

# РАЗДЕЛ "ПО ЖУРНАЛУ"

\*\*\*\*\*

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-диск напрямую и многое прочее вы прочтете, открыв файл **readme!.rtf**, который находится здесь же.

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

\*\*\*\*\*

## Галерея

### *R&S: Вердикт — Краткие обзоры*

#### *Aces of World War I*

**Жанр:** Аркада

**Издатель:** Lemon Interactive

**Разработчик:** Navarre

**Похожесть:** Hunt for the Red Baron

**Системные требования:** CPU 300 MHz(600), 64Mb(256), 16Mb(32) Video

**Мультиплеер:** Интернет

**Сколько CD:** Один

**Рейтинг:** 6,0

#### *Archangel (Архангел)*

**Жанр:** 3D Action/RPG

**Издатель:** JoWood

**Разработчик:** Metropolis Software

**Издатель в России/локализация:** Руссобит-М

**Похожесть:** Requiem, Soul Reaver

**Системные требования:** CPU 600MHz (1GHz), 128Mb(256), 16Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 6,5

### *Bikini Karate Babes*

**Жанр:** Женские разборки  
**Издатель:** Creative Edge Studios  
**Разработчик:** Creative Edge Studios  
**Похожесть:** Mortal Kombat  
**Системные требования:** CPU 300 MHz(400), 64Mb(256), 16Mb(32) Video  
**Мультиплеер:** Вдвоем на одном компьютере  
**Сколько CD:** Два  
**Рейтинг:** 4,5

### *Birdie Shoot*

**Жанр:** Геноцид  
**Издатель:** E.P.I.C. Interactive  
**Разработчик:** E.P.I.C. Interactive  
**Похожесть:** Куробойка  
**Системные требования:** CPU 300MHz(400), 16Mb(32), 8Mb(16) Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 2,0

### *Deadly Dozen: Pacific Theater*

**Жанр:** Тактический экшен  
**Издатель:** Infogrames  
**Разработчик:** n-Fusion  
**Похожесть:** Deadly Dozen, Hidden and Dangerous  
**Системные требования:** CPU 400MHz(800), 64Mb(256), 32Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Интернет  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 5,5

### *Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm*

**Жанр:** Походовая стратегия

**Издатель:** 3DO

**Издатель в России:** Бука

**Разработчик:** New World Computing

**Похожесть:** Heroes of Might & Magic IV

**Системные требования:** CPU 300MHz(800), 128(256)Mb, 16Mb Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

**Рейтинг:** 7,0

### *Madden NFL 2003*

**Жанр:** Симулятор американского футбола

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** EA Sports

**Похожесть:** Серия Madden

**Системные требования:** CPU 400MHz(800), 64Mb(128), 16Mb(32) Video

**Мультиплеер:** Нет

**Количество CD:** Один

**Рейтинг:** 9,0

### *MechWarrior 4: Mercenaries*

**Жанр:** Симулятор боевых роботов

**Издатель:** Microsoft

**Разработчик:** Cyberlore Studios/FASA Studios

**Похожесть:** MechWarrior 2: Mercenaries

**Системные требования:** CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Два

**Рейтинг:** 8,5

### *Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead*

**Жанр:** 3D-Action

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** EA Los-Angeles

**Издатель в России:** Софт Клуб

**Похожесть:** Medal of Honor

**Системные требования:** CPU 400MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Сколько CD:** Два  
**Рейтинг:** 8,0

### *Microsoft Combat Fly Simulator 3*

**Жанр:** Ависимулятор  
**Издатель:** Microsoft  
**Разработчик:** Microsoft Game Studio  
**Похожесть:** MCFS1-2  
**Системные требования:** CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Сколько CD:** Два  
**Рейтинг:** 6,0

### *Revolution*

**Жанр:** 3D Action  
**Издатель:** Activision Value  
**Разработчик:** FuN Labs  
**Похожесть:** US Most Wanted  
**Системные требования:** CPU 400MHz(600), 128Mb(256), 32Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 1,5

### *Street Legal*

**Жанр:** Издательство  
**Издатель:** Activision Value  
**Разработчик:** Invictus  
**Похожесть:** Нет  
**Системные требования:** CPU 1GHz(2GHz), 512Mb(2Gb), 32Mb(64)Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 0

### *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*

**Жанр:** Аркада/Action

**Издатель:** Black Label Games  
**Издатель в России:** Софт Клуб  
**Разработчик:** Surreal Software  
**Похожесть:** Roland Garros  
**Системные требования:** CPU 400MHz(700), 128Mb(256), 16Mb(32) Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 6,5

### *Total Immersion Racing*

**Жанр:** Аркада  
**Издатель:** Empire Interactive  
**Разработчик:** Razorworks Studios  
**Похожесть:** Le Mans 24 Hours  
**Системные требования:** CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Вдвоем на одном компьютере  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 5,5

### *Walt Disney World Quest Magical Racing Tour*

**Жанр:** Аркада  
**Издатель:** Activision, Eidos Interactive, Disney Interactive  
**Разработчик:** Crystal Dynamics, Silent Software  
**Похожесть:** Mario Karts  
**Системные требования:** CPU 300MHz(400), 32Mb(64), 16Mb(32) Video  
**Мультиплеер:** Вдвоем на одном компьютере  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 0

### *WWE Raw*

**Жанр:** Рестлинг  
**Издатель:** THQ  
**Разработчик:** Anchor Inc.  
**Похожесть:** WWF Raw  
**Системные требования:** CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Вдвоем на одном компьютере  
**Сколько CD:** Два

Рейтинг: 7,5

## ***R&S: Вердикт — Краткие обзоры — Локализации***

### ***Antz — Муравьиная олимпиада***

**Жанр:** Аркада \* **Издатель:** Empire Interactive \* **Издатель в России/локализация:** 1C/Nival Interactive \* **Разработчик:** LSP Games \* **Похожесть:** Mario Karts \*  
**Системные требования:** CPU 400MHz(600), 64Mb(128), 16Mb(32) Video \*  
**Мультиплеер:** До четырех игроков на одном компьютере \* **Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** Для детей

### ***Ski Park Manager***

**Жанр:** Tycoon \* **Издатель:** Microids \* **Издатель в России/локализация:** 1C/Nival Interactive \* **Разработчик:** Lankhor \* **Похожесть:** Ski Resort Tycoon 1 и 2 \* **Системные требования:** CPU 350MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video \* **Мультиплеер:** Нет \*  
**Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 8,0

### ***Автоварвары — Не тормози! 2***

**Жанр:** Аркада \* **Издатель:** Simon & Schuster Interactive \* **Издатель в России/локализация:** 1C/snowball.ru \* **Разработчик:** Boston Animation \* **Похожесть:** MegaRace 3 \* **Системные требования:** CPU 300MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video \* **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть \* **Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 5,0

### ***Америкэн Макги: Алиса***

**Жанр:** Психоделический 3D Action \* **Издатель:** Electronic Arts \* **Издатель в России/локализация:** Софт Клаб \* **Разработчик:** Rouge Entertainment \* **Похожесть:** American McGee's Alice \* **Системные требования:** CPU 300MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video \* **Мультиплеер:** Нет \* **Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 9,0

### ***Готика***

**Жанр:** RPG \* **Издатель:** Xicat Interactive \* **Издатель в России/локализация:**

1C/Snowball \* **Разработчик:** Piranha Bytes \* **Похожесть:** Gothic \* **Системные требования:** CPU 400MHz(600), 128Mb(256), 32Mb(64) Video \* **Мультиплеер:** Нет \*  
**Сколько CD:** Два  
**Рейтинг:** 9,0

### *Другая Война*

**Жанр:** RPG \* **Издатель:** Mirage Interactive \* **Издатель в России:** Акелла \*  
**Разработчик:** Cenega \* **Похожесть:** Diablo, Baldur's Gate \* **Системные требования:**  
CPU 400MHz(600), 64Mb(128), 8Mb(16) Video \* **Мультиплеер:** Нет \* **Сколько CD:**  
Три  
**Рейтинг:** 7.0

### *Клайв Баркер: Проклятые*

**Жанр:** Мистический 3D Action \* **Издатель:** Electronic Arts \* **Издатель в России/локализация:** Софт Клаб \* **Разработчик:** Dreamworks Interactive \*  
**Похожесть:** Clive Barker's Undying \* **Системные требования:** CPU 300 MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video \* **Мультиплеер:** Нет \* **Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 8,5

### *Операция Flashpoint: Сопротивление*

**Жанр:** Тактический экшен \* **Издатель:** Codemasters \* **Издатель в России:** 1C \*  
**Разработчик:** Bohemia Interactive \* **Похожесть:** Operation Flashpoint \* **Системные требования:** CPU 500 MHz(1GHz), 128Mb(512), 32Mb(128) Video \* **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть \* **Сколько CD:** Один + оригинал  
**Рейтинг:** 10,0

### *Платипус: Пластилиновая угроза*

**Жанр:** Аркада \* **Издатель:** Guildhall Leisure \* **Издатель в России:** Акелла \*  
**Разработчик:** KoolDog MAXX \* **Похожесть:** Солярис 104 \* **Системные требования:**  
CPU 500 MHz(600), 64Mb(128), 16Mb(32) Video \* **Мультиплеер:** Вдвоем на одном компьютере \* **Сколько CD:** Один  
**Рейтинг:** 6,0

### *Рейд*

**Жанр:** Аркада \* **Издатель:** Electronic Arts \* **Издатель в России/локализация:**

Софт Клуб \* **Разработчик:** Zipper Interactive \* **Похожесть:** Killer Tank \* **Системные требования:** CPU 300MHz(500), 32Mb(128), 8Mb(16) Video \* **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть \* **Сколько CD:** Один

**Рейтинг: 7.5**

### *Ролан Гаррос — открытый чемпионат*

**Жанр:** Теннис \* **Издатель:** Cryo \* **Издатель в России/локализация:** 1С/Nival Interactive \* **Разработчик:** Carapace \* **Похожесть:** Серия Roland Garros \* **Системные требования:** CPU 300MHz(600), 64Mb(256), 16Mb(32) Video \* **Мультиплеер:** До четырех человек на одном компьютере \* **Сколько CD:** Один

**Рейтинг: 7,0**

### *Скорая помощь 2*

**Жанр:** Врачебный симулятор \* **Издатель:** Legacy Interactive \* **Издатель в России:** Новый Диск \* **Разработчик:** Legacy Interactive \* **Локализация:** Новый Диск \* **Похожесть:** Heroes of Might & Magic IV \* **Системные требования:** ПII-300, 64Mb, 8Mb Video \* **Мультиплеер:** Нет \* **Сколько CD:** Один

**Рейтинг: 9,0**

## *R&S: Вердикт — Дождались?*

### *Age of Mythology*

**Жанр:** RTS

**Издатель:** Microsoft

**Разработчик:** Ensemble Studios

**Похожесть:** Age of Empires II

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video

**Рекомендуется:** CPU 900MHz, 256Mb, 64Mb Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

[www.microsoft.com/games/ageofmythology](http://www.microsoft.com/games/ageofmythology)

**Рейтинг "Мании": 8.0**

**Дождались?** Очередная и, может быть, лучшая на сегодняшний день игра из серии Age of ... с участием приглашенных звезд: троллей, колоссов, гидр, медуз. Конспекты мифов и легенд прилагаются.

**Оправданность ожиданий: 80%**



## *Arx Fatalis*

**Жанр:** Ролевая игра

**Издатель:** JoWood

**Разработчик:** Arcane Studios

**Издатель в России:** 1С

**Локализация:** Nival

**Похожесть:** Серия The Elder Scrolls

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 800MHz, 64Mb, 16 Mb 3D уск.

**Желательно:** CPU 300MHz, 64Mb, 16 Mb 3D уск.

**Мультиплеер:** Нет

**Сколько CD:** Один

[www.arxfatalis-online.com](http://www.arxfatalis-online.com)

**Рейтинг "Мании": 8.0**

**Дождались?** Оригинальной и атмосферной игры, достойного наследника "Морровинда" — если бы не несколько досадных промахов.

**Оправданность ожиданий:** 80%

## *NBA Live 2003*

**Жанр:** Симулятор баскетбола

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** EA Sports

**Издатель в России:** Софт Клуб

**Похожесть:** Серия NBA

**Системные требования**

**Необходимо:** CPU 300MHz, 64Mb, 16Mb Riva TNT

**Желательно:** CPU 900MHz, 256Mb, 32Mb GeForce 2 MX

**Количество CD:** Один

[www.ea.com/easports/platforms/games/nbalive2003](http://www.ea.com/easports/platforms/games/nbalive2003)

**Рейтинг "Мании": 8,5**

**Дождались?** Мы ждали целых два года — и в итоге получили потрясную игру. Вот если бы только разработчикам пришло в голову хоть как-то ее подновить...

**Оправданность ожиданий:** 95%

## *Soldiers of Anarchy (Солдаты Анархии)*

**Жанр:** Тактический экшен

**Издатель:** Simon & Schuster Interactive  
**Разработчик:** Silver Style Entertainment  
**Издатель в России:** Руссобит-М  
**Похожесть:** Starship Troopers, Commandos

***Системные требования***

**Необходимо:** CPU 600MHz, 128Mb, 16Mb Video

**Желательно:** CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Количество CD:** Один

***www.soldiers-of-anarchy.com***

**Рейтинг "Мании": 7,5**

**Дождались?** Жестоко взбитый коктейль из тактических стратегий прошлого. Если соскучились, можно плотнуть — безумного кайфа не ощутите, но и не подавитесь.

**Оправданность ожиданий:** 70%

***Завоевание Америки (American Conquest)***

**Жанр:** RTS

**Издатель:** CDV

**Разработчик:** GSC Game World

**Издатель в России:** Руссобит-М

**Похожесть:** "Кзаки"

***Системные требования:***

**Необходимо:** CPU 400MHz, 64Mb, 16Mb Video

**Желательно:** CPU 1,5GHz, 256Mb, 32Mb Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Количество CD:** Один

***www.americanconquest.ru***

**Рейтинг "Мании": 9.0**

**Дождались?** Серия этюдов на тему американской истории в формате RTS. Вызывает нечеловеческую зависимость. Абсолютный must see.

**Оправданность ожиданий:** 80%

***Robin Hood: The Legend of Sherwood (Робин Гуд: Легенды Шервуда)***

**Жанр:** Тактическая стратегия

**Издатель:** Wanadoo/Strategy First

**Разработчик:** Spellbound Studios

**Издатель в России:** Новый Диск

**Локализация:** Новый Диск

**Похожесть:** Desperados, Commandos

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 266MHz, 64Mb, Riva TNT-2

**Рекомендуется:** CPU 800MHz, 128Mb, GeForce 2

**Мультиплеер:** Нет

**Сколько CD:** Один

**[www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)**

**Рейтинг "Мании": 8.5**

**Оправданность ожиданий:** 85%

Дождались? Долгожданная эволюция Commandos-образных игр в сторону объединения жанров.

### ***Гарри Поттер и тайная комната (Harry Potter and the Chamber of Secrets)***

**Жанр:** Arcade/Adventure

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** Electronic Arts

**Издатель в России:** Софт Клаб

**Локализация:** Софт Клаб

**Похожесть:** Harry Potter and the Sorcerer's Stone

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 300MHz, 128Mb, 16Mb Video

**Желательно:** CPU 800MHz, 32Mb Video

**Мультиплеер:** Нет

**Сколько CD:** Один

**<http://harrypotter.ea.com>**

**Рейтинг "Мании": 8.0**

Дождались? Это веселая и разнообразная аркада, которая и без обаятельного Гарри могла бы нас изрядно развлечь. Но все же ценители книг Джоан Роулинг и фильмов по ним порадуются куда больше остальных.

**Оправданность ожиданий:** 90%

### ***Шторм: Солдаты Неба***

**Жанр:** Футуристический симулятор

**Издатель:** Бука

**Разработчик:** МАДия

**Похожесть:** Шторм

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 450MHz, 128Mb, 32Mb Video

**Желательно:** CPU 1GHz, 256Mb, GeForce 3

**Количество CD:** Один

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

*www.storm.ru*

**Рейтинг Мании:** 8.0

Дождались? Вам снятся операции звена "Альфа"? Вы помните, как пропал во вражеском портале ваш авианосец? Тогда майор Скотт и его солдаты неба ждут вас.

**Оправданность ожиданий:** 90%

## ***R&S: В разработке — Первый взгляд***

### ***Chariots***

**Жанр:** Гонки

**Издатель:** Candella Software

**Разработчик:** Candella Software

**Похожесть:** Papyrus, Olympic

**Дата выхода:** Начало 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

### ***Extinction***

**Жанр:** RTS

**Издатель:** Не объявлен

**Разработчик:** Rival Interactive

**Похожесть:** Dark Planet

**Дата выхода:** 2004 год

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

### ***No Name War (Безымянная война)***

**Жанр:** RTS

**Издатель:** Нет

**Разработчик:** AMC Creation

**Издатель в России:** NMG

**Похожесть:** Total Annihilation

**Дата выхода:** Начало 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

### *Pillage*

**Жанр:** Action/strategy  
**Издатель:** Head Fish Productions  
**Разработчик:** Zed Two  
**Похожесть:** Grandia, Grom  
**Дата выхода:** Начало 2003 года  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Play by e-mail

### *Psychotoxic*

**Жанр:** 3D Action  
**Издатель:** CDV  
**Разработчик:** Nuclearvision  
**Похожесть:** Duke Nukem, Messiah  
**Дата выхода:** Вторая половина 2003 года  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Нет

### *Wartimes*

**Жанр:** RTS  
**Издатель:** Нет  
**Разработчик:** Legend Studios  
**Похожесть:** S.W.I.N.E.  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Дата выхода:** Весна-лето 2003 года

### *The Boss: la Cosa Nostra*

**Жанр:** Стратегия  
**Издатель:** Heksplex Entertainment  
**Разработчик:** Heksplex Entertainment  
**Похожесть:** The Gangsters, Mafia  
**Дата выхода:** 2003 год

**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

## ***R&S: В разработке — Будем ждать?***

### ***Abducted***

**Жанр:** 3D Action/Adventure  
**Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Contraband Entertainment  
**Издатель в России:** NMG  
**Похожесть:** Another World, Alone in the Dark  
**Дата выхода:** Предположительно 2003 год  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Нет  
***www.contrabandent.com/abducted***

**Будем ждать?** Очередное "кино не для всех" на компьютерно-игровой манер. На этот раз — научная фантастика.

**Процент готовности:** 50%

### ***Bloodline***

**Жанр:** 3D Action  
**Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Zima Software  
**Похожесть:** Blood, Undying, House of the Dead  
**Дата выхода:** Начало 2003 года  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
***www.bloodline.cz***

**Будем ждать?** Любите пощекотать нервы? Хотите поседеть в одночасье? Отделаться тяжелым инфарктом? Тогда толкните эту скрипучую дверь и ступайте прямо по Кровавой Линии.

**Процент готовности:** 80%

### ***Rabid Dogs 2 (Бешеные псы)***

**Жанр:** Тактическая стратегия  
**Издатель:** Zuxhez

**Разработчик:** Necrosoft

**Издатель в России:** Акелла

**Локализация:** Акелла

**Похожесть:** Jagged Alliance, Fallout

**Дата выхода:** Конец 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**[www.rabiddogs2.com](http://www.rabiddogs2.com)**

**Будем ждать?** Принц Чарльз, фильмы Тарантино и Fallout. Жестокая смесь для жесткой игры. Бешеные псы не кусают геймера за пятку — они сразу вцепляются в горло.

**Процент готовности:** 45%

### ***Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield***

**Жанр:** Тактический экшен

**Издатель:** Ubi Soft

**Разработчик:** Ubi Soft Montreal

**Издатель в России:** NMG/Медиа-Сервис 2000

**Похожесть:** Rainbow Six, Ghost Recon

**Дата выхода:** Начало 2003 года

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 800MHz, 128Mb, GeForce

**Рекомендуется:** CPU 1,5GHz, 256Mb, GeForce 4

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**[www.raven-shield.com](http://www.raven-shield.com)**

**Будем ждать?** Парни из отряда Ghosts почти дождались подкрепления с базы в Монреале, а знаменитая Rainbow Six обзавелась новыми опекунами. Своего подопечного они вооружили до зубов: улучшенная физика, вышколенный интерфейс и движок Unreal Warfare составляют неотразимую комбинацию. А главное — Том Клэнси остался только в титрах...

**Процент готовности:** 80%

### ***R&S: В центре внимания***

#### ***Doom III***

**Жанр:** 3D Action

**Издатель:** Activision

**Разработчик:** id Software

**Дата выхода:** 2003 год

**Системные требования:** Не объявлены

### *Star Wars: Knights of the Old Republic*

**Жанр:** RPG

**Издатель:** LucasArts

**Разработчик:** Bioware

**Похожесть:** Нет

**Дата выхода:** Лето 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Без подробностей

## *Территория разлома*

### *Homeplanet*

Каков в итоге окажется **Homeplanet**, сказать пока сложно. То, что я увидел в офисе **Revolt Games**, можно описать словами "оригинально", "удобно", "симпатично". Проект действительно содержит множество инноваций. О некоторых мы пока даже не можем вам поведать — наши уста скованы кровавой клятвой. Что касается графики, то придерживать нижнюю челюсть пока не стоит. Симпатичные текстуры и богатые полигонами корабли — вот и все, чем может похвастаться Homeplanet. Однако многое сейчас меняется, в том числе и графика. Впрочем, и требования игра предъявляет более чем скромные — PIII-500, 128Mb RAM и GeForce 2 для максимальной скорости полета. Появятся ли в обзоре Homeplanet слова "атмосферно", "красиво", "интересно" — мы узнаем в самое ближайшее время.

## **Игрострой: Вскрытие**

### *Статья "Солдат удачи в тылу врага"*

#### *SOE 2 MP SDK v1.00*

Набор инструментов для создания модификаций к игре. В состав пакета входят программы **Radiant** (версия для SoF 2) — редактор карт, **RadiantMP** — редактор мультиплеерных уровней, **ModView** — редактор моделей, **EffectsEd** — редактор



визуальных эффектов и масса мелких утилит.

Установка

Запустите файл **sof2mpsdk.msi** и следуйте дальнейшим указаниям.

## ***Статья "Властелин битв"***

### ***Wc3 Image Extractor II***

Данная утилита позволяет вам просматривать файлы форматов **blp** и **tga** и переводить картинки из одного формата в другой.

Установка

Не требуется.

### ***Warcraft III File Format Converter v2.1***

С помощью данной программки вы можете переводить любой графический файл игры в самые разнообразные форматы.

Установка

Просто распакуйте архив с программой в любой каталог на вашем жестком диске. Для запуска утилиты вы должны скопировать файлы **Game.dll**, **Storm.dll**, **Mss32.dll** и **ijl15.dll** из игровой директории в папку с программой.

### ***Warcraft 3 MDX Editor***

Программа для просмотра и редактирования mdx-файлов (моделей).

Установка

Не требуется.

### ***WinMPQ 1.54***

Утилита, позволяющая вам создавать, распаковывать, упаковывать и совершать всяческие преобразования над mpq-архивами, используемыми в играх от Blizzard.

Установка

Просто распакуйте архив с программой в любую папку на вашем жестком диске. Если программа не запускается, установите необходимые для запуска утилиты библиотеки. Для этого зайдите в каталог **\\RunPack3**, расположенный в директории **WinMPQ**, запустите файл **setup.exe** и следуйте дальнейшим указаниям. Запустите файлы с тем же именем из папок **\\VBR4** и **\\MpqControl**. Если и теперь программа не работает, скопируйте файлы **Mscmctl.ocx** и **richtx32.ocx**, находящиеся соответственно

в папках \\Mscometl и \\Richtx32, в директорию \\Windows\\System на вашем компьютере.

## **Игрострой: Мастерская**

### ***Статья "Свой среди чужих, чужой среди хищников"***

#### ***Уровень-пример***

Уровень-пример, созданный автором статьи в процессе написания материала.

Установка

Все тонкости установки подробно разобраны в статье.

### ***Статья "Ноктюрн влюбленного зомби"***

#### ***NWN Lexicon***

**Help** к редактору Neverwinter Nights.

Установка

Запустите файл и приступайте к изучению. Но только в том случае, если английский знаете не на уровне 8 класса среднеобразовательной школы.

## **Почта "Мании"**

Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро, так как только по утрам все нормальные герои, ищущие раздел "**Почта**", идут в обход. Специально для тех, кто любит веселые приколы и розыгрыши, мы поместили весь почтовый материал (ваши рассказы, статьи и стихи) в меню "**ИнфоБлок**". Причем "блок" в прямом смысле этого слова, так как работать раздел будет только с 7.00 до 11.00 утра по московскому времени. Во все остальное время наш "ИнфоБлок" доступен только по спецпропускам, имеющимся только у самых хардкорных и преданных читателей "**Игромании**". Но пасаран!

## **Территория разлома**

### ***Статья "Аллоды 2.5: Слуга Тьмы"***

## *Allods Map Editing Tools*

Мощный инструмент для редактирования карт к игре "Аллоды-2: Повелитель душ", предназначен для использования в среде Win9x/NT совместно с *редактором карт* и предоставляет дополнительные возможности для быстрого создания высококачественных игровых ландшафтов. Прежде всего, это касается автоматической генерации лесов и задания рельефа карты. Команд расстановки монстров почти нет, ибо это не та вещь, которую можно доверять автоматике. В облегченном варианте — *light edition* — недоступна часть функций полного варианта. Для работы с продуктом необходимо скопировать файлы из архива в каталог игры или в отдельный каталог. В комплект, помимо исполняемого модуля, входят файлы справки и демо-карты, созданные с помощью этого инструмента.

### Установка

Установка программы сводится к распаковке архива в отдельный каталог на диске.

Основное неудобство, с которым придется смириться пользователям Map Editing Tools, — это то, что он не позволяет просматривать сделанные изменения. Поэтому после каждой команды приходится заново открывать карту в редакторе, чтобы увидеть, что получилось.

**Работа** с Map Editing Tools достаточно проста. Запустив программу, вы увидите ее главное окно, в котором есть меню команд и поля для ввода параметров, от которых зависит, во что превратится ваша карта. Здесь находятся два списка деревьев и прочих объектов, применяемых в игре (Objects). Их можно комбинировать в любом количестве. Список слева (REMOVE / CHANGE FROM) отвечает за удаление объектов, а список справа (PLACE / CHANGE TO) — за их добавление. Допустимы любые комбинации. Если, например, вы хотите все елки на карте поменять на кактусы и пальмы, надо в левом списке выбрать елки, а в правом — соответственно кактусы и пальмы. Если же перестановку требуется сделать не на всей карте, а на отдельном участке, его координаты можно задать в поле Range. Если же и этого мало, попробуйте отметить одну или несколько позиций в списке Terrain — тогда изменения коснутся только деревьев, стоящих на определенном ландшафте, например только в пустыне или только на траве. Если результат операции не понравился, ее можно отменить командой Undo. Более подробную информацию о командах можно найти в прилагаемом файле подсказки. Вот перечень основных из них.

### Сервисные команды:

**Open** — для начала надо выбрать карту командой Open в меню File. Заметьте, что команда не загружает файл в память, а лишь запоминает его расположение на диске. Настоящее чтение происходит непосредственно перед выполнением выбранной операции. Это дает возможность править карту в редакторе без необходимости повторной загрузки в Map Editing Tools.

**Make RIP** — сохранить карту в урезанном варианте (только ландшафт с деревьями) наподобие клиентских карт из "Печати Тайны".

**Verify map** — ищет и удаляет неправильные объекты, вызывающие сбои — при попытке просмотреть такую карту редактор закрывается с критической ошибкой. В дополнение процедура также стирает все объекты, расположенные за пределами рабочей области. Взгляните на поле Range — при загрузке карты там появляются ее максимально допустимые размеры. Почему они именно такие? Так уж устроена игра, и, в частности, редактор карт от "Нивала" — он работает в пределах этих границ. Левый верхний угол имеет координаты (8,8). Те, кто уже рисовал карты, знают, что по краям существует "мертвая зона" шириной в 8 клеток, куда нельзя добраться редактором, да и персонажем в игре тоже, однако ее бывает видно. Попадание в эту зону объектов или кусков ландшафта игру не портит, но иногда может странно выглядеть. Течет, например, река и на границе карты ни с того ни с сего врезается в берег. Проверка может быть принудительно запущена из меню, но при выборе карты командой "Open" производится автоматически.

### **Команды работы с ландшафтом (Tiles):**

**Place Terrain** — заполнить определенным ландшафтом прямоугольный фрагмент карты. (Аналогичная опция есть в редакторе от "Нивала", но она позволяет проделывать это со всей картой сразу). Границы выбираются в поле Range. Ландшафт (только один) — в списке Terrain.

**Randomize Altitude** — разнообразить высоту. Напоминает аналогичную функцию из редактора карт, но обладает расширенными возможностями. Команда произвольным образом меняет высоту поверхности в пределах выделенного прямоугольника. Границы прямоугольника определяются параметрами Range, ландшафт выбирается в списке Terrain. Допускается задавать несколько типов поверхности одновременно, при этом дороги всегда остаются ровными. Это важно — игрокам не нравится постоянно скакать по кочкам.

**Place Special Tiles** — разбросать по ландшафту специальные элементы — лужи, цветы, коряги — в пределах выделенного прямоугольника. Границы прямоугольника определяются параметрами Range, ландшафт выбирается в списке Terrain. Доступные для данной операции поверхности — cracks, water, grass, flowers; других специальных элементов просто нет. Поверьте, эта процедура здорово украшает карту.

**Slope** — задать наклон карты в направлении слева направо, справа налево, сверху вниз или снизу вверх. Плавный наклон не сильно заметен на глаз, но по-разному отражается на области видимости тех, кто идет в гору, и тех, кто с нее спускается.

### **Команды работы с деревьями и прочими объектами (Objects):**

**Place Objects** — расставить на карте объекты из списка PLACE / CHANGE TO (справа). Таким образом можно сгенерировать лес с произвольным набором деревьев.

**Remove Objects** — удалить объекты, отмеченные в списке REMOVE / CHANGE FROM (слева).

**Change Objects** — заменить объекты из списка REMOVE / CHANGE FROM (слева) на объекты из списка PLACE / CHANGE TO (справа). Так как замена производится

случайным выбором из предложенных вариантов, число выделенных объектов слева и справа не обязательно должно быть одинаковым.

**Generate Forest (Human/Druid/Tropic)** — нарисовать на карте готовый лес. Набор деревьев соответствует названию. Например, Tropic — тропический лес, состоит из бамбука, пальм, кактусов и т.п. Чтобы точнее передать дух игры, следует помнить, что аллод Язес разделен на четыре региона, каждому из которых соответствует свой климат и свой набор растительности. Поэтому при проектировании карты желательно заранее определить, к какой части аллода она относится. Рыцарский и некромантский регионы, как правило, заполняются лесом людей (Human), друидский — лесом друидов (Druid), оркский — пустыней и тропическим лесом (Tropic).

**Decorate (Beach/Mountains)** — украсить берег или горы. Стало хорошей традицией расставлять ивы вдоль берегов рек (Beach) или елки вокруг гор (Mountains), так почему бы не облегчить этот процесс? Опция не работает, если на карте нет участков с требуемым ландшафтом.

Для всех этих функций можно задать плотность расстановки (всплывающее меню Density), границы (параметры Range) и ландшафт (список Terrain). Во время расстановки не проверяется попадание объектов на одну клетку с монстрами или зданиями, поэтому могут возникнуть сложности при переделке старых карт. В этом случае воспользуйтесь командой Kill Overlaps.

**Kill Overlaps** — убрать перекрывающиеся объекты. Если на клетке, занятой каким-либо монстром, стоит дерево, оно будет удалено. Функция действует на всю карту, но может не работать с монстрами крупнее одной клетки.

**Kill Duplicate Objects** — убрать дубликаты. Если на двух соседних по горизонтали клетках стоят одинаковые объекты, один из них будет удален. Деревья-дубликаты обычно появляются при автоматической расстановке леса или при его копировании, и выглядят неестественно. Функция действует на всю карту.

### **Команды работы с монстрами и человеческими юнитами (Units):**

**Find Max Group** — показать номер последней группы юнитов на карте. Опция полезна при расстановке монстров, чтобы определять незанятые номера групп. Монстры в пределах одной группы имеют общую логику, область видимости и параметры репопа (воскрешения), поэтому их не следует располагать далеко друг от друга. Ошибки с номерами групп могут привести к снижению производительности и неверному поведению монстров. Вообще-то, счетчик групп предусмотрен в редакторе от "Нивала", но почему-то не работает.

**Remove All Units** — удалить все юниты на карте. Может пригодиться при переделке карт от первых "Аллодов". "Нивал" решил, что человеческие юниты из "Печати Тайны" не должны использоваться на картах "Повелителя Душ". И в редакторе их уже нет. Поэтому расстановку монстров лучше начинать с нуля.

**Change Level (Up/Down)** — изменить уровень монстров на единицу вверх или вниз в диапазоне от 1 до 4. Можно задать границы параметрами Range и выбрать ландшафт

в списке Terrain. Опция не работает для человеческих юнитов и монстров пятого уровня в связи с отличиями в их формате.

## Вне компьютера

### *Блок "Ролемансера": Основные материалы*

#### *D&D 3rd edition: FAQ*

Здесь вы найдете ответы на все интересовавшие вас вопросы по третьей редакции D&D. Это самая свежая версия файла.

Установка

Перед вами — **pdf-файл**, который открывается **Adobe Acrobat Reader**. Означенная программа последний раз попадала на наш компакт в ноябре 2002.

#### *D20 System: Gary Gygax's World Builder*

Два пятистраничных отрывка из новой книги от **Troll Lord Games**, посвященной миростроению. Из первого отрывка вы узнаете все о доспехах, второй посвящен разнообразным природным явлениям и ландшафтам. Автором книги является один из создателей самой ранней редакции D&D *Гару Гигакс*.

Установка

Перед вами — **pdf-файлы**, которые открываются **Adobe Acrobat Reader**. Означенная программа последний раз попадала на наш компакт в ноябре 2002.

#### *AD&D: Dungeonland*

И еще два произведения того же знаменитого *Гару Гигакса*. Мы публикуем два его классических модуля для AD&D, построенных на основе книг Льюиса Кэрролла о приключениях Алисы: "Алиса в стране чудес" и "Алиса в Зазеркалье". Конечно, у Гигакса мы попадем не в сказку, а в мрачное фэнтези... Модули называются **Dungeonland** и **Land beyond the Magic Mirror**.

Установка

Перед вами — **pdf-файлы**, которые открываются **Adobe Acrobat Reader**. Означенная программа последний раз попадала на наш компакт в ноябре 2002. Карты к модулям в формате **jpg**.

#### *Русская ролевая система "МВД"*

"**Мир Великого дракона**" — это первая отечественная бесплатно распространяемая ролевая игра. Она существует вот уже два года, и в прошлом месяце вышла Вторая редакция ее правил (книги для игрока и мастера можно найти на нашем компакте за прошлый месяц). Сегодня мы предлагаем вашему вниманию программу

для создания персонажей и программу для редактирования правил. Перед установкой прочтите инструкцию.

Установка

Перед вами — **zip-файлы**, открывающиеся с помощью **WinZip**. Каждый файл содержит все необходимое для работы соответствующей программы. Скопируйте содержимое каждого архива в отдельную папку — и пользуйтесь. Инструкция в виде **doc-файла**. Открывается, например, программой **WinWord**.

### ***Star Trek CCG Second Edition: правила и демо-колоды***

Правила для второй редакции **Star Trek CCG** от **Decipher**. На этом же диске вы найдете 2 демо-колоды для игры. Изучив правила **Star Trek CCG**, вы, возможно, захотите сыграть в эту игру. В таком случае вам потребуется только распечатать пару демо-колод с нашего диска — и можно отправляться в звездный путь.

Установка

Перед вами — **pdf-файлы**. Читаем их с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**. Означенная программа последний раз попадала на наш компакт в ноябре 2002.

### ***Warhammer 40,000 CCG: правила и демо-колоды***

Правила для **Warhammer 40k CCG** от **Sabertooth Games** (игра выпущена в том числе и на русском языке!), обзор которой вы могли уже видеть на страницах журнала. На этом же диске вы найдете демо-колоды для игры. Изучив правила, вы, возможно, захотите сыграть в эту игру. В таком случае вам потребуется только распечатать пару демо-колод с нашего диска — и можно отправляться в путь. (Электронная версия правил и колод пока имеет английский текст, но в скором будущем мы ждем их русского аналога.)

Установка

Перед вами — **pdf-файлы**. Читаем их с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**. Означенная программа последний раз попадала на наш компакт в ноябре 2002.

### ***Warhammer 40,000: Подборка обоев***

Подобный материал еще ни разу не появлялся на нашем компакте: тематические обои, посвященные настольной игре! Подойдут как поклонникам варгейма, так и любителям одноименной карточной игры.

Установка

Перед вами — **jpg-файлы**. Открываются, как вы прекрасно знаете, программами для просмотра графики и даже интернет-браузерами.

### ***Age of Battles: Arabian Warriors***

В конце прошлого года отечественная фирма "**Звезда**" выпустила очередной набор миниатюр для своей стратегической игры "**Эпоха битв**" под названием "**Сарацины**".

Размещенный на нашем диске лист боевых характеристик содержит все данные, необходимые для того, чтобы ваши свирепые арабы пошли в бой.

Установка

Перед вами — **pdf-файл**. Читается с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**. Означенная программа последний раз попадала на наш компакт в ноябре 2002.

## ***Блок "Ролемансера": Magic: The Gathering***

### ***Деклисты лучших колод мира***

Итак, в этом выпуске вас снова ждут новые колоды от лучших дизайнеров мира. Для начала ознакомьтесь с довольно малочисленными, но от этого не менее содержательными колодами топ 8 с **Pro Tour Houston**, проходившего в формате *Extended*.

Далее вас ждут топ-колоды **States Championships**, проходившие в формате *Standard* уже с участием **Onslaught**.

Установка

Перед вами — **doc-файлы**. Читаются с помощью **WinWord**.

### ***Rulings Summaries om Stephen D'Angelo (new!)***

Есть в подлунном мире безумцы, которые отваживаются на составление расширенных вариантов правил (которые и без того бесконечны, как Млечный Путь), а также более развернутой и подробной информации по картам. Перед вами — наиболее глобальный вариант правил "Магии" и подобная "Оракулу" (но тоже расширенная) информация по всем существующим картам.

Составитель — **Stephen D'Angelo**. Сайт **Crystal Keep**. Последняя версия: **19 ноября 2002**.

Установка

Два **html-файла**. **Microsoft Explorer** есть? Или что-нибудь ему подобное? Вот и отлично. Если отсутствует, значит, у вас нет подключения к Интернет и поэтому вы не ставили Explorer. Не страшно: берете и ставите (он содержится в дистрибутиве Windows). Он и без Интернета запускаться будет, что и требуется.

### ***The Comprehensive Rulebook***

**Официальные правила Magic: The Gathering**, полная версия (не та кастрированно-ущербная, которую вы читали, купив базовый набор очередной редакции, а полноценная, на черт знает сколько страниц). Естественно, на чистом английском языке.

Хотите играть профессионально — изучайте. Возникают непонятности — также рекомендуется обращаться к правилам и читать самолично.



Версия от *7 октября 2002 года*.

Установка

Формат — **doc**-файл. Смотреть в любом текстовом редакторе, который "кушает" док-файлы (например, **WinWord**).

### ***Oracle Card Reference***

Как известно, вещи не таковы, какими они кажутся, и всякий текст, написанный на карте "Магии", — не более чем просто текст, на ней написанный. Он может соответствовать действительности, а может и быть полнейшей брехней, т.к. разработчики, увидев, КАК народ использует пропущенные ими сверхспособности карты, схватились за голову и все переправили да переиначили. И все те изменения, которые они произвели в формулировках карт, они занесли... в **The Oracle**, или просто "**Оракул**". Это — огромнейшая база данных, содержащая исправленные, т.е. совершенно точные и правильные формулировки карт. Это — истина в последней инстанции. Последняя версия, конечно же. *А именно — версия от 01/10/2002 года.*

Установка

Формат — **txt**-файл. Смотреть в любом текстовом редакторе.

## ***Блок "Ролемансера": Информация***

### ***Статьи в "ИнфоБлоке"***

**Все статьи от "Ролемансера" находятся не здесь, а в "ИнфоБлоке".**

**Отправляйтесь туда и читайте!**

1. Статья Иннокентия и Константина Горбуновых продолжает их материал о коллекционных карточных играх (ККИ), который опубликован в журнале. Речь пойдет о классификации всех известных ККИ.
2. Полная информация о клубе "Лабиринт".

### ***Проект Rolemancer***

#### **<h2>История создания и развития</h2>**

Проект **Rolemancer** основан в феврале 1999 года как домашняя страничка игрока в компьютерные ролевые игры. Первое название сайта — **FatCat's RPG Guide**. В основу проекта были положены материалы, созданные одним человеком, *Дмитрием Новиковым aka FatCat'om*. Посещаемость **FatCat's RPG Guide** была около 100 человек в день, основной состав посетителей — игроки в популярные компьютерные ролевые игры, возрастной разброс — от 12 до 30 лет.

В октябре того же года сайт был переориентирован с компьютерных игр на

настольные и стал одним из первых ресурсов по настольным ролевым играм в России. Посещаемость сайта почти не изменилась, но изменился состав посетителей. Вокруг проекта начала образовываться тусовка (community), активно использующая форумы для общения. Примерно в то же время в Москве прошел первый "*Пивогойзер*" — живое общение посетителей проекта **FatCat's RPG Guide**.

В апреле 2000 года в команду сайта влился *Максим Матвейко aka Kentai*, создатель игрового проекта **Travel Inc**. В связи с расширением команды было принято решение изменить название сайта, и после проведения конкурса было выбрано новое — **Rolemancer**. Объем материалов и новостей на сайте резко возрос, и посещаемость сайта пошла вверх, увеличившись до 400 уникальных посещений в день.

В сентябре 2000 года командой сайта было принято решение увеличить количество тем, о которых рассказывает **Rolemancer**. И, соответственно, расширить команду сайта. Первым новым направлением стали настольные тактические игры (Wargames), которые сразу привлекли к проекту новых посетителей. С сентября и до настоящего времени команда сайта непрерывно увеличивалась, появлялись новые направления развития, близкие к основной тематике. В данный момент над проектом Rolemancer работает более двух десятков сотрудников.

## <h2>Rolemancer сегодня</h2>

*Проект Rolemancer состоит из следующих направлений:*

*Настольные ролевые игры (Table top role playing games, TRPG)*

*Компьютерные ролевые игры (Computer role playing games, CRPG)*

*Коллекционные карточные игры (CCG)*

*Настольные тактические игры (Wargames)*

*Ролевые игры на природе (Larp)*

*Литература (фантастическая и сказочная)*

*История в приложении к ролевым играм*

*Рейтинг игровых сайтов GameTop*

У каждого направления есть свой ведущий, в команде авторов которого — от 1 до 4 человек со своими функциями. Взаимодействие между членами команды сайта производится на специальном закрытом форуме, где обсуждаются все текущие вопросы и проблемы.

С февраля 2001 года команда сайта работает над созданием горизонтального портала. Самые крупные разделы проекта **Rolemancer** будут выделены в самостоятельные сайты в составе портала. Первым шагом в этом направлении стало создание отдельного сайта для общения игроков ([www.gameforums.ru](http://www.gameforums.ru)). Сейчас на этом сайте размещено более 100 форумов. В ближайших планах команды — выделение в отдельные сайты следующих направлений:

*Настольные ролевые игры ([www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru))*

*Компьютерные ролевые игры ([www.crpgru](http://www.crpgru))*

*Военно-тактические игры ([www.wargames.ru](http://www.wargames.ru))*

*Коллекционные карточные игры ([www.ccg.ru](http://www.ccg.ru))*

*Рейтинг игровых сайтов GameTop ([www.gametop.ru](http://www.gametop.ru))*

*Онлайновые сессии по ролевым играм ([www.rpg.gameforums.ru](http://www.rpg.gameforums.ru))*

*Английская версия раздела по настольным ролевым играм ([www.rolemancer.com](http://www.rolemancer.com))*

также находится в процессе доработки.

***Описание составили Kentai \& FatCat 28 июня 2001 года***

### ***Информация о клубе "Лабиринт"***

**В клубе интеллектуальных настольных игр "Лабиринт" поддерживаются следующие игровые направления:**

1. Ролевые игры (D\&D 3rd edition, AD\&D, GURPS, Vampires the Masquerade, Fallout PnP, Diablo II Table-Top, "Эра Водолея", "Искусство Волшебства" и т.д.)

2. Коллекционные карточные игры (Magic: The Gathering, Lord of the Rings TCG, Middle-Earth: the Wizards, Babylon 5 CCG, Legend of the 5 Rings CCG)

3. Военно-тактические игры (Warhammer, Mordheim, Lord of the Rings Battlegame, Epic 40k, BattleTech, Warzone, "Эпоха Битв" и т.д.)

4. Настольно-печатные игры — boardgames (Settlers of Catan, El Grande, Carcassonne, Lord of the Rings Boardgame, Monopoly, Diplomacy, Risk, "Пираты", "Захват Колоний" и т.д.)

5. Компьютерный зал с интернетом

1-4. Возможны: продажа и аренда игрового оборудования, организация игровых сессий и модулей.

***Клуб расположен по адресу:***

**МОСКВА**, ст. метро "Полянка", Бол. Полянка, 28, стр. 1, подвал книжного магазина "Молодая Гвардия" (вход со двора).

Тел./факс: (095) 238-57-59

[www.rolemancer.ru/labyrinth](http://www.rolemancer.ru/labyrinth)

## **ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Представляем вашему вниманию нашу постоянно обновляемую и дополняемую сводную таблицу отечественных локализаций. Как вы не могли не заметить, она претерпела некоторые изменения в пользу большего удобства.

**Отныне и вовеки веков таблица будет разделена на три раздела: "Новые поступления", "В разработке" и "В продаже".**

На страницах журнала представлена сокращенная версия таблицы. Конкретно,

сокращенным в ней является раздел "В продаже". А здесь вы можете ознакомиться с полной версией таблицы локализаций.

**1) НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Намечается локализация новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь.

Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

**2) В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь вы можете узнать про все локализуемые игры, выходящие как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий раздел — "В продаже".

**3) В ПРОДАЖЕ.** Из названия следует, что сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и процесс это бесконечный.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей. Мы не несем ответственности за любые изменения, которым может подвергнуться представленная вашему вниманию информация.

Установка

Таблица представлена в формате **.xls**. Для того чтобы посмотреть ее, вам понадобится программа **Microsoft Excel**, которая стандартно входит в состав программного пакета **Microsoft Office**. Помимо как в **Excel**, таблицу можно открыть в **Microsoft Word**, но учтите, что в таком случае внешний вид таблицы будет оставлять желать лучшего, т.к. сойдутся все форматирования колонок.