

РАЗДЕЛ "МОЗГОВОЙ ШТУРМ"

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет, так как информация, в нем содержащаяся, гораздо лучше представлена через оболочку компакт-диска.

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

Скринтурс №8. Август

Что такое Скринтурс

Что такое "скриншот"? — это кадр, снятый в процессе игры. Что такое "конкурс"? — это состязание, ассоциирующееся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами. Что такое "Скринтурс"? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скринов и, разумеется, не обойденный присутствием ценных призов, полагающихся в награду победителям!

На диске вы найдете скриншоты из девяти игр — как уже появившихся, так и готовящихся к выходу. Вы могли прочитать о них в каком-нибудь из номеров "Мании". Таким образом, все они хотя бы смутно, но должны что-нибудь напомнить.

Условия участия в Скринтурсе

Вам нужно определить, к какой игре какая картинка (скриншот) относится, и выслать нам ответы примерно следующего содержания:

1. Tetris Wants You
2. Command&Alert

...

9. Deer Hunter: Millenium Trophy Edition

Единственное, что от вас требуется, — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скрины сняты. Ни даты выхода, ни издателя/разработчика указывать не нужно. Только название. Вот так все просто. Сможете правильно ответить — войдете в число победителей, среди которых и будут разыграны призы.

Дабы ваш ответ был зачтен, требуется не только правильно угадать игры, но и правильно их написать. Конечно, никто не станет придираться к откровенным очепяткам, но ответы типа "Komand&Kanker" рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит, и что именно на ней изображено, и почему именно это, и что вы по этому поводу думаете, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет.

Версия игры (локализованная или нет) на правильность ответа не влияет только в том случае, если по скриншоту действительно невозможно отличить локализацию от не-локализации. А так — пишите соответствующее название.

Будь то письмо по электронной почте или по обычной, указывайте название конкурса. Гарантия того, что по достижении редакции ваше письмо сразу попадет в нужные руки.

Если пишете по обычной почте, указывайте обратный адрес. Если пишете по электронной, ничего, кроме имени, указывать не надо. Разве что запасной e-mail, если нет уверенности в том, с которого послали письмо. И во всех случаях всячески приветствуемым фактором станет наличие телефона для связи.

Ответы высылайте на screenturs@igromania.ru либо на адрес редакции: Россия, г. Москва, Перовская улица, д. 1, стр. 7, “Игромания” с обязательной пометкой на письме — “Скринтурс!”. Письма, не отвечающие вышеупомянутым требованиям, рассмотрены НЕ БУДУТ.

Конкурс проводится как минимум до 31 августа. В октябрьском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Призы Скринтурса №8. Август

Призовой фонд этого “Скринтурса” составляет что-то в районе пяти коробок с игрой “**Кзаки: Снова Война**”. Что это такое? А очередной, уже второй по счету, адд-он к “Кзакам”. Судя по всему, пока не выйдет “Завоевание Америки” или “Кзаки 2”, **GSC GameWorld** так и будет выпускать адд-оны к “Кзакам”. А компания “**Руссобит-М**” их издавать. Впрочем, ничего плохого в этом нет, ибо адд-он (а в вашем случае есть шанс получить его бесплатно) — это всегда хорошо. Удачного вам выигрыша!

Победители будут определены в случайном порядке из числа первых тридцати приславших правильные ответы. Можете поверить, таким образом уравниваются шансы на победу и у москвичей, и у жителей Владивостока, Южного Сахалина, Новосибирска, Уфы и любой другой удаленной от столицы точки.

Конкурсные картинки Скринтурса №8. Август

Вашему вниманию предлагается девять картинок. Девять. Не сто восемьдесят шесть, не дважды девять восемнадцать, не девять на три всего три, а — девять. Вам требуется прийти к единственно верному осознанию, какая из картинок к какой игре относится. Удостовериться в факте свершенного вами осознания. Написать названия всех игр, не забыв указать нумерацию. Удостовериться, что написали их **орфографически правильно** (будем придираться). Удостовериться, что нигде не возникает языкового противоречия: например, если игра локализована и на картинке присутствует русский текст, то надо написать ее локализованное русское название, а не англоязычное; и наоборот, соответственно.

Дальше — высылайте письмо нам. Успеха!

Героический Конкурс

Условия Героического Конкурса

Героический Конкурс рассчитан на несколько номеров, и поэтому мы решили продублировать все правила участия на компактe. В нижеследующем тексте написано то же самое, что и в номере. Читать данный текст имеет смысл только в том случае, если нет под рукой номера.

<h1>ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС</h1>

<h2>Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV</h2>

<h3>Спонсоры конкурса: Creative Labs и “Бука”</h3>

Вспомните, как мы ждали эту игру. Зачеркивали дни на календаре красными крестиками, делали зарубки на краю компьютерного стола. Дата выхода — 29 марта — была обведена в кружочек толстым маркером. Сначала вся страна отпьянствовала

Новый год, затем — 23-е февраля, потом — любимый праздник прекрасной доли наших читательниц, 8 марта. Совсем немного оставалось до заветной даты.

Пять...четыре...три...два...один...релиз....минус один...минус два... И обратный отсчет пошел! Сейчас, когда до выхода четвертых “Героев” остается каких-то минус несколько месяцев и мы уже успели как следует ознакомиться с игрой, пришло самое время, чтобы...

<h1>Точно!</h1>

Вы все поняли из большущих букв вверху страницы. Почтовые сервера проапгрейжены по полной программе, чтобы не потерять ни одного письма из сотен. Админы натренированы на специальных курсах — теперь они умеют в случае чего держать провода в зубах и обеспечивать связь серверов со всемирной паутиной, даже если на Москву падет цунами. Мы начинаем конкурс сценариев к всенародной стратегии **Heroes of Might and Magic IV**, в локализованной версии известной как **“Герои Меча и Магии IV”**!

...Стойте, куда это вы? Подождите, подождите, я еще не договорил! Сотворить свой шедевр вы еще успеете, а пока ознакомьтесь с правилами. Без них никуда.

<h1>Правила конкурса</h1>

Конкурс продлится до 1 октября 2002 года. Все карты, присланные позже этого срока, **не будут** допущены к конкурсу. У вас есть все лето и начало осени, чтобы создать шедевр, который покроет ваше имя славой, позволит занять призовое место и получить шикарные призы!

Правила, приводимые ниже, составлены с учетом опыта, полученного нами при проведении конкурса по третьим Heroes of Might and Magic (примерно два года назад), и также конкурсов на лучшую карту для Counter-Strike и на лучшие обои. Мы постарались учесть все сложности и неожиданности, которые возникают. В результате правила получились здоровенные, но зато — справедливые и позволяющие избежать массы ненужных сложностей.

1. Во-первых, самое главное правило: не валяйте дурака. Не надо присылать карт с пометкой “не успел доделать”, не надо запаковывать карты написанным лично вами архиватором и присылать 5-мегабайтовую версию этого архиватора вместе с письмом. И вообще, чтобы все было цензурно и политкорректно.

2. Уж тем более не надо присылать чужие карты. За воровство раньше рубили руки. Мы, конечно, не изуверы, так что кара будет мягче (т.е. рубить будем мягкое место). Само собой, нарушителей тут же дисквалифицируют, и они навсегда будут исключены из списков наших любимых читателей.

3. Действие сценариев должно развиваться на картах размером **S (Small)** или **M (Medium)**. Нет, мы сами любим побегать недельку-другую по закоулкам Анксеота, но спрашивается, где мы возьмем столько этих самых неделек, если человек сто участников пришлет нам по карте размера XL с подпольем? В общем, карты большего формата, нежели **S** или **M**, мы с радостью выложим на компакт в разделе **“Работы читателей “Мании”**”, но в конкурсе они принимать участия не будут.

4. Просто супер, если в сценариях окажется какой-нибудь мало-мальски потребный сюжет. Не надо только делать очередную карту по мотивам “Властелина колец” — их и так как грибов после радиоактивного дождя. А вот оригинальность приветствуется. И, возможно, именно сюжет сыграет решающую роль в определении победителя. При прочих равных условиях, конечно, — играбельность первична.

5. Все сообщения игроку, подсказки и пр. должны быть на русском или английском языке. Сразу говорю, что если все это будет написано транслитом (vot tak — russkiy text angliyskimy bukvami) или вот Т4к1m Ур0гскуМ способом, ваш шедевр займет достойное место в мусорной корзине Windows.

Жителей стран СНГ и Балтии, где русский язык не является основным и это может

составить определенные сложности, мы просим, тем не менее, использовать либо английский, либо русский язык.

6. Все карты должны быть проверены под английской или русской **официальной** версией игры. Официальная версия — это та, которую выпустила компания “Бука”. Именно эта фирма является единственным легальным издателем “Героев” в России, странах СНГ и Балтии. Так что если ваша великолепная карта прекрасно работала под пиратской версией, но с буковской глючит, она также моментально окажется вне конкурса.

7. К каждой карте в письме обязательно прикладывайте краткую информационную справку в txt-файле. Будем называть ее “**ПАСПОРТ КАРТЫ**”. Бомжастые карты без паспорта приниматься на конкурс не будут. О паспорте детально рассказано в следующем разделе.

8. Называйте файл карты так, чтобы он совпадал с именем, отображающимся в списке доступных сценариев непосредственно в игре. При этом желательно (но не необходимо), чтобы название файла карты было на английском языке.

Файл карты при отправке архивировать не требуется.

Иногда участвующие в конкурсе присылают скрины своей карты. Так вот, они не нужны. Если уж ну очень хочется — ок, пришлите парочку, но *только* в формате jpeg.

9. От каждого участника принимается **только** по одному сценарию. Сделано это с тем, чтобы никто не присылал по сто карт в надежде, что “хоть одна, да пройдет”. Те, кто это правило нарушат, будут автоматически дисквалифицированы.

Не надо также присылать нам по две и больше карт “на выбор”. Мы либо выберем первую по алфавиту, либо, что более вероятно, вообще исключим все присланные таким образом карты из конкурса.

Аналогично, не надо присылать “вот моя конкурсная карта, а вот еще пять — вам поиграться!”, т.к. есть “Игровая зона”, куда эти карты и должны были быть отправлены изначально.

10. Высылая карту на Героический Конкурс, вы автоматически даете нам права на любое ее использование. Это означает, что мы получаем право публиковать ее на компактe журнала, на сайте и так далее.

Вот и все. Правил много, но все они элементарные, и соблюсти их не составит никакого труда. И если вы согласны с ними, то — милости просим на конкурс!

<h1>Паспорт карты</h1>

Паспорт карты — это **ФАЙЛ В ФОРМАТЕ TXT**, в котором содержится информация о вас и о карте.

Файл с паспортом карты должен быть отправлен вместе с файлом карты.

Паспорт состоит из **двух частей**. В первой части вы указываете информацию, которая не будет нами нигде опубликована. Во второй части паспорта вы указываете информацию, которая будет публиковаться нами вместе с вашей картой.

Конфиденциальная информация, которая только для нас: **1)** Ваши имя, фамилия и отчество (если вам меньше 16 лет, укажите также одного из родителей или кого-то еще, иначе могут возникнуть сложности с получением призов). **2)** Ваш адрес, причем желательно с индексом. **3)** Контактный телефон/телефоны. Мобильный тоже можно написать, если есть. Если вы не москвич, пишите код города. **4)** Указывайте все e-mail, по которым с вами можно связаться. Как вы понимаете, нам все это потребуется в случае, если вы займете призовое место.

Открытая информация, которая для всех: **1)** Название карты. **2)** То, как вы хотите себя называть. Можно никнейм. Как угодно. **3)** Откуда вы: страна и город. **4)** Если хотите, чтобы ваш e-mail был указан, напишите его. **5)** Размер карты. **6)** Наличие подземелья. **7)** Количество игроков (при этом надо указать, за кого может играть только компьютер, а за кого — и компьютер, и человек). **8)** Условия победы. **9)** Условия поражения. **10)** Самое важное — описание карты! Постарайтесь не ограничиваться детсадовскими однострочиями “рульная мапа, всем играть!”, а напрягитесь и толково

расскажите, чего да как. Можно рассказать, как вы делали карту; изложить ее сюжетную основу; и так далее. Вам виднее. Ваша карта будет на компакт-диске **“Игромании”** и на нашем сайте www.igromania.ru, и на основе того текста, который вы напишете, тысячи людей будут решать, поиграть ли им на вашей карте! Думается, это стоит того, чтобы часок потрудиться над качественным описанием!

И конфиденциальную часть паспорта, и открытую требуется оформить по шаблону, который вы найдете на компакт-диске. Это легко и просто.

Впрочем, дабы все было еще легче и еще проще, мы подготовили пример заполнения шаблона открытой части паспорта.

Редакция предупреждает, что вся информация, представленная в нижеследующем примере, является вымышленной, а все совпадения являются не более чем странными случайностями...

ПАСПОРТ КАРТЫ

Название: The Word from Mania.h3c

Автор карты: Геймер Собакьевич & Киар Денисович

Страна и город: Россия, Москва

E-mail: kiar@igromania.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Computer Player (красный), 2 Human/Computer Players (зеленый, оранжевый)

Условие победы: Захватить город TogoGrad

Условие поражения: Стандартно

Описание карты: На данной карте, выступая на стороне сил Порядка либо Природы, вам предстоит сразиться с превосходящими вас адскими полчищами, предводительствуемыми врагом рода человеческого — Адским Ториком.

Будучи среди живых, младший сын бога Тора отличался неукротимым нравом и неистовой тягой к порядку. За последнее он был причислен к святым и сделался широко известен как Св.Торик. Однако, погибнув в битве, неведомыми силами он был воскрешен и зомбифицирован, в результате чего превратился в некроманта и получил новое прозвище — Адский Торик. Засев в самом сердце древних драконьих владений, он возвел оплот мрака — черный замок TogoGrad, где теперь строит козни против тех, с кем прежде сражался рука об руку.

Первоначально планировалось, что против мракобесца Торика выступят объединенные силы Порядка и Природы. Но, соблазненный посулами новоявленного некроманта (дескать, “переходи на мою сторону, и тогда я не трону твои земли, зато твое имя будет увековечено на непечатных скрижалях печатной славы!”), один из бывших союзников поднял оружие против другого. А вскорости после того, как это случилось, Торик нарушил свое слово и дал понять, что намерен уничтожить всех...

И теперь происходит безумная битва всех против всех, победа в которой решает судьбу некогда цветущих земель Игрожурии...

Текстовый шаблон паспорта карты ждет вас на компакт-диске в разделе “Мозговой штурм”. Вам остается толково заполнить его и приложить к карте.

<h1>Освещение конкурса и судейство</h1>

Конкурс продолжается в течение нескольких месяцев. Начиная с сентябрьского (девятого) номера, на компакт-диске будут выкладываться все карты, допущенные нами на конкурс и представляющие при этом реальный интерес с точки зрения играбельности. Откровенно слабые карты, а также карты, оказавшиеся вне конкурса, на компакт-диске не появятся.

После того, как будут подведены итоги конкурса, на компакт-диске “Мании” заново будут опубликованы все карты, вошедшие в тридцатку лучших. При этом они уже будут снабжены нашими комментариями и рейтингами. И вслед за этим тридцать лучших карт будут выложены на сайт “Игромании”: www.igromania.ru.

На сей раз мы не стали никого привлекать к участию в судействе конкурса и решили ограничиться собственным составом. Благо “Герои” — это не Counter-Strike, где карты необходимо было тестировать группами по шесть-десять человек, а “героических” поклонников у нас в редакции хватает.

Жюри возглавляет Денис Марков (kiar@igromania.ru). Его основными помощниками являются Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru) и Святослав Торик (torick@igromania.ru). Всего же в тестировании конкурсных карт будет задействовано более десяти сотрудников редакции журнала “Игромания”, включая даже Главвреда, который изъявил желание лично заценить наиболее выдающиеся карты! И да победит сильнейший.

<h1>Пункты приема карт</h1>

Специально для Героического Конкурса создан электронный ящик **HEROES@IGROMANIA.RU**. Именно на него вам необходимо отправлять свои картостроительные творения. После того, как карта будет нами получена, вам придет подтверждающее письмо. Если вы не получили подтверждения, значит, ваша карта до нас не добралась.

Если у вас нет интернета. Если у ваших знакомых нет доступа в интернет или они не желают отправлять вашу карту. Если у вас поблизости нет интернет-кафе. И если ну никак вы не можете отправить карту нам по e-mail. То тогда вы можете выслать нам ее в письме на адрес редакции либо притащить лично. Действовать подобным образом рекомендуется ТОЛЬКО в том случае, если отправить карту по e-mail для вас невозможно.

Если вы шлете карту **обычной почтой**, то пишете на дискету несколько копий файла карты. А лучше — выслать две дискеты двумя письмами. Что касается паспорта карты, то — заполняйте его и кладите на дискету вместе с картой. Тоже несколькими копиями. Почтовый адрес редакции: **Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, “Игромания”**. Пожалуйста, никаких бандеролей до востребования. Просто письма.

Если вы решили **лично** вручить карту из рук в руки, то приносите либо на дискете/дискетах, либо на записанном компактe, и оставляйте в редакции у офис-менеджера. Но, как говорилось, это самый неудобный для нас вариант доставки карты в редакцию.

<h1>Призы и подарки!</h1>

Спонсорами Героического Конкурса выступили “Бука” и Creative Labs! Восточно-европейское представительство **Creative Labs** в Варшаве (<http://ru.europe.creative.com>) предоставило мощнейшие колонки, потрясающую звуковую карту и дивную веб-камеру, которыми будут вознаграждены гении картостроительного фронта, каковым предстоит занять первое, второе и третье места. **Creative Labs** не поленились прислать нам из этой самой Варшавы огромную коробку, смотреть на содержимое которой, помнится, сбежалась вся редакция! Воистину — hardware для настоящих героев!

Замечательная российская компания **“Бука” (www.buka.ru)** предоставила на конкурс 30 коробочных версий “Героев Меча и Магии IV”, 20 коробочных версий грядущего российского мегахита от MiSTland под названием “Код доступа: РАЙ” и, плюс к тому, еще 10 маек и бандан! Воистину — царский призовой фонд от величайшей компании, издавшей на территории России третьих “Героев” и ныне издающей четвертых как в родном английском, так и в локализованном русском вариантах! Что же касается выходящего ближе к осени “Код доступа: РАЙ”, то, судя по всему, это будет одна из величайших игр, созданных в России! Мы постоянно освещаем игру на страницах рубрики “В центре внимания”.

Итак!

<h2>Первое место</h2>

Участник, занявший **первое место**, получит колонки **Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D**. Не торопитесь пожимать плечами и говорить, что колонки у вас уже есть. Вы просто не видели, что это за колонки! Это не два “спичечных коробка”, красная цена которым — 100 рублей. Это целых 5 динамиков + сабвуфер, общий вес которых составляет около 12 кг, а стоимость — около 370\$! Общая мощность системы — 500 ватт. Если эта цифра вам ничего не говорит, поверьте на слово, что это очень круто. Вся редакция уже завидует победителю.

<h2>Второе место</h2>

Обладатель **второго места** получит... нет, не серебряную медаль. А внешнюю звуковую карту **Sound Blaster Extigy**. Черная коробочка размером с модем подключается через порт USB и открывает воистину радужные перспективы. Аппаратное ускорение DirectSound, DirectSound3D, EAX1.0, EAX2.0, встроенный аппаратный декодер DolbyDigital... Сказка, а не звуковая карта! И цена у нее сказочная — почти 200\$! Впрочем, счастливому победителю она достанется бесплатно.

<h2>Третье место</h2>

Ну а участник, занявший почетное **третье место**, станет владельцем веб-камеры **Creative PC-CAM 600**. Тоже, скажу вам, не ширпотреб. Устройство можно использовать как по прямому назначению, так и в качестве автономного цифрового фотоаппарата. Мы уже успели его опробовать — почти все фотографии в “Железном цехе” сделаны с его помощью. Отзывы штатного фотографа — Дяди Федора — самые положительные.

<h2>С первого по тридцатое места</h2>

Всего в Героическом Конкурсе нами запланировано **30 призовых мест**. И каждый, кто займет призовое место, будет премирован официальной русифицированной версией “**Героев Меча и Магии IV**” от компании “Бука”! Это именно коробочная версия, снабженная книжкой и прочими необходимыми атрибутами!

<h2>С первого по двадцатое места</h2>

Коробочная версия грядущего российского блокбастера “**Код доступа: РАЙ**” достанется каждому, кто войдет в двадчатку лучших. Если не произойдет ничего непредвиденного, то игра появится в продаже незадолго до подведения итогов по конкурсу! Игра, которую действительно стоит ждать!

<h2>С первого по десятое места</h2>

Каждый, кто войдет в десятку, помимо всего прочего, будет премирован еще и фирменной банданой или майкой от “**Буки**”. Вещи совершенно эксклюзивные, которые нереально найти в открытой продаже, так что, с такой точки зрения, это самые ценные призы на конкурсе!

<h2>Тридцать лучших</h2>

И последнее: тридцать победителей будут награждены **фирменным дипломом от “Игромании”**, удостоверяющим, что они заняли соответствующее место в конкурсе! Будет что повесить на стену в рамочке!

<h2>И еще!</h2>

Но и это не все! Мы оставляем за собой право добавить в призовой фонд еще что-нибудь. Что еще — сами пока не знаем. Вероятно, нам захочется, например, отдельно премировать лучшую по дизайну карту, или карту с самым захватывающим сюжетом, или самую веселую карту... кто знает! Так что — ждите сюрпризов!

<h1>Конкурс объявляется открытым!</h1>

Итак! С правилами ситуацию прояснили, с призами разобрались... Вдохните поглубже, сосредоточьтесь и — вперед! Приступайте к работе. Ну а мы, в свою очередь, желаем удачи и ждем ваших творений!

<h1>УСПЕХА ВАМ!</h1>

Составители прочитанного вами текста о конкурсе: Денис Марков и Геймер при участии Дяди Федора.

Паспорт карты

О «Героическом конкурсе» вы сможете прочесть в номере, на славных страницах рубрики «Мозговой штурм». А здесь вас ждет шаблон для составления паспорта карты, без которого нельзя представить карту на конкурс.

Паспорт карты — это **ФАЙЛ В ФОРМАТЕ ТХТ**, в котором содержится информация о вас и о карте. Файл с паспортом карты должен быть отправлен вместе с файлом карты. Паспорт состоит из **двух частей**. В первой части вы указываете информацию, которая не будет нами нигде опубликована. Во второй части паспорта вы указываете информацию, которая будет публиковаться нами вместе с вашей картой.

Заполнив паспорт карты, вам надо выслать нам его вместе с картой, в одном письме.