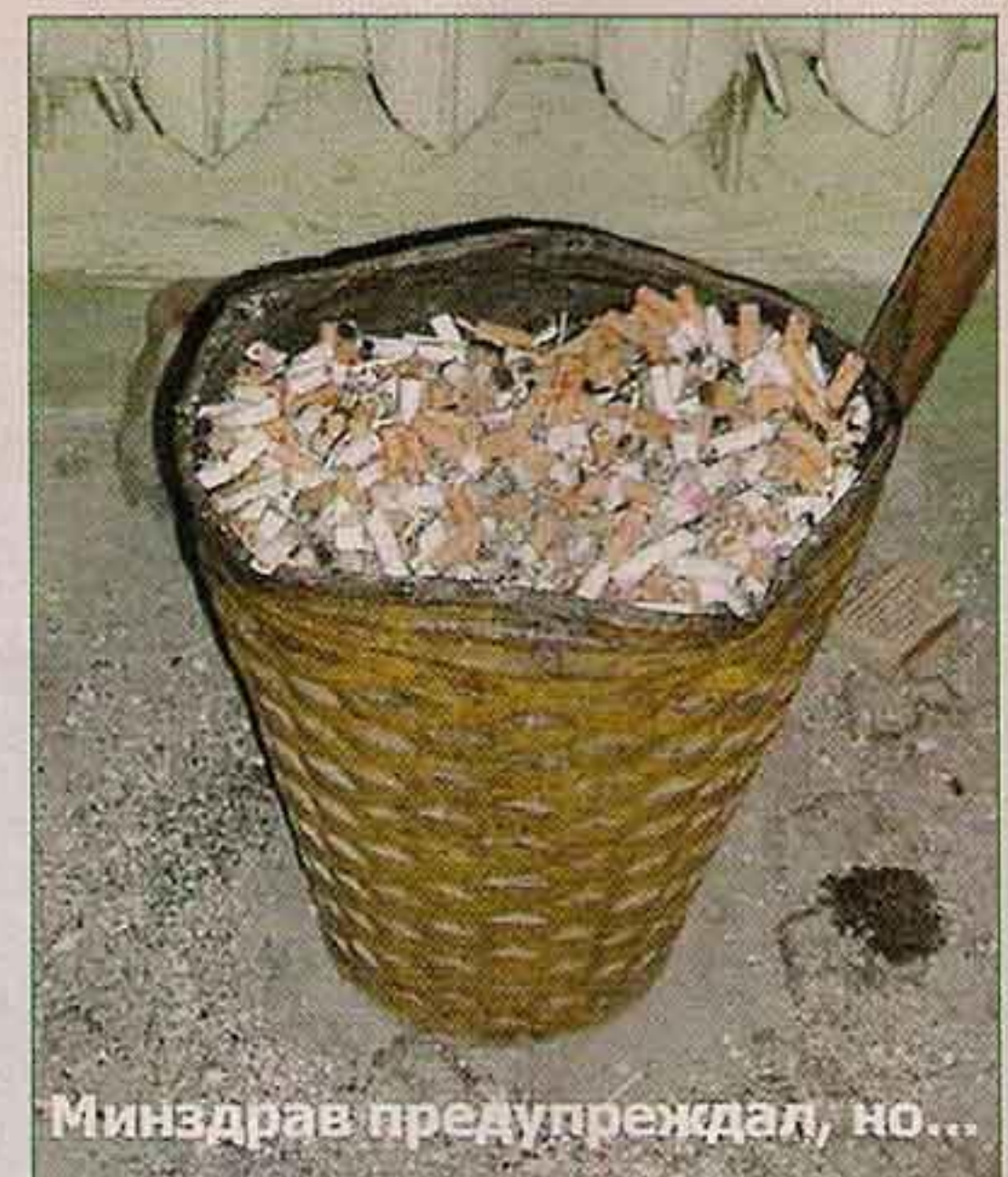
Флиртовать с модератором — это всегда ON-topic.

:)))

Плох тот Error, который не мечтает стать General'ом.

:)))

Вывести бы тебя в чистое поле и нажать на Reset.



Минздрав предупреждал, но...

## Крылатые фразы

А Help читать — не барское занятие!

:)))

Телеграмма: "Вылетаю с первой почтой. Твой винчестер".

:)))

Кулер тоже вертолет, только маленький еще.

:)))

Logout? Нет? Ну, так бы и сказали.

:)))

Позвольте вас, мадам, немного пингануть.

:)))

В ответ из дисковода лишь отрывок.

:)))

В кругу друзей не щелкай интерфейсом.

:)))

Юниксов развелось — Виндовсу упасть негде.

:)))

Давай проверим нашу совместимость снизу вверх.

:)))

Warcraft и я... вот это сочлененье.

:)))

Retry-Ignore-Cancel?! Нет, ты меня не понял...

:)))

F2! Скорее! Поздно, мы висим.

:)))

E:\MOE>

:)))

Хочу разместить свой баннер на странице aboutblank. Сколько это будет стоить и к кому обращаться?

:)))

Windows — с ним ваш компьютер полетит!

:)))

Всех бухгалтеров не перебить, но иногда так хочется попробовать.

:)))

Добро пожаловать в увлекательный мир установки Windows XP.

:)))

Верите ли вы в любовь по ICQ с первого привета?

:)))

Не все то Windows, что висит.

:)))

God is Real — unless declared as Integer.

:)))

Дед Маздай и зайцы.

:)))





## Настоящая дьявольщина

Купил один знакомый пользователь компьютер. И угораздило же меня дать ему Diablo поиграть. Сначала он визжал от восторга и играл после работы часов до 2 ночи. Дальше хуже. Как-то на работе пришел я к ним в кабинет с компьютером разобраться, там начальник друга стоит, говорят о чем-то. Тут я вхожу, разговор прервался, каждый думает о своем. Так проходит минут пять. И тут товарищ выдает:

— Ты знаешь, я понял, книги лучше вообще не читать (взгляд его при этом направлен вглубь самого себя).

Я: — Что? (про себя думаю, вот ведь дошел человек, полностью на общение с компьютером решил перейти)

Начальник: — Что? (взгляд несколько ошеломленный)

Товарищ: — Их лучше продавать.

Я и начальник: — Что?

Он: — А то вчера три прочитал, а толку никакого.

Мы: — Что?

Он: — А если бы продал, так хоть бабки бы были, лук бы себе купил (это уже с надеждой и тайной радостью в голосе, при этом слегка так улыбается, блаженно).

Ну тут я-то понял, что он весь в игре, переживает за своего героя, бедолага. Но вы бы видели выражение лица начальника во время этого монолога. Да первые пару минут и я был в замешательстве. Вот ведь как бывает...

## Сам дурак!

Было это довольно много лет назад в ЛИАП. Однажды к нам в лабораторию притащили чудо техники "Синтезатор и распознаватель речи МАРС", который подключили к ДВК (древняя персоналка, кто не знает. Синтезатор мог говорить страшно гнусавым голосом все набиваемое на клавиатуре, и даже распознавать слова, произносимые в микрофон. Можно даже было заводить ассоциативные цепочки, в результате которых машина говорила что-либо в ответ. Естественно, самой первой цепочкой была "Дурак — сам дурак". После тяжелых трудов мы немного отвлеклись, оставив все во включенном состоянии и положив микрофон на клавиатуру. Рядом сел преподаватель читать чью-то лабораторную работу. Преподаватель был довольно молодой и в выражениях не стеснялся. Мы видим, как его брови недоуменно поползли вверх, а затем он произнес: "Какой дурак это написал!" В ответ на это компьютер ему ответил: "Сам дурак". После этого все, кто стоял, сели, кто сидел, попадали от смеха под столы и несколько минут не могли вылезти оттуда.

## Смысл размножения

Я работаю в организации администратором баз данных, занимаюсь бухгалтерскими программами. В одной из сопровождаемых мною программ "Парус" есть функция (по клавише F2), предназначенная для регистрации в системе нового объекта с использованием характеристик уже существующего под названием "Размножение". Бухгалтер после долгого и упорного труда по освоению программы произносит такую замечательную фразу: "Вот почти все я уже освоила, только вот размножаться до сих пор не научилась! Не могу понять, в чем смысл!"

## Море волнуется

Реально произошедший разговор через компьютерную радиосеть между военно-морским судном США и канадской стороной недалеко от побережья Ньюфаундленда в конце 1995 года.

Канадцы: Пожалуйста, измените курс на 15 градусов к югу с целью избежания столкновения.

Американцы: Рекомендую вам изменить свой курс на 15 градусов к северу, чтобы избежать столкновения.

Канадцы: Никак нет. Вам придется изменить свой курс на 15 градусов к югу, чтобы избежать столкновения.

Американцы: Говорит капитан военно-морского судна Соединенных Штатов Америки. Повторяю, измените свой курс.

Канадцы: Нет. Я повторяю — вы должны изменить свой курс.

Американцы: Это авианосец США "Линкольн", второй по величине корабль в Атлантическом флоте Соединенных Штатов. Нас сопровождают три эсминца, три крейсера и многочисленные суда сопровождения. Я требую, чтобы вы поменяли свой курс на 15 градусов к северу. Повторяю, один-два градуса севернее, или будут предприняты контрмеры для обеспечения безопасности этого судна.

Канадцы: Говорит маяк. Прием.

## Quake и секс

В институте на первом этаже при выходе из лифта один студент встречает второго:

— Привет, как ты?

— Да вот, ничего. Я теперь решил свою жизнь в корне поменять.

— Здорово. И как?

— Мне надоело одному в подполье сидеть, теперь клубки, желательнее на ночь, а то на компанию потянуло. Старые игры, если ты понимаешь, о чем я, начинают надоедать, хочется попробовать целой группой.

— Эй, не слишком ли круто для первого раза? Целой группой.

— А что, у нас ребята все туда ходят.

— Только ребята? (отодвигается подальше)

— Нет, ну почему. Девушки тоже есть. Их все больше появляется.

— И кто тебе больше нравится?

— Ну, понимаешь. С девушками приятнее, хотя они ничего толком не умеют. А вот пацаны, это да, настоящий адреналин.

— Теперь я все понимаю. Ты этот... би... сек... как там...

— Нет, я квакер.

— Кто?

— Ну да, квакер. Мне говорили, что ты тоже в этом преуспел.

— Это кто это тебе сказал?! Хотя какая разница, чего теперь скрывать... Было дело. Но вот я как-то больше по девушкам специализируюсь.

— Это у кого какой вкус. Димон, например, вообще с компьютером больше любит.

— С компьютером! Это как?

— Да, ты прав... Кто ж в наше продвинутое время с компом? Он же тупая машина, удовольствия полноценного все равно не получаешь.

— Ну, такого опыта у меня еще не было и, надеюсь, не будет.

— Зря ты так. Мы же практически все первый опыт в одиночку получали, в смысле сингла.

— Не знаю, сингла не сингла, но я сразу с девушкой.

— А! Теперь понятно, почему ты их больше любишь. А ты всегда один на один, или в мяско?

— Во что? В мяско?

— Ну да, мяско. Это когда много людей. И друга имеют по-черному, иногда до 10 человек, но мне не нравится, не разберешь ничего.

— Ничего себе ерунда! И давно ты уже так?

— Вообще-то да. Я сначала дома один тренировался довольно долго, маленький был, несмысленный.

— Да, я тебя понимаю... (хлопает его по плечу)

— Потом деды, а ты, наверное, не знаешь, ну, записи других начал смотреть, повышать свой опыт.

— Зря ты так думаешь. От записей опыта не наберешься. Я вот сколько смотрел, все бестолку. Только сам с собой, как ты это называешь, "тренироваться" начинал.

— Ну-у-у... нет. Ты когда смотришь, ты же опыт перенимаешь.

— Да ну ты что... это все ерунда. Настоящий опыт только путем долгих занятий можно получить: ты и еще кто там, уж не знаю.

— Не знаю, я записей насмотрелся, теперь я всех деру.

— А что, тебя никто не дерет?

— Нет, дерут, конечно, но так, пару раз, да и то практически случайно.

— Это как, интересно?

— Ну, ты делаешь всех направо и налево, не заметишь, а кто-нибудь со спины подберется, а дальше уже дело техники.

— И ты как после этого... Не противно?

— Противно, конечно, но я думаю, справедливо. Хотя мяско не для меня, я в два на два больше люблю.

— Два на два? Да, вы, ребята, даете.

— Четыре на четыре слишком. А вот два на два самое то. Один рельсу держит, а другой... знаешь, такая электрическая штукавина.

— Вибратор, что ли. Вы, пацаны, и с вибратором?

— А чего здесь такого, очень удобно. Прижмешь, да вперед. Хотя я его шафтой привык называть.

— А рельса тебе зачем?

— Как зачем? А на дальних расстояниях — рулит.

— На дальних расстояниях? Это ж как?

— Что ты все время переспрашиваешь! На дальних расстояниях. Один с шафтой, другой рельсой спину прикрывает.

— А, понял, чтобы сзади никто не подкрался, да?

— Ну да... Сзади кто выскочит, а тот ему рельсой прямо в задницу.

— Ничего себе. Вы, ребята, развлекаться умеете. Вы в каком клубе тусите? "Хамелеон", "Голубая лагуна"?

— Это что за тупые названия? Нет, мы в Safe Max.

— "Кафе у Макса"? Понятно... как-нибудь к вам забегу, приглашай. Ну, пока.

— (Уходя) Вот ведь гомиком стал! Сейчас, забежал...

— (Уходя) Вот ведь надо ж таким ламаком быть. Ламо! Сейчас, приглашу...







НОМЕР

29

ТЕСТ

Время получать подарки



Ну вот, наступление 2003 года мы благополучно справили, а подарки в прошлом "Тесте" какие-то нененовогодние получились. Обнаружив сию досадную несправедливость, отечественная компания "Руссобит-М" решила ее решить своим волевым решением, которое, мы уверены, понравится всем решальщикам, решающим наши решалки. Если вы ничего не поняли, то обратите свое внимание на "настоящий новогодний мешок" — мигом наступит благословенное просветление.

**ВНИМАНИЕ!** С этого номера мы кардинально меняем структуру "Теста". Теперь вас, дорогие читатели, ждет не просто семь вопросов с "АБВГ даже без Д", а сразу несколько разнообразных испытаний! Всего — четыре типа вопросов.

В силу разнообразия призов мы не стали конкретизировать тему "Теста" — вас ждут самые необычные вопросы...

### УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на [fest@igromania.ru](mailto:fest@igromania.ru) либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

### БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений приводится несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 Игра Sum of All Fears (известная у нас как "Цена страха") создана по мотивам одноименного кинофильма, который...

А. ...снят по двухтомнику Тома Клэнси "Все страхи мира".

Б. ...посвящен борьбе с международным терроризмом.

В. ...является продолжением сериала про

Джека Райна ("Охота за красным октябрём", "Игры патриотов", "Прямая и явная угроза", "К-19"), роль которого по-прежнему исполняет Харрисон Форд.

Г. ...пролежал около года на полке продюсера в связи с событиями 11 сентября.

2 Новейшая вествудовская стратегия Command&Conquer: Generals...

А. ...имеет единый сюжет для всех трех сторон, подобно близзардовскому StarCraft.

Б. ...содержит много продолжительных видеороликов с живыми актерами.

В. ...создана на движке Sage, что переводится как "Мудрый" или "Мудрец".

Г. ...будет выпущена в трех разных коробках с изображением сторон конфликта, как некогда StarCraft.

### В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Неувядающая классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Все вы наверняка знакомы с замечательным варгеймом "Противостояние 3". Какое из приведенных ниже утверждений является верным?

А. "Противостояние 3" является официальным продолжением "Противостояния 2".

Б. Это немецкая разработка Sudden Strike, локализованная российским издателем "Руссобит-М" в рамках популярной серии "Противостояние".

В. Исключительно отечественная разработка, изданная "Руссобит-М", но не имеющая никакого отношения к играм "Противостояние" 1 и 2.

Г. Создана разработчиками оригинального "Противостояния", выпущена немецким издателем под названием Sudden Strike и лишь потом локализована в России усилиями "Руссобит-М".

Д. Да нет же, сначала все придумали чехи, потом их игру издали немцы, и лишь затем мы!

4 Одним из главных нововведений NHL 2003 по сравнению с предшественниками стало...

А. ...наличие судьи, который то и дело лезет в драку с игроками.

Б. ...появление новых рекламных щитов на игровых аренах.

В. ...шайба, реалистично отскакивающая от голов игроков.

Г. ...возможность драки с другими игроками.

Д. ...новый удар — с разворота, промеж ног сопернику.

### ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот — ложью.

5 На секретном четвертом острове в GTA3 — самые неординарные и оригинальные миссии!

А. Истину говорите.

Б. Брехня полная.

6 А ведь и вправду — молодцы эти канадцы из Microids. Это ж надо, выпустить две столь шикарные игры подряд — Longest Journey и Syberial

А. Правда-правда.

Б. Вы гоните!

### ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит лишь один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря, является фальшивой белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 Украинская стратегия "Завоевание Америки" (А), за рубежом издаваемая под названием American Conquest (Б), является вариацией на тему "Казачков" (В) и посвящена всевозможным историческим войнам (Г), имевшим место быть на территории современных Соединенных Штатов Америки (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик**  
([Evil\\_Maniac@igromania.ru](mailto:Evil_Maniac@igromania.ru)).

Под редакцией **Геймера**  
([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)).



НОМЕР

02

СКРИНТУРС-ФЕВРАЛЬ



Следуя пожеланиям части отвечающих, отныне мы решили публиковать картинки для "Скринтурса" не только на компактe, но и на страницах журнала. Впрочем, поскольку на компактe они представлены во всей своей красе и в полную величину, то мы не стали тратить место в журнале и — ставим их мелко. Зато можно подумать над картинками, путешествуя в метро или просиживая в школе/институте/офисе, привлекая к делу, соответственно перечисленному, сокамерников, собутыльников или





# Mediateka 2003

вторая  
московская специализированная  
выставка мультимедиа технологий

19-22 марта, Новый Манеж

## ТЕМАТИКА ВЫСТАВКИ

- Аппаратное обеспечение мультимедиа
- Мультимедиа телефония
- Мультимедиа системы и технологии
- Мультимедиа продукты
- Internet



"4D-студия" - мастер-классы цифровых технологий  
"Мультимедиа класс, офис, дом"  
Конкурс "Визионер"  
[www.mediateka.ru](http://www.mediateka.ru)

future is now...

**multitech**  
бренд-агентство мультимедиа

ОРГАНИЗАТОРЫ:  
Multitech brand agency  
[www.mediateka.ru](http://www.mediateka.ru)  
e-mail: [info@mediateka.ru](mailto:info@mediateka.ru)  
тел.: 978 2021, 978 3728  
НП "Центр  
предпринимательской  
инициативы"

Новый Манеж, Георгиевский пер., 3/3  
(м. "Охотный ряд", выход к ГосДуме)  
[www.newmaneg.ru](http://www.newmaneg.ru)

Генеральный информационный спонсор:



Техническая поддержка:

**HITACHI**

Информационная поддержка:





сослуживцев. Такая вот свобода действий!

Призовой фонд у нас на сей раз — общий с Тестом. Внимательно читайте блок **“Настоящий Новогодний Мешок”**, и да обряцете вы сокровенное знание о призах, которые мы совместно с компанией **“Руссобит-М”** для вас заготовили.

Напоследок — традиционно напоминаем условия. Вам нужно отгадать, из каких игр происходит 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик [screenturs@igromania.ru](mailto:screenturs@igromania.ru) либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел **“Участие в конкурсах”**!

**Составитель “Скринтурса”:**

**Добрый Мальчик ([Evil\\_Maniac@igromania.ru](mailto:Evil_Maniac@igromania.ru)).**

**Под редакцией Геймера ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)).**

## НАСТОЯЩИЙ НОВОГОДНИЙ МЕШОК

Сегодня призовой фонд у нас весьма необычный — он общий для **“Теста”** и **“Скринтурса”**. И вот почему... Компания **“Руссобит-М”** любезно предоставила нам в качестве подарков для читателей четыре набора своих **“Новогодних боекомплектов”**. Это специальные игровые сборники в DVD-Box — в каждом содержится по три игры!

Различаются комплекты по жанрам.

Комплект **“СТРАТЕГИИ”** содержит **“Противостояние 3: Второе дыхание”** (оригинальная игра+аддон+очень популярная модификация **“Второе дыхание”**), великолепную **Battle Realms** и стратегию **“Последняя битва”**.

Сборник **“СТРАТЕГИИ 2”** включает RTS **“Темная планета”**, **World War III** и **“Казачи: Европейские войны”**.

Сборник **“RPG”** содержит игры **“Златогорье”**, **“Зак”** и **“Чернокнижник”**.

И завершает четверку **“ЭКШЕН”**-комплект, состоящий из тактических шутеров **“Цена страха”** и **“Веном”**, а также 3D Action **“Воскрешение”**.

Основной сюрприз в том, что каждый комплект находится у нас в пяти экземплярах, а призеров только десять (пять победителей **“Теста”** и пять разгадавших **“Скринтурса”**)... Каков вывод? Правильно!!! Все победители получают целых два **“Боекомплекта”**!!! И более того — присылая ответы на **“Скринтурса”** и **“Тест”**, вы можете высказать пожелания по поводу конкретных комплектов, которые и достанутся вам в случае победы! Желаем удачи!



Спонсоры конкурса: **“Бюрократ”** ([www.genius.ru](http://www.genius.ru)), **“Новый диск”**

# НАРОДНО-РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ШТУРМ

## ВЫПУСК ТРЕТИЙ

# СКРИНМАНИЯ



**Петр Давыдов**  
[pdavydov@igromania.ru](mailto:pdavydov@igromania.ru)

Время бежит незаметно, и вот, не успели мы оглянуться, уже пронеслись два месяца с того дня, как мы впервые заявили о новом революционном конкурсе **СКРИНМАНИЯ**. Сейчас, когда вы держите в руках этот номер **“Игромании”**, до окончания приема работ остался всего месяц — отправить свои самые прикольные скриншоты из любимых игр можно до **двадцать восьмого февраля**. А дальше уж не обессудьте, кто не успел — тот опоздал.

На момент подписания номера в печать картинок на [SHOT@IGROMANIA.RU](mailto:SHOT@IGROMANIA.RU) пришло огромное количество, и некоторые из них неподдельно радуют. Замечательно! Думается, призеры получатся действительно достойные.

Но достойность присланных работ, а также некоторые типичные увлечения или повторы одних и тех же идей, мы будем обсуждать при подведении итогов. А пока что хотелось бы отметить вниманием картинки, которые являются результатом монтажа. Именно так! Некоторые участвующие не стали подыскивать интересные игровые ракурсы, а попытались их создать в прямом смысле слова. Иногда — при помощи Photoshop, иногда — методом копания в недрах игрушки. Ну... это не совсем то, чего бы хотелось. Скрин дол-

жен быть реальным, а сделанным от А до Я в каком-нибудь редакторе. И маловероятно, что подобные скрины станут призерами конкурса.

Впрочем, смонтированные скрины интересны сами по себе. И некоторые из них мы решили представить вашему вниманию в этом выпуске **СКРИНМАНИИ**. Все пять представленных картинок идут вне конкурса. Хм... возможно, мы даже наградим лучший из коллажей отдельным призом. Но — посмотрим. Это вопрос будущего.

Напоследок хотелось бы напомнить, что подробные условия конкурса, если вы каким-то чудом с ними еще не знакомы, можно найти на **нашем компакт-диске**. С него же можно установить зарегистрированную, предоставленную нам разработчиками версию утилиты **HyperSnap-DX 4**, позволяющую без каких-либо проблем снимать скриншоты из любых игр.

Все симпатичные работы, принявшие участие в конкурсе, но не занявшие призовых мест, по завершении **СКРИНМАНИИ** будут

### ПРИЗЫ СКРИНМАНИИ



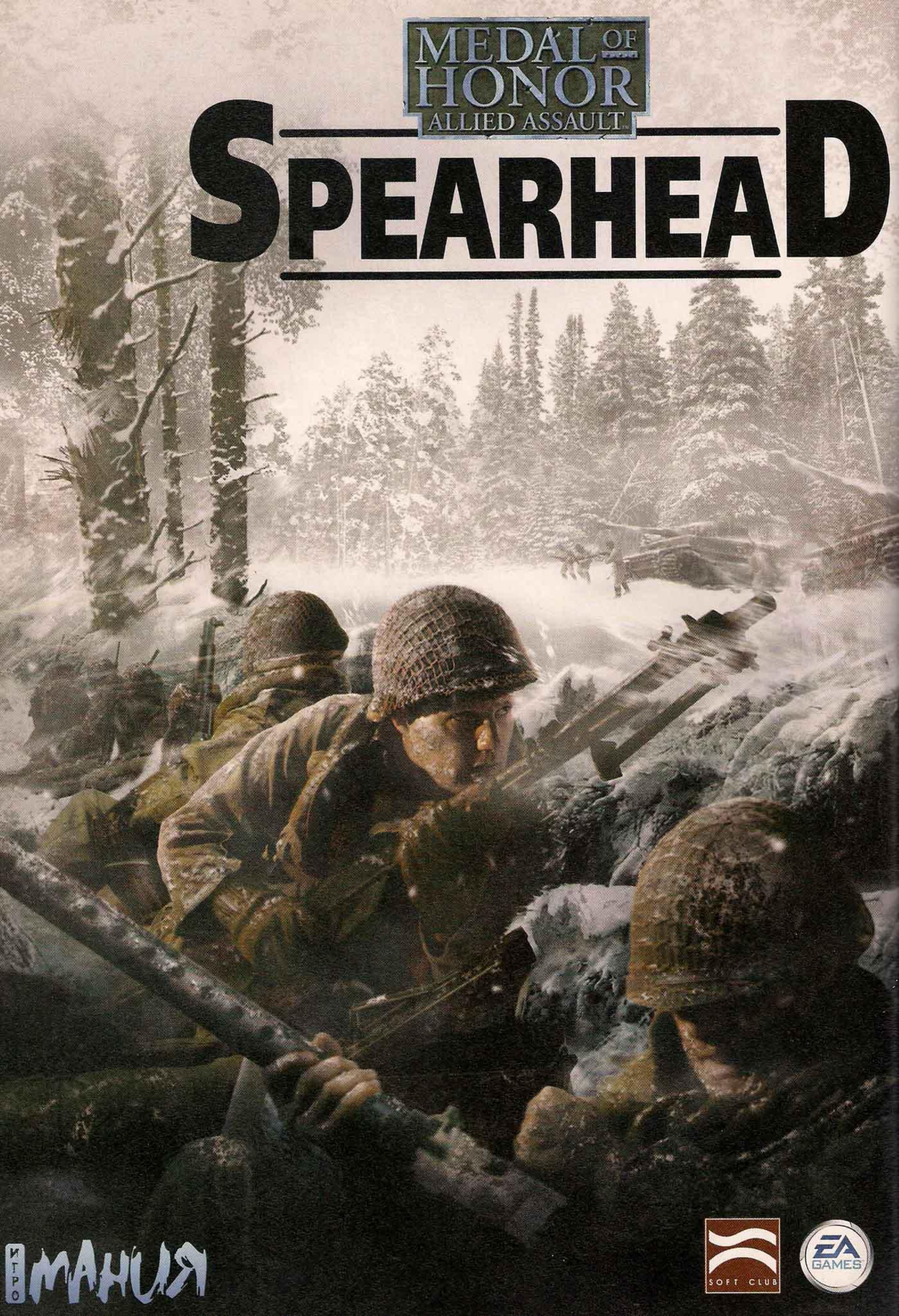






MEDAL OF  
HONOR  
ALLIED ASSAULT

# SPEARHEAD



ИГРО  
МАНИА





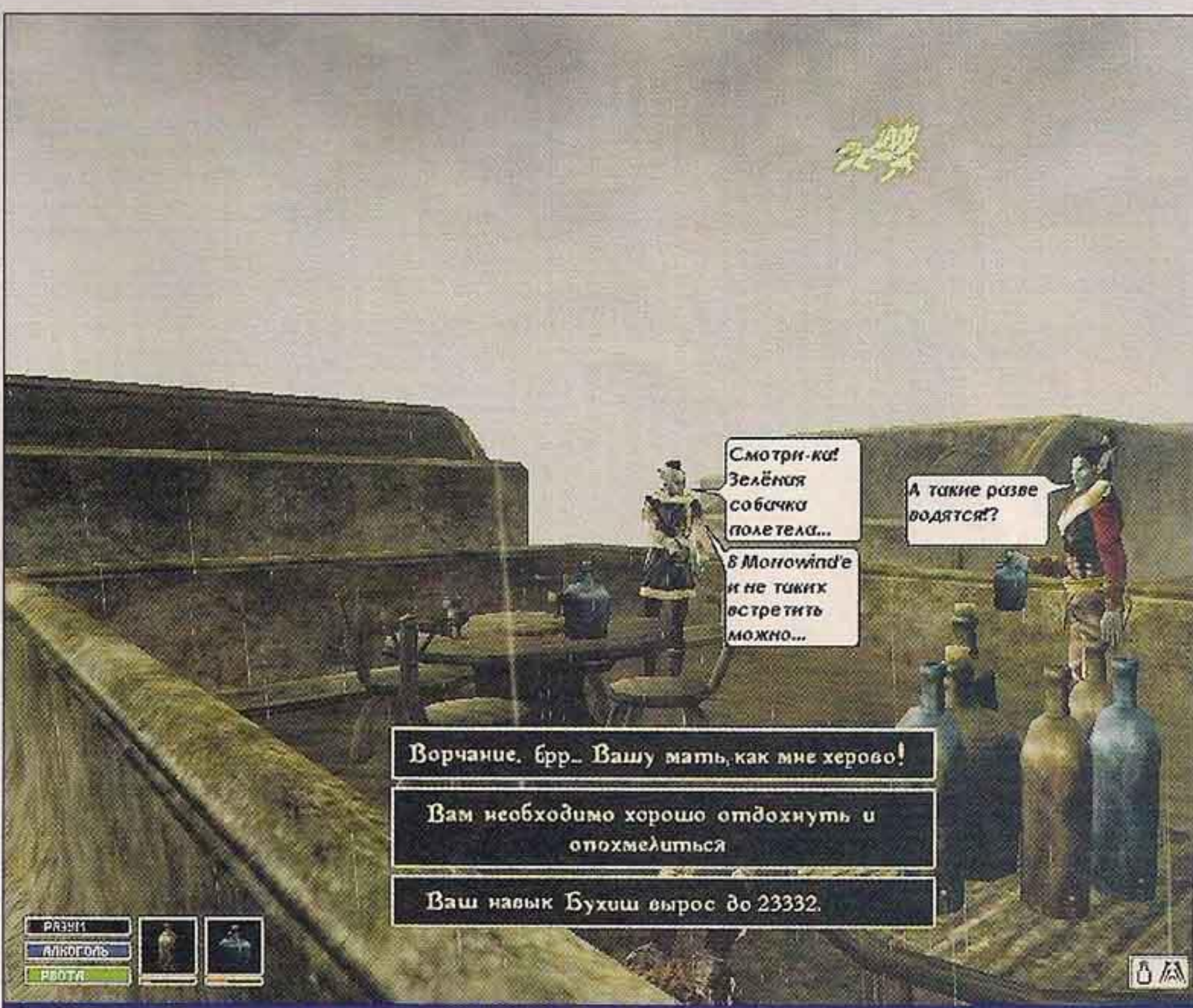
выложены на наш сайт и компакт-диск. Так что если не приз, то известность и признание вам обеспечены в любом случае.



За сим жюри СКРИНМАНИИ прощается с вами до апрельского номера, в котором и будут подведены итоги самого народного из революционных конкурсов. Вкратце напоминаем, что финалисты получают отличные призы от компаний "Бюрократ" и "Новый Диск". В качестве поощрительных призов за первые двадцать мест компания "Новый Диск" предоставила по десять DVD-боксов с играми "Осада Авалона" и "Крутой вираж". Основные же призы на СКРИНМАНИИ — от компании "Бюрократ".

Прежде всего, это навороченнейший джойстик Genius MaxFighter F-33D — флагман линейки Genius, если не сказать вообще один из лучших на сегодняшний день джойстиков с поддержкой технологии force-feedback. Также у нас имеется графический планшет Genius WizardPen, незаменимый для всех, кто любит рисовать на компьютере. И, конечно же, светящаяся мягким светом стильная оптическая мышка Genius PowerScroll+Eye.

Но главное — наш Гран-При — умопомрачительный компьютерный стол, сногшибательный в прямом смысле этого слова, поскольку устоять пред ним, не присев, практически невозможно. Воистину, он обладает какой-то необъяснимой притягательностью, завораживающей с первого взгляда.



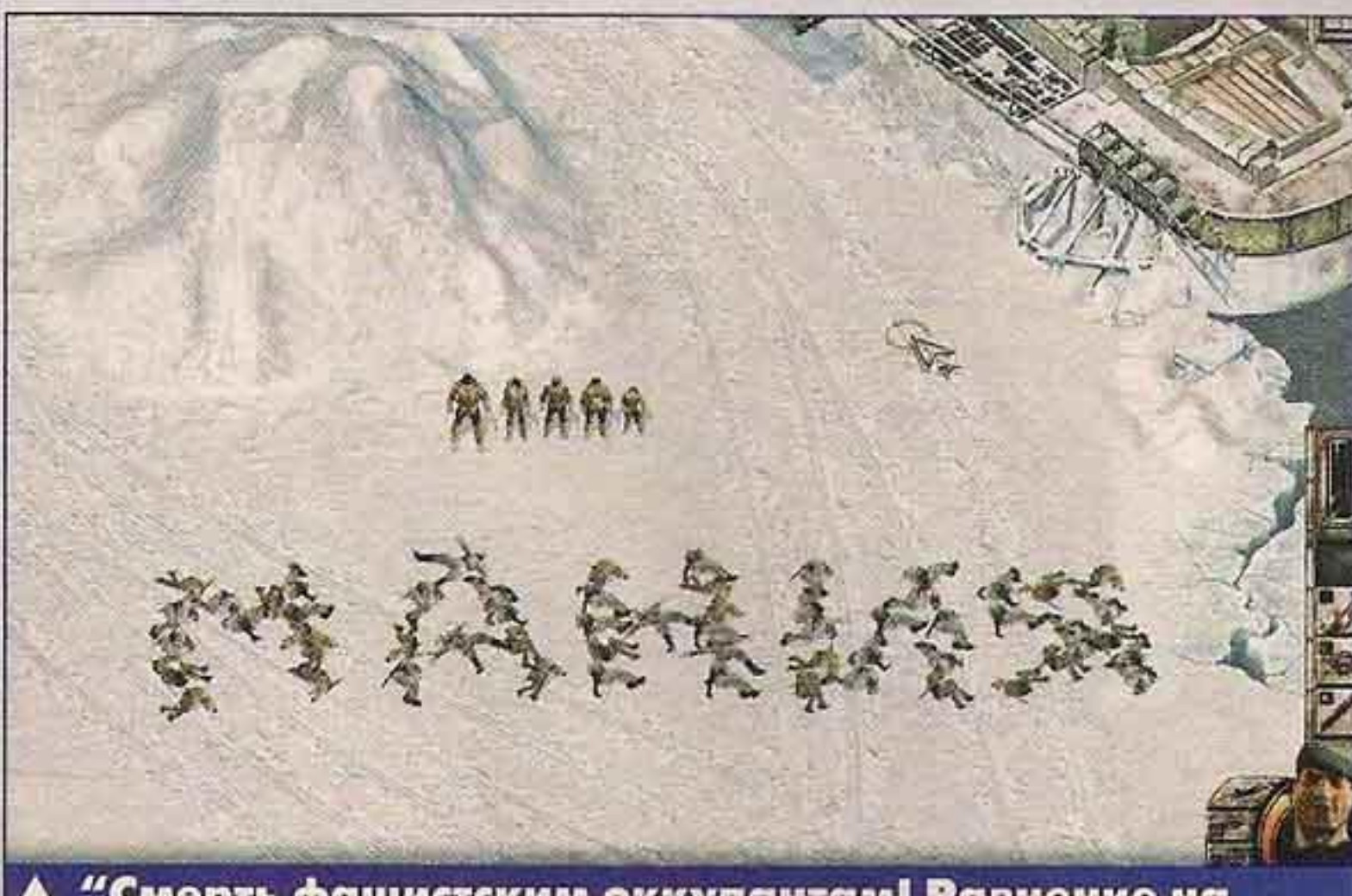
▲ "Хм... Ну, думаю, заметно, что без корректировки тут не обошлось. Наверное, здесь и так все понятно, так что — без комментариев!"  
Автор — Nell Nightblade, игра — Morrowind

До встречи в мартовском номере, последнем перед окончательным подведением итогов. Успеха всем участвующим!

**ЖЮРИ КОНКУРСА**  
Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru), Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru), JB (jb@igromania.ru), Orange (orange@igromania.ru).



▲ "Шлю вам скрин... Скрин-паспорт лабать не буду, так как до участия в конкурсе вы меня навряд ли допустите... Делалось сие в расчете на то, что человек, созерцающий данную картинку, игрок в "Демигурги". Автор — Drunken Cat, игра — "Демигурги"



▲ "Смерть фашистским оккупантам! Равнение на МАНИЮ!" Автор — SUPER>Sonic, игра — Commandos 2



▲ "Голова лежит на столе и улыбается. Ножик у меня в руке, наверное, я случайно ее отрезал. Следовательно, голова уже ничего не соображает, но — продолжает веселиться!" Автор — Str!ker, игра — Blood 2

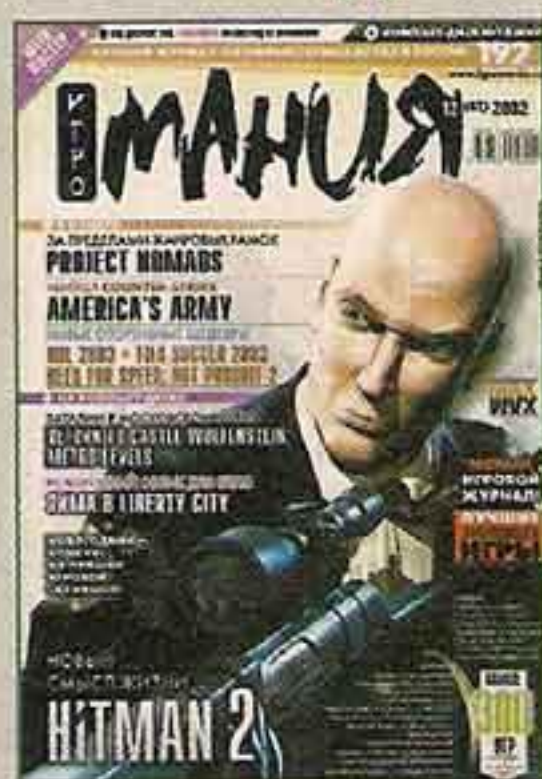


▲ "Прикол в том, что изображение меню Дюка превратилось в некую базу "Игромании", что ли... Или DUKE3D трансформировался в новый 3D-шутер IGROMANIA..." Автор - ВП.GENIUS, игра - Duke Nukem 3D



# Подведение итогов за №12/2002

## Скринтурс №12. Декабрь



Да, именно так! Данный "Скринтурс" был сделан нами частично по еще не вышедшим играм, которые, как нам представляется, должны обрести хитовый статус. Мы решили, что каждый, кто внимательно читает "Игроманию", без труда сможет определить, откуда какая картинка происходит, даже и не играя в игру.

Действительность показала, что определять морально готовы многие, но определить получается далеко не у всех. Основная масса ошибок была по третьему и шестому пункту ("ИЛ-2: Штурмовик. Забытые Сражения" и "Unreal II: Awakening").

Плюс к тому, по неизвестным нам причинам для многих отвечавших непосильным оказалось правильное написание названия "American Conquest". Зачем было писать название украинской игры по-английски — это отдельная тема для обсуждения...

В общем, вот вам несколько вариантов, цените: "American Conquest", "Americans conquers", "American Conques" и, наконец, "Amerikan Sprnguest". Конечно же, подобные... эээ... буквенные извращения сразу же вычеркивали отвечавшего из списка претендентов на победу. Господа, еще раз напоминаем: пишите названия игр правильно!

### Правильные ответы

1. The Elder Scrolls III: Tribunal
2. Metal Gear Solid 2: Substance
3. ИЛ-2: Штурмовик. Забытые Сражения
4. Завоевание Америки (American Conquest)
5. Tom Clancy's Splinter Cell
6. Unreal II: Awakening
7. Сибирь (Siberia)
8. Doom III
9. America's Army: Operations

### Победители

1. Сергей Шкерин (г. Пермь-38)
2. Александр "Tal Rasha[Chaos]" Барабаш (Санкт-Петербург, [www.vchaos@rambler.ru](mailto:www.vchaos@rambler.ru))
3. Борис Караулов ([avk\\_0612@sky.ru](mailto:avk_0612@sky.ru))
4. Евгений Мельник (г. Выборг Ленинградской области)
5. Макс Рыбин ([moriak3@rambler.ru](mailto:moriak3@rambler.ru))

Каждый из победителей вознаграждается игрой "Куробойка" (известной также как Chicken Shoot) от "Акеллы". Прикольная бесшабашная игрушка позволит вам устроить монструозный геноцид среди непомерно размножившейся куриной популяции. Поздравляем пятерых будущих куриных геноцидников!

### Тест №28. Декабрьский

В отличие от предыдущих, этот Тест особой сложностью не отличался. И, как следствие, к нам пришло море ваших ответов... некоторые из которых даже являлись правильными. Тем

самым подводным камнем, натолкнувшись на который, частенько терпели крушение корабли ваших ответов, стал шестой вопрос. Без сомнения, самой социальной ролевкой на движке Infinity является Planescape: Torment.

### Правильные ответы

1. А (American McGee's Alice)
2. Б (Baldur's Gate)
3. Б (Capitalism 2)
4. Б (Giants: Citizen Kabuto)
5. В (Myth 2: Soulblighter)
6. Г (Planescape: Torment)
7. Б (Thief: The Dark Project)

### Победители

1. Александр Чаркин (Подольск)
2. Дмитрий Бабкин ([deddem@mail.ru](mailto:deddem@mail.ru))
3. Александр Ушаков aka Reaver ([reaver@mccinet.ru](mailto:reaver@mccinet.ru))
4. Владимир Попов (Чита)
5. Наемный Убийца ([Assassin@pavolino.net.ru](mailto:Assassin@pavolino.net.ru))

Каждый из победителей конкурса вознаграждается ролевой игрой "Готика", наконец-то обретшей свой официальный локализованный вариант благодаря компании Snowball. Поздравляем!

Над подведением итогов работали: *Святослав Торик и Геймер*. Организация выдачи призов: *Денис Давыдов* ([editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "IC", "Snowball.ru", "Акелла" и журналом "Игромания".

# Участие в конкурсах Тест и Скринтурс

Для участия в конкурсах Тест и Скринтурс вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). Скринтурс: 1 — Братство Кольца: Окольцевать Саурана. 2 — Yoda vs Vader Star Wars Baseball. 3 — Небо над Берлином: Кряки-Камикадзе, часть 14 — Смертельный вираж. И так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумаж-

ных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,  
SCREENTURS@IGROMANIA.RU  
для Скринтурса.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №02, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №04.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на февральские конкурсы

будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.03.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронке [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)) — возможно, произошел катаклизм и мы потеряли ваш адрес, или вы его неточно указали.

### РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

**Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"**

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10<sup>00</sup> до 20<sup>00</sup>.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

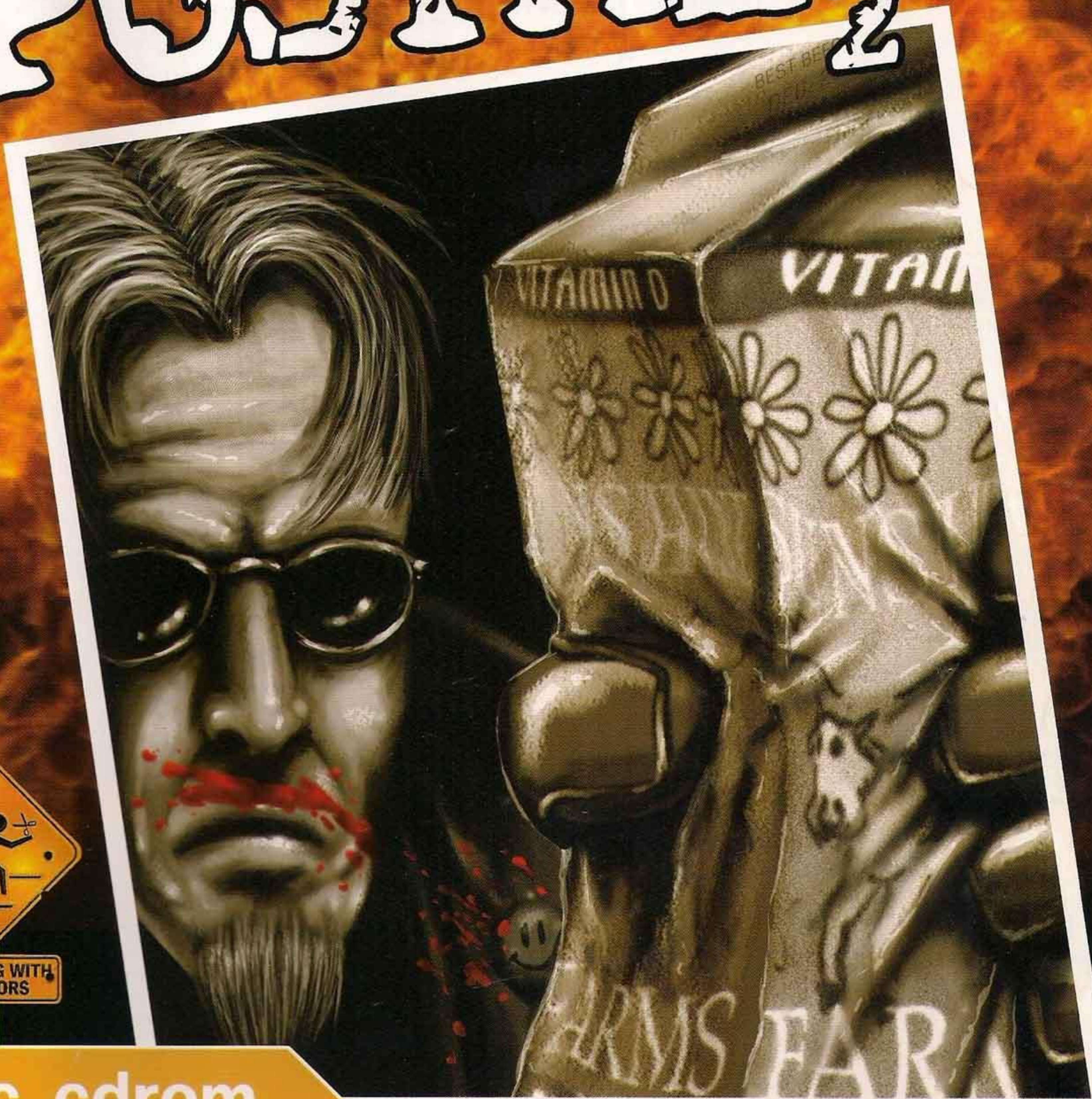
### Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) в разделе "Онлайновый магазин", либо выслать письмо с заказом обычной почтой по адресу: 11673, г. Москва, а/я №70, "Игромания".



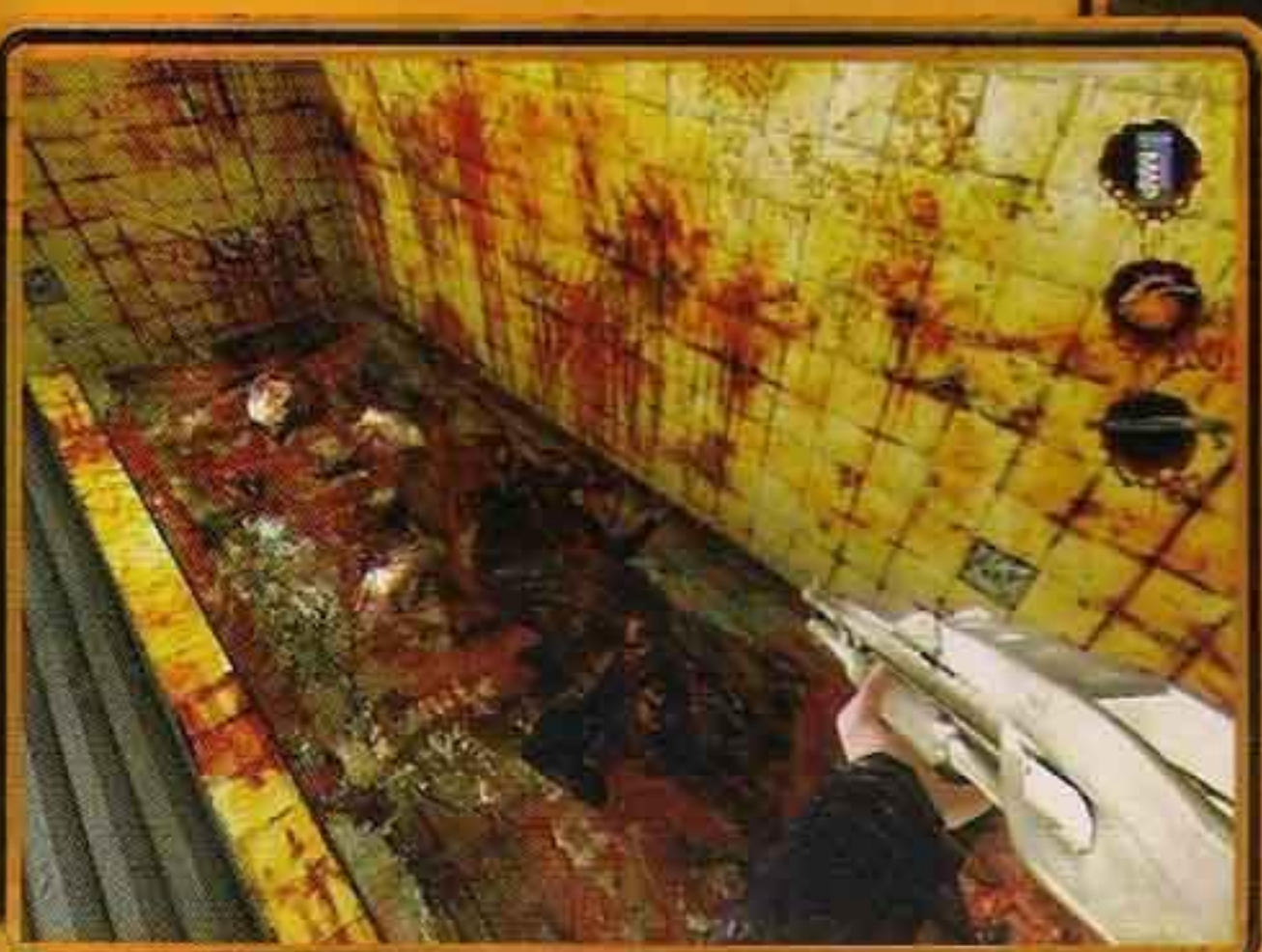
Акелла

# POSTAL 2






RUNNING WITH  
SCISSORS

pc cdrom



Postal II - безумие обрело поистине революционную графику благодаря использованию технологии Unreal Warfare. Кровь, рвота, и даже моча теперь выглядят как настоящие! Такого вы даже и представить не могли. Абсолютный отморозок, обвешавшись оружием, выходит на тропу войны с... со всеми, кто попадет ему на глаза! Есть ли что-то невыполнимое для дебила споехавшей крышей? Наверное, НЕТ!

-  Свыше 10 видов оружия и более 100 персонажей;
-  Огромный игровой мир, поделенный на множество локаций;
-  Обилие ненормативной лексики и тысячи спецэффектов!

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Running with scissors"  
[www.akella.com](http://www.akella.com)

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
оптовая продажа: (095)728-2328 т



Акелла™



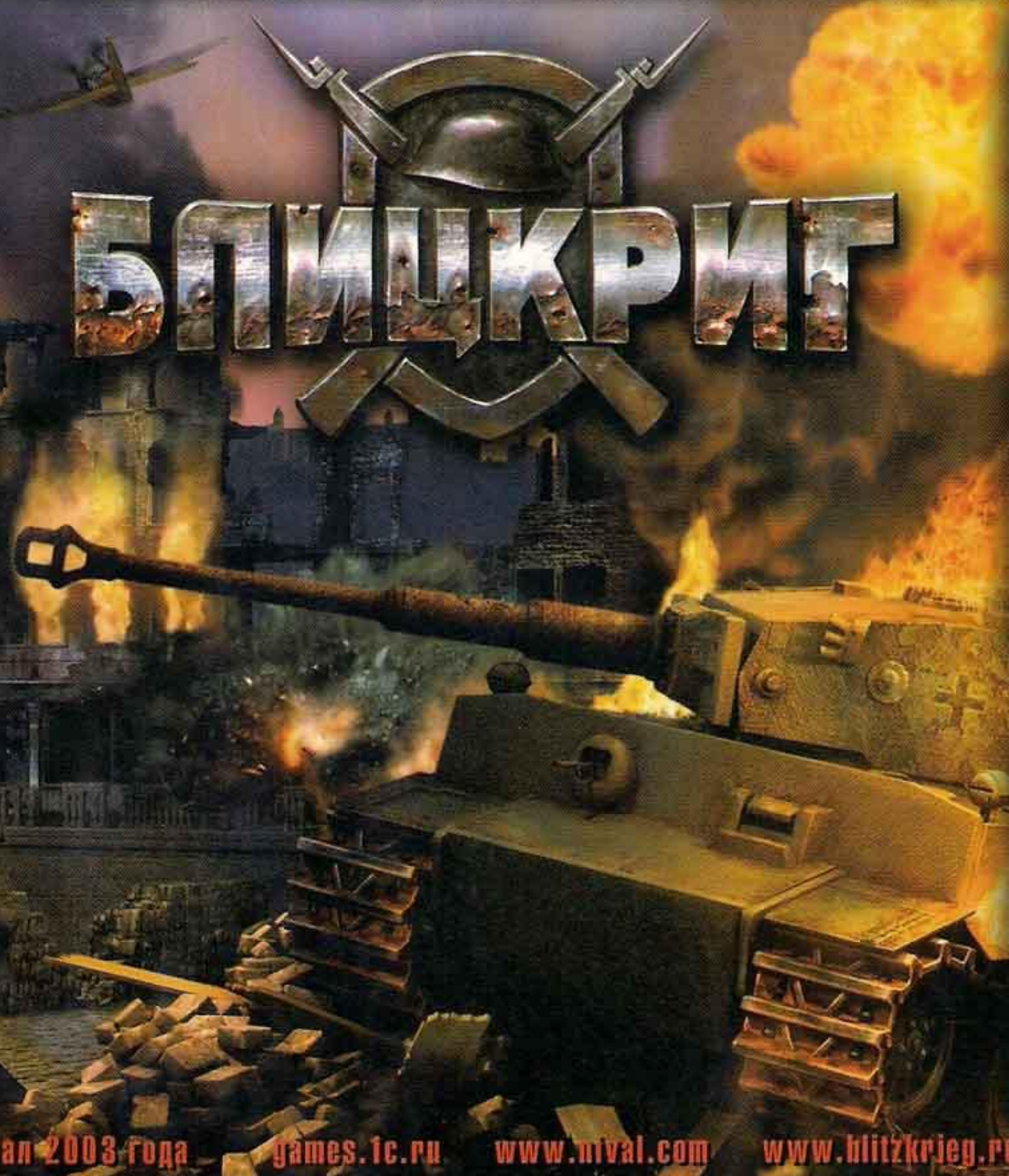
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

**ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ  
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ  
ОТ NIVAL**

**УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ  
НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ,  
ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА  
УСТУПАЕТ ГЕНИЮ  
ПОЛКОВОДЦА**

- **Реальные сражения** Второй мировой в трех кампаниях
- **Максимум реализма,** минимум условностей
- **Более 200 образцов** военной техники в 3D
- **Редактор для создания** боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

## БЛИЦКРИГ



**Выход игры: первый квартал 2003 года**    [games.1c.ru](http://games.1c.ru)    [www.nival.com](http://www.nival.com)    [www.blitzkrieg.ru](http://www.blitzkrieg.ru)



Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

### Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21,  
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;  
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал 2000»;  
Зеленоград, корпус 1106Б;  
Смоленская, 24-а;  
Б. Ордынка, 19, стр. 2,  
«Горбушкин двор» место С2-261, 262;  
Кузнецкий пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузнецком»;  
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;  
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;  
Кировоградская ул., д. 15, ПЦ «Электронный рай»;  
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;  
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»  
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;  
Сретенка ул., д. 26/2/1, Днев пореулок,  
«Вобис на Сретенке»;  
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на  
Трифоновской»;  
Марксистская, 9,  
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;  
Русавовская ул. 27, «Дом книги и Сокольников»;  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;  
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»  
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких  
энергий;  
Новая Басманная, 31, стр. 1,  
Савеловский ВКЦ В27  
Исаев Франко, 38, кор. 1;  
Тверская, 25/9;  
Полянка д. 28, «Молодая Гвардия»;  
Тверская, д. 8, стр. 1, «Торговый Дом Книжки  
Москва»;  
ул. Первомайская, д. 81, «Мульти»;  
ул. Большая Семеновская, д. 28, «Мульти»;  
ул. Кировоградская, стр. 14, здание «Глобал Сити»  
2 эт., «Мульти»;  
Люблинская, д. 171, «Мульти»;  
Коровинское шоссе, д. 20, стр. 1, «Книжный  
магазин Ангелика»;  
Нагорный бульвар, д. 4 корп. 1, магазин «Мысль»;  
«Университет», 2-й этаж;  
Ул. Верхняя Первомайская, д. 71, «Премьер  
Движж»;  
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер  
Движж»;  
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер  
Движж»;  
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Движж»;  
Исаковского, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;  
Мясницкая ул. д. 17;  
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);  
Савеловский ВКЦ В13;  
Компьютерный центр «Буденновский» пав. д. 14,  
В21;  
Осенний б-р, 7, кор. 2,  
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;  
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;  
Ленинский проспект, 89;  
Зеленоград, кор. 430, стр. 1  
**Альметьевск**  
ул. Ленина, 25  
Армзвир  
ул. Мира, 47  
**Астрахань**  
ул. Савушкина, 43, оф. 221;  
ул. Савушкина, 51;  
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;  
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7;  
ул. Ким, 16  
**Брянск**  
пр-т Ленина, 31  
**Великий Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;  
Б. Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;  
Универмаг «Русь», 1-й этаж;  
ул. Рахманинова, 3, «Супав XXI-век»;  
ул. Псковская, 18  
**Вильнюс**  
ул. Альгардо, 10 «АКЕЛОТЕ и КО»  
**Владивосток**  
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;  
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин  
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»  
ул. Фонтанная, 6;  
Океанский пр-т, 140, маг. «Академония»  
**Владимир**  
ул. Дворянская, 11;  
ул. Дворянская, 10;  
ул. Б.Московская, 36  
**Волгоград**  
ул. 39-я Гвардейская;  
ул. Кануникова, 6  
**Вологда**  
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

**Воронеж**  
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424  
**Геленджик**  
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»  
**Горно-Алтайск**  
Пр. Коммунистический, 83  
**Дзержинск**  
Ул. Ленина, 48  
Донецк  
ул. Артема, 27, офис 310  
**Екатеринбург**  
ул. Вайнера, 15-2  
Железнодорожный  
рынок, контейнер 71;  
**Иваново**  
пр. Ленина, 5;  
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»  
**Ижевск**  
ул. М. Горького, 79  
**Истра**  
ул. Ленина, 23  
**Иошкар-Ола**  
ул. Зарубина, 35  
**Казань**  
ул. Баумана, 68,  
Сибирский тракт, 20  
**Калининград**  
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»  
**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47;  
ул. Ленина, 61  
**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102  
**Киев**  
ул. Терещенковская, 13;  
ул. О.Телги, 8  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
Кострома  
Красные ряды, 5 «Детский мир»  
Красногорск  
станция Павшино  
**Краснодар**  
ул. Старосубанская, 118, оф.212, «Софт»;  
ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
пр-т Чекистов, 17/4

**Красноярск**  
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
**Лангепас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»  
**Липецк**  
ул. Первомайская, д. 78,  
ул. Космонавтов, 28,  
Пр. Победу, 21-в, «Электрон-  
п Лунгерск, Приморский край  
4 микр., «Адрис»  
**Лысьва**  
ул. Смышляева, 4  
**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1  
**Нефтекамск**  
ул. Ленина, 15  
**Нефтеюганск**  
«Росси», мкр. 2, д. 23  
**Нижевартовск**  
ул. Кузнецова, 17П  
**Н.Новгород**  
ул. Я. Коваса, 66;  
ул. Большая Покровская, 74;  
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;  
ул. Гордеевская, 97;  
ул. Карла Маркса, 32;  
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для  
бухгалтера»;  
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб  
«Гладиатор»  
**Новороссийск**  
ул. Советов, 68/36;  
ул. Энгельса, 66  
**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1;  
ул. Ленина, 10, универсам «Пассажи»;  
Академгородок, ПЦ 2 этаж;  
ул. Вагулина, 27  
**Новый**  
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
УТДС 121  
**Октябрьский**  
пр. Ленина, 26  
**Омск**  
ул. Красный Путь, 9

**Оренбург**  
ул. Володарского, 20  
**Пенза**  
ул. Коммунистическая, 28  
**Пермь**  
ул. Большевикская, 95, салон «West Ural»;  
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;  
ул. Луначарского, 58  
**Петропавловск-Камчатский**  
м/рынок «Спутник», 8 км  
**Псков**  
ул. Металлистов, 13  
**Пушкино**  
Московский пр-т, 5  
**Реутов**  
ул. Южная, 10  
**Рига**  
ул. Дзержинес, 14, оф. 502 «ANDI»;  
ул. Бривибас 39, 1/л «B39», SIA «B36»;  
ул. Кр. Валдемарс, 73;  
ул. Маскавас 357, 1/д «DOLE», SIA «B36»  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Лермонтовская, 197, салон «Ляля Гандельфа»  
**Самара**  
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Авархиум», секция «АПС»,  
2 эт.;  
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2  
**С.-Петербург**  
Литовский пр-т., 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нариская пл., 3, маг. «Акс»;  
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книжки»;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный  
супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
Левановский пр., 12,  
Литовский, 73,  
Литовский пр-т, 72, «РентКом»  
**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45;  
ул. Советская, д. 1/4;  
ул. Мичуринская, 1496

**Тверь**  
Универмаг «Тверь», 1 этаж  
**Тюмень**  
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
ул. Минская, 9Б;  
ул. Республики, 62  
**Ульяновск**  
ул. Советская, 19, к.201  
Усть-Каменогорск  
ул. Кирова, 47  
**Хабаровск**  
торговый комплекс «Кристалл»  
**Череповец**  
ул. Тимохина, 7, ПЦ «Фортуна»;  
2 этаж, пав. №5;  
ул. М. Горького, 32;  
ул. Ленина, 80, офис 6  
**Шатура**  
ул. Школьная, 15  
Щелково  
1-ый Советский пер. 2  
**Электросталь**  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
Фрязевское ш., 50;  
**Юбилейный**  
ул. Тихомирова, 1  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;  
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеррай»;  
ул. Орджикидзе, 20, маг. «Матрица»;  
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»  
**Ярославль**  
ул. Кирова, 11  
**Интернет-магазины**  
[www.ozon.ru](http://www.ozon.ru)  
[www.bolero.ru](http://www.bolero.ru)

**а также в фирменных магазинах Москвы:**  
**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1, «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя  
Масловка, 7; «Электроника» ул. Бранская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3.  
**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новохопсинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1. Авиамоторная, дом 57  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1; ГУМ, Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3  
**Союз:** ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;  
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.