

РАЗДЕЛ "МОЗГОВОЙ ШТУРМ"

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

Подробности о том, как пользоваться всем тем, что находится в директории CD:\DRAFT\ (в которой вы в данный момент времени пребываете), как запускать компакт напрямую и многое прочее вы прочтете, открыв файл **readme!.rtf**, который находится здесь же.

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

Героический Конкурс

Условия Героического Конкурса

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

Еще правила опубликованы на нашем сайте: <http://www.igromania.ru/>.

<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 подземельем? 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 Т4к1м 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 буквской 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 компактe “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 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 не появятся.

После того, как будут подведены итоги конкурса, на компакт “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 мегэхита 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 двадцатку 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 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.

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

Конкурсные карты

Несколько вступительных слов

Вообще-то, говорить тут особо не о чем. Но исключительно для того, чтобы все точки стояли во главе соответствующих букв “и”, уточним, что:

1. Здесь дается первый сборник конкурсных карт. Самый первый. Прежде того никакие карты по Героическому Конкурсу нами еще не публиковались.
2. Если вашей карты здесь нет, значит, возможно, она будет на следующем компактe

либо же оказалась столь низкой интересности, что мы не сочли нужным ставить ее на CD.

3. Если вы не знаете, куда попали, то можете открыть рубрику “Мозговой штурм” на страницах “Игромании” и выяснить, что к чему и зачем.

Жюри Героического Конкурса

War three

Название: War three

Автор карты: Симорев Вадим Николаевич

Страна и город: Россия, Орел

E-mail: simorev@orel.ru

Размер карты: M — Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 2 Human/Computer Players, 1 Computer Player

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Карта для двоих живых игроков. Предполагается, что двое товарищей будут на пару сражаться против одного компьютерного оппонента. Однако очевидно, что играть будет не особенно-то и интересно. Дело в том, что суммарная сила двух некомпьютерных игроков заведомо превышает силу зеленого, управляемого компьютером, героя. Так что победа будет одержана без особых усилий. Если, конечно, играющие не сели за четвертых “Героев” впервые.

Описание карты: 3 короля сражаются за безопасность своих земель.

Ring of All Mages

Название: Ring of All Mages

Автор карты: СатанА

Страна и город: Россия, Москва

E-mail:

Размер карты: S — Small

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Human/Computer Player, 1 Computer Player

Условие победы: Добраться до определенного города

Условие поражения: Потерять определенного героя

Предварительное мнение жюри: Очень классная задумка — нет компьютерных оппонентов. Но непонятно, что делать — описания по этому поводу исчерпывающей информации не дают. Каждый раз при заходе главного героя в город добавляется некоторое количество ресурсов. Так можно бегать бесконечно, так что об управлении ресурсами можете забыть. Нигде не сказано, что сценарий ограничен временем. Плохо описаны условия победы/поражения. Вместе с тем интересный сюжет и отличное описание карты (см. чуть ниже). Оформление непосредственно карты среднее — серединка на половинку.

Описание карты: На востоке от Запредельных Гор находится небольшая горная страна, жители которой называют ее Лунными Землями. Ее правительница — великая Королева Нуру.

Однажды к Нуру пришел один из ее советников. Он принес ужасные новости. Правители Темного Мира поняли, что их единственная надежда на завоевание Мира Света — это захватить Лунные Земли. Они отправили огромную армию разнообразных существ, и теперь вы должны помочь защитить Лунные Земли. В Горном Краю уже было две битвы, и наши города остались там почти без охраны... Спешите!

Ваши войска продвигаются на запад Лунных Земель, в Горный Край. Все шло хорошо, но когда поход уже близился к концу, разведчик доложил, что впереди находится огромная пустыня, которой раньше не было! Нура понимает, что пустыня возникла из-за одного из Запретных заклинаний — Иссущения Земли. Королева собирает совет, который целый день решает вопрос, отступить или нет. К концу дня

решили, что если они отступят, то все равно погибнут — от рук Врагов... Решено идти... Поход через пустыню кажется бесконечным, воины устали, вода заканчивается... Чтобы не идти через Лавовое озеро в центре пустыни, остаткам армии приходится делать большой крюк... К концу перехода не выживает никто, кроме Нуры... Теперь она одна должна спасти Лунные Земли...

Несмотря на то, что в названии карты есть слово КОЛЬЦО, эта карта НЕ по мотивам "Властелина колец"! Сначала я хотел сделать карту по мотивам книги "Ричард Длинные Руки — Паладин Господа", но потом я довольно сильно изменил сюжет, так что он теперь не очень похож на книжный. Все подсказки в карте на русском языке. Я думаю, что больше всего вас порадует разговор после победы.

P. S. Большинство (~99%) сообщений необходимы для прохождения карты!

Артефакт

Название: Артефакт

Автор карты: Freak

Страна и город: Россия, Сургут

E-mail: FreakA@yandex.ru

Размер карты: М — Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 2 Human/Computer Players, 2 Computer Player

Условие победы: Завладеть определенным артефактом

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Неплохое оформление, но полное, по сути дела, отсутствие каких-либо напоминаний о сюжете по ходу сценария. Карта более или менее сбалансирована. Хорошо подойдет для командной игры вдвоем против двух компьютерных соперников. В общем и целом — крепкий середнячок. Вполне может попасть в тридцатку.

Описание карты: Легенда гласит: "...Нашедший корону, будь он добрый или злой, будет владеть всем и станет королем мира..." Когда Теоденус пришел к власти, он знал эту легенду от начала и до конца, это была его любимая легенда с детства. Силы СМЕРТИ во главе с королем Ренуром искали корону с появления легенды. Корона была найдена, но ее надо было принести. Тогда Теоденус и Ренур одновременно, не ведая того, отправили своих лучших воинов на захват короны. На помощь Теоденусу выходят силы Жизни, а Ренуру — силы Хаоса. Начинается новая эра в жизни мира. Каким будет новый мир, никто не знает, и это зависит от вас, великий воин.

Clash of the Titans

Название: Clash of the Titans

Автор карты: Yaroslav(Arch Devil)

Страна и город: Канада, Оттава

E-mail: yaroslav_5@hotmail.com

Размер карты: М — Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 2 Human/Computer Players

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Существенный недостаток карты: заморочки с дизайном. Не всегда видно, куда можно, а куда нельзя пройти — мешают деревья. Также плохо проработаны описания к квестам. Сюжета практически нет. Но серьезных ошибок также не замечено. В целом, карта хорошая — играть стоит!

Описание карты: Начальные замки враждующих сторон расположены друг возле друга, и разделяет их только гарнизон, насчитывающий изначально, однако, штук 20 титанов. У каждого из противников есть по 2 околных пути, чтобы добраться до вражеского замка. (Эти пути — достаточно длинные и сопровождаются множеством качалок.) Интрига — каждый противник в своей "вотчине" может захватить по замку

Haven с до конца отстроеной магической башней; кроме того, возле каждого замка имеется с полдюжины Life-алтарей, чтобы магическая башня в замке пошла на пользу. Можно также захватить Life-замок противника. На этих островах есть еще и золотые шахты. На вырученные деньги можно купить юниты в квестах. Карта изобилует разнообразием объектов.

Medal of Honor

Название: Medal of Honor

Автор карты: -=M@\$H!N!\$T=-

Страна и город: Россия, Санкт-Петербург

E-mail: mashinist1602@hotmail.com

Размер карты: S — Small

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Human/Computer Player, 2 Computer Players

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: При стандартных условиях победы/поражения в описании написаны совсем другие. Выиграть, следовательно, можно только случайно — уничтожив все замки. Просто убить некроманта (как сказано в задании) недостаточно. Ко всему прочему, можно играть за саму “жертву”. Получается, что цель сценария — убить себя и захватить свой замок. Игроки находятся в исключительно неравных условиях, сценарий практически непроходим. А если все же и проходим, то ничуть не интересен. Да и с дизайном здесь туговато.

Описание карты: На данной карте говорится о том, как сын Дьябло Баал был убит, а затем воскрешен. Но он не превратился в то чудовище, а стал людским некромантом.

Баал хочет поработить все живое и неживое в свою армию, но сначала ему надо прикончить двух надоедливых героев. Но он никак не может этого сделать потому что заперт в подземелье.

Весь народ крутится и говорит только об этом. Если Баал выберется из подземелья, то начнется страшный хаос. Вы должны предотвратить это безумие, пока не начался хаос...

Борьба за выживание

Название: Борьба за выживание

Автор карты: FATAL ERROR

Страна и город: Россия, Москва

E-mail: fatal-error@yandex.ru

Размер карты: S — Small

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Human/Computer Player, 1 Computer Player

Условие победы: Захватить все города и выполнить все квесты

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Неплохая карта. Много сильных и интересных артефактов. Красивое оформление. Но практически нет сюжета. Тем не менее, сценарий интересный. Правда, все по-страшному тормозит. Автор пишет, что игра рассчитана на средний комп. Не знаю — в 1024x768 на Pentium-4 1400, 256 Mb SDRAM наблюдаются явные тормоза. Но мы все равно советуем поиграть.

Описание карты: Небольшая карта на 2 игроков, с 2 квестами и немного прикольных секретов. Я старался сделать карту под мультик, который можно увидеть при запуске героев. И все же вышло!! Помните, как все взорвалось в мультике, и люди ушли в портал. И решил сделать карту той земли, которая в портале. ВЫШЛО. В описании карты я написал более подробно. Играйте,

выигрывают и удивляются!!

(В нее можно играть только в русских героях. Многие мои друзья считают, что моя карта очень сложная и что ее нельзя пройти.)

(А также карта сделана в основном для Хаоса и Дефа.)

(!!КАРТА РАССЧИТАНА НА СРЕДНИЙ КОМП... примерно 312 оперативки и выше, видео минимум 32!!)

Месть

Название: Месть

Автор карты: Вика

Страна и город: Россия, Екатеринбург

E-mail: vika-m@r66.ru

Размер карты: М — Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Human/Computer Player, 3 Computer Players

Условие победы: Убить определенного героя

Условие поражения: Потерять определенного героя

Предварительное мнение жюри: Очень хорошо проработанная карта. Все отлично оформлено. Не хуже, наверное, чем любая из карт, сделанных 3DO. Однако большая путаница со скриптами. Чтобы пройти ворота, согласно заданию, надо найти артефакт. Но даже с артефактом ничего не получается. Мы побились-побились, и опустили руки. Если у вас все же получится преодолеть злосчастные ворота, сообщите, чем все закончилось. Обидно, что такая мелочь убивает очень хорошую карту.

Описание карты: Отца Виктории убили, когда ей было 14 лет. Она всю жизнь хотела найти его и убить, но ей никак не удавалось найти его. Но однажды пропал ее брат, и она твердо решила отправиться в путь, чтобы найти его и, может быть, даже убийцу, но в походе она узнает нечто, что изменит ее жизнь.

Жизнь против смерти

Название: Жизнь против смерти

Автор карты: sb3236[SV]

Страна и город: Россия, Санкт-Петербург

E-mail: sb3236@ Rambler.ru

Размер карты: S — Small

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Human/Computer Player, 1 Computer Player

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Очень неплохая карта. Хороший дизайн, продуманное размещение артефактов. Бегать по оракулам интересно. Однако компьютер лишен возможности нормально развиваться — у него нет шахт. Так что победа здесь — исключительно вопрос времени. Чем позже идешь, тем больше шансов выиграть. Также есть один баг — на остров с одним из оракулов нельзя высадиться. Приходится подплывать вплотную и ждать, пока нейтральная армия нападет и освободится место для высадки. Тем не менее карта очень порадовала — чувствуется упорная и старательная работа.

Описание карты: Сначала хочу дать описание сюжета карты: "Все было хорошо в вашем королевстве, но две недели назад придворный маг открыл ворота в потусторонний мир тьмы... На противоположном острове, где раньше было мирное поселение, начались хаос, грабежи, убийства... Только вы сможете узнать что же произошло, и остановить все это!". Я делал эту карту около трех недель. Потом мы с друзьями тестировали ее на геймплей. Конечно, были

недочеты, но, после дельных замечаний, геймплей был улучшен в сторону интересности. Мне кажется, что это достойная карта.

Скринтурс №9. Сентябрь

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, 111524, 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 сентября**. В ноябрьском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Призы Скринтурса №9. Сентябрь

Если вы интересуетесь историей Франции XVIII века, то вам просто необходимо выиграть! Ведь призом в этот раз выступает игра **"Версаль 2"**. Этот квест, созданный на основе реальных событий, буквально телепортирует игроющего в мир аристократии,

благородных поединков, любви и всего остального, что не хватает нам в наше беспокойное время.

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 №9. Сентябрь

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!