

РАЗДЕЛ “ПО ЖУРНАЛУ”

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

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

РЕДАКЦИЯ “ИГРОМАНИИ”

Галерея

R&S: Вердикт — Краткие обзоры

Chicago 1930

Жанр: Стратегия

Издатель/Разработчик: Wanadoo/Spellbound

Издатель в России: Новый диск/Медиа-Сервис 2000

Похожесть: Desperados, Commandos

Системные требования: CPU 300(800)MHz, 64(128)Mb, 32(64)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

Рейтинг: 5.0

Fast Lanes Bowling

Жанр: Симулятор боулинга

Издатель/Разработчик: Enlight Software/Lab Rats

Похожесть: Friday Night Bowling

Системные требования: CPU 400(700)MHz, 128(256)Mb, 32(64)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

Рейтинг: 4.0

Midnight Road Warriors

Жанр: Гонки

Издатель/Разработчик: Cosmi Software

Похожесть: Midnight Racing

Системные требования: CPU 800MHz(1GHz), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

Рейтинг: Автогоночный трэш

Vietnam War: Ho Chi Minh Trail (Вьетнам: Тропа Хо Ши Мина)

Жанр: 3D Action

Издатель/Разработчик: E-Pie Entertainment, Kungfu Studio/E-Pie Entertainment

Издатель в России: Медиа-Сервис 2000

Системные требования: CPU 800MHz(1GHz), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Два CD

Рейтинг: 4.0

Затерянный рай

Жанр: Квест

Издатель/Разработчик: MagnaMedia

Похожесть: Leisure Suit Larry

Системные требования: CPU 450(700)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

Приключения Мюнхгаузена. В поисках шкуры неубитого медведя

Жанр: Action

Издатель/Разработчик: Soft Industry Company/МедиаХауз

Похожесть: Deer Hunter

Системные требования: 500(700)MHz, 64(128)Mb, 32(64)Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

Рейтинг: Для детей

R&S: Вердикт — Краткие обзоры — Локализации

Месть карпузииков

Оригинальное название: Gruntz

Жанр: Головоломка

Издатель в России/Локализация: Руссобит-М

Рейтинг: Для детей

Рейтинг локализации: 2

Принц Персии: Пески времени

Оригинальное название: Prince of Persia: Sands of Time

Жанр: Action

Издатель в России/Локализация: Акелла

Рейтинг: 9.5

Рейтинг локализации: 2

Власть огня

Оригинальное название: Fire Fighter

Жанр: Action

Издатель в России/Локализация: Акелла

Рейтинг: 4.0

Локализация: 2

R&S: Вердикт — Дождались?

Жанна д'Арк

(Wars & Warriors: Joan of Arc)

Жанр: Action/RPG/RTS

Разработчик: Enlight Software

Издатель: Enlight Software

Издатель в России: Акелла

Похожесть: Robin Hood: The Defender of the Crown

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Количество дисков: Два CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video

Желательно: CPU 1.7GHz, 256Mb, 128Mb Video

www.enlight.com/joa

Рейтинг “Мании”: 6.5

Bad Boys 2

Жанр: Action

Издатель: Empire Interactive

Разработчик: Blitz Games

Похожесть: Dead to Rights

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Два CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video

Желательно: CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video

www.blitzgames.com/badboys2

Рейтинг “Мании”: 6.5

Delta Force — Black Hawk Down: Team Sabre

Жанр: Tactical Action

Издатель: Novalogic

Разработчик: Ritual Entertainment

Издатель в России: snowball.ru

Локализация: snowball.ru

Похожесть: Delta Force — Black Hawk Down

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Количество дисков: Два CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 733MHz, 128Mb, 32Mb Video

Желательно: CPU 1.4GHz, 512Mb, 64Mb Video

www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFBHDT5

Рейтинг “Мании”: 7.0

Fenimore Fillmore: The Westerner

Жанр: Квест

Издатель: Revistronic
Разработчик: Revistronic
Издатель в России: Руссобит-М
Похожесть: The Three Skulls of the Toltecs
Мультиплеер: Нет
Количество дисков: Один CD
Системные требования
Необходимо: CPU 733MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно: CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
www.revistronic.com/games/westerner/Eng/westernereng.html
Рейтинг “Мании”: 7.5

TrackMania

Жанр: Головоломка/Гонки
Издатель: Enlight
Разработчик: Nadeo
Издатель в России: Бука
Похожесть: Stunts, The Incredible Machine
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Один CD
Системные требования
Необходимо: CPU 450MHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно: CPU 1GHz, 128Mb, 64Mb Video
www.trackmania.com
Рейтинг “Мании”: 8.0

Vietcong — Fist Alpha

Жанр: Tactical Action
Разработчик: Pterodon/Illusion Softworks
Издатель: Gathering of Developers
Издатель в России: 1С
Локализация: Логрус
Похожесть: Medal of Honor: Allied Assault, Vietcong
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Два CD
Системные требования:
Необходимо: CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно: CPU 1.5GHz, 512Mb, GeForce 4

www.vietcong-game.com

Рейтинг “Мании”: 7.5

R&S: В разработке — Первый взгляд

Hill Project

Жанр: Action

Издатель: Нет

Разработчик: Gaming Side

Похожесть: Sylpheed, Ikaruga, Zone of the Enders

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: 2004 год

Kombat

Жанр: RTS/Wargame

Издатель: Нет

Разработчик: Game Factory Interactive

Похожесть: Противостояние, Блицкриг

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: 2004 год

Parkan 2

Жанр: Action/Strategy

Издатель: 1С

Разработчик: Nikita

Похожесть: Parkan, MechWarrior, Battlezone

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Первая половина 2004 года

Shadow Ops: Red Mercury

Жанр: Action

Издатель: Atari

Разработчик: Zombie Studios
Похожесть: Delta Force: Black Hawk Down, Counter-Strike: Condition Zero
Системные требования: CPU 1GHz, 128Mb, 64Mb Video
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Весна 2004 года

Sikorsky

Жанр: Ависимулятор
Издатель: Нет
Разработчик: d-Strict
Похожесть: Ил-2: Штурмовик, Project IGI
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: Не объявлена

Steel Squall: The Blaze of Eastern Front

Жанр: Тактическая стратегия/Wargame
Издатель: Нет
Разработчик: Digital Art
Похожесть: Вторая мировая
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: 2004 год

Supremacy: Four Paths to Power

Жанр: Походная стратегия
Издатель: Strategy First
Разработчик: Black Hammer Game
Похожесть: Sid Meier's Alpha Centauri, X-COM
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, hot-seat
Дата выхода: Весна 2004 года

The Roots

Жанр: RPG
Издатель: Senega

Разработчик: Tannhauser Gate

Похожесть: Gothic, Dungeon Siege, Final Fantasy

Системные требования: CPU 700(900)MHz, 256(512)Mb, 32(128)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Лето — осень 2004 года

Пограничье

Жанр: RPG

Издатель: 1С

Разработчик: Сатурн-Плюс

Похожесть: Arcanum, Fallout

Системные требования: CPU 700MHz, 128Mb, 64Mb Video

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Предположительно 2004 год

R&S: В разработке — будем ждать?

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Жанр: RTS

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA Los Angeles

Издатель в России: Софт Клаб

Похожесть: Lord of the Rings: War of the Ring, Warcraft III

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Июнь 2004 года

www.eagames.com/pccd/lotr_bfme/home.jsp

Будем ждать? Качество C&C: Generals, размах Rome: Total War и лицензия на знаменитую кинотрилогию Питера Дж. не оставляют никаких сомнений: нас ждет новый RTS-властелин. Впервые диктатура Blizzard в жанре поставлена под угрозу.

Процент готовности: 70%

Rainkiller: Крещеный кровью

Жанр: 3D Action

Издатель: Dreamcatcher

Разработчик: People Can Fly

Издатель в России: Акелла

Похожесть: Serious Sam, Doom

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Апрель 2004 года

www.painkillergame.com

Будем ждать? Вряд ли кто-то всерьез ожидал, что молодая команда разработчиков сможет создать один из самых интересных 3D-экшенов сегодняшнего дня. После просмотра демо-версии Painkiller становится ясно, что в жанре еще возможны пусть небольшие, но все-таки революции.

Процент готовности: 90%

Star Wars Battlefront

Жанр: Action

Издатель: LucasArts

Разработчик: Pandemic Studios

Похожесть: Battlefield: Vietnam, Joint Operations

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Осень 2004 года

www.lucasarts.com/games/battlefront

Будем ждать? Попытка продвинуть игру по мотивам “Звездных войн” на рынок командных экшенов а-ля Battlefield 1942 пусть и не приведет к новому витку развития жанра, но определенно порадует многочисленных фанатов многопользовательских игрищ и адептов “далекой-далекой галактики”.

Процент готовности: 70%

True Crime: Streets of Los Angeles

Жанр: Action

Издатель: Activision

Разработчик: Luxoflux

Похожесть: Grand Theft Auto 3, Max Payne, Dead to Rights

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Лето 2004 года

Системные требования: Не объявлены

www.activision.com/microsite/truecrime

Будем ждать? Grand Theft Auto про “хорошего полицейского”, увы, не смогла повторить успеха игры-побратима. На консолях True Crime стала просто “очень крепким проектом”, а скоро придет и на РС.

Процент готовности: 90%

В тылу врага (Soldiers: Heroes of World War II)

Жанр: RTS

Издатель: Codemasters

Разработчик: Best Way

Издатель в России: 1С

Похожесть: Commandos 3, Hidden & Dangerous 2, Блицкриг

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Лето 2004 года

Системные требования: Не объявлены

www.codemasters.co.uk/soldiers

Будем ждать? Взрывоопасная смесь из “Блицкрига” и Commandos уже прошла пиротехнические испытания, и у нас есть все шансы получить летом натуральный RTS-шедевр.

Процент готовности: 40%

R&S: В центре внимания

Thief: Deadly Shadows

Жанр: Stealth-action

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Ion Storm

Похожесть: Thief, Tom Clancy’s Splinter Cell, Metal Gear Solid

Дата выхода: Первая половина 2004 года

Системные требования: Не объявлены

www.thief3.com

Unreal Tournament 2004

Жанр: 3D Action

Издатель: Atari

Разработчик: Epic Games, Digital Extremes

Похожесть: Unreal Tournament 2003

Дата выхода: Март 2004

Системные требования: CPU 1.5GHz, 256Mb, 64Mb Video

www.unrealtournament.com

Syberia II

Жанр: Квест

Издатель: Microids

Разработчик: Microids

Похожесть: *Syberia*

Дата выхода: Март — апрель 2004

Системные требования: CPU 800GHz, 128Mb, 32Mb Video

<http://syberia2-game.com>

Игра месяца

Информацию о хит-параде “Игра месяца” смотрите в рубрике “ИнфоБлок”.

Мобильные игры

Shopper

Утилита позволяет составлять в своем мобильном телефоне список необходимых к приобретению вещей, аккуратно рассортированный по категориям: “мясо”, “овощи”, “рыба”, “бакалея” и так далее. Категории, разумеется, можно менять — добавить к уже имеющимся, скажем, “прессу” или “консервы” не составит никакого труда.

Установка

Запустите exe-файл.

Metro Navigator

Metro Navigator — крохотная утилита, работающая на всех телефонах с поддержкой J2ME, — совершила маленькую навигационную революцию в Москве. Вы вводите начальную и конечную станции, после чего программа рассчитывает время в пути и минимальное количество пересадок, выдавая пользователю подробную информацию о том, где и на какую линию ему надлежит пересесть.

Установка

Распакуйте архив и установите j2me-приложение на ваш мобильный телефон.

Econometer

Программа содержит список наиболее популярных магазинов (который, разумеется, подлежит дополнению и изменению). После очередного похода (не забудьте сохранить чек!) вы выбираете из списка магазин, где совершались покупки, вводите тип и сумму приобретенного товара. Утилита позволяет запрашивать еженедельные и ежемесячные отчеты как по всему списку, так и по конкретным магазинам, а также строит графики.

Установка

Распакуйте архив и установите j2me-приложение на ваш мобильный телефон.

Dictionary

Англо-русский словарь с базой данных, составляющей... 28 389 слов! Предъявляет, правда, серьезные требования к объему памяти — размер программы составляет порядка 500 Кб.

Установка

Распакуйте архив и установите j2me-приложение на ваш мобильный телефон.

MidnightOil livejournal client

Данная утилита — мечта всех, кто помешан на виртуальном дневнике **LiveJournal** (www.livejournal.com). Позволяет быстро и удобно обновлять свой дневник при помощи мобильного телефона. Вы вводите логин, пароль, заголовок послания и его тип (friends, public или private), после чего вводите текст и нажимаете **Send**.

Установка

Распакуйте архив и установите j2me-приложение на ваш мобильный телефон.

J2ME Wireless Toolkit

Среда для разработки универсальных J2ME-утилит от компании **Sun** (www.sun.com).

Установка

Запустите exe-файл.

Nokia Developer's Suite 2.0

Инструментарий для разработки приложений для телефонов **Nokia**. В его состав входит универсальный эмулятор моделей серии 60 (в качестве тестируемой запускается **Nokia 7210**). Программа невероятно проста в обращении — вы просто нажимаете на соответствующую иконку (*Start Emulators*) и указываете путь к

тестируемому J2ME-приложению.

Установка

Запустите exe-файл.

Siemens Mobility Toolkit

Инструментарий для разработки приложений для телефонов **Siemens**. Также содержит эмулятор телефонов этого производителя.

Установка

Запустите exe-файл.

Отечественные локализации

Представляем вашему вниманию нашу постоянно обновляемую и дополняемую сводную таблицу отечественных локализаций. Сортировка игр в таблице ведется по именам. Возможные сокращения в колонке “Вид упаковки”: В — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Предупреждаем, что в связи с нововведениями в колонке “Вид упаковки” возможны некоторые неточности.

Также представляем вашему вниманию долгожданную сводную таблицу отечественных игровых проектов. Эта таблица строится по тому же принципу, что и список локализаций.

Таблица 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 всегда можете ознакомиться с полной версией таблицы локализаций.

Приведем традиционные пояснения по разделам.

1. НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ. Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — “В разработке”.

2. В РАЗРАБОТКЕ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое 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, заключительный раздел — “В продаже”.

3. В ПРОДАЖЕ. Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и это бесконечный процесс... в отличие от

количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые имеются в продаже, мы публикуем только на компакт-диске.

Установка

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

Игрострой

Вскрытие: статья "Бандитский Нью-Йорк"

RASMaker

Утилита, позволяющая вам совершать различные преобразования над игровыми архивами (записаны в формате **ras**) — распаковка, упаковка и др.

Установка

Не требуется.

DXT Tools

Пакет утилит для работы с графическими файлами формата **dds**.

Установка

Не требуется.

RAD Video Tools 1.5e

Набор утилит для просмотра видеофайлов некоторых специфических форматов, в том числе и **bik**.

Установка

Запустите файл **radtools.exe**, после чего начнется процесс установки.

Мастерская: статья "Игромодельер: Часть I"

Графический файл с проекциями персонажа

На примере этого концепт-арта создается персонаж в статье.

Установка

Скопировать в любую папку и открыть при помощи 3DS Max.

Сцены-примеры

Демонстрационные сцены статьи. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания игрового персонажа.

Установка

Скопировать в любую папку и открыть при помощи 3DS Max.

Набор стандартных моделей, распространяемый Eric Games

В данный набор входят модели всех персонажей, которых можно встретить с игре. Если вы хотите использовать скелет, отличный от упомянутого в статье, можете выбрать другой по своему усмотрению. В этом случае, перед тем как приступить к собственно моделированию, не забудьте удалить из сцены все лишнее.

Установка

Скопировать в любую папку и открыть при помощи 3DS Max.

Мастерская: статья "Игровые редакторы"

Редактор для игры "Демидурги II"

Редактор карт предназначен для создания и редактирования одиночных миссий.

Интерфейс утилиты стандартен. Слева располагаются инструменты для создания ландшафта и объекты, которые можно установить на карту: здания, монстры, ресурсы и т.д. Посередине находится окно редактирования. В нем объекты отображаются так же, как они будут выглядеть в игре, или же в виде аксонометрического чертежа. Справа помещена мини-карта, список установленных объектов и их свойства. Например, для лавок нужно указать набор заклинаний, которые может приобрести игрок, а для шахт — количество ресурсов. С помощью списка вы можете быстро отыскать объект на карте: достаточно кликнуть по нужному названию (очень удобно при создании большой карты, где количество объектов переваливает за сотню).

Для установки объектов необходимо выбрать нужный объект из списка и перетащить его в окно редактирования. Таким же образом происходит и создание ландшафта: выбираете размер кисти, тип ландшафта и начинаете рисовать на карте.

С помощью дополнительной утилиты **Monster Editor**, которая поставляется вместе с редактором, несложно создавать уникальных героев и монстров, а также редактировать существующих. При создании нового персонажа необходимо указать графическую модель существа, настроить уровень AI, задать количество жизни, сформировать набор заклинаний и скиллов. Также можно импортировать/экспортировать созданных монстров. Внимание: колоды нужно создавать для всех трех уровней сложности: если создать только одну колоду, новый персонаж не активируется в игре.

В меню **Properties** нужно задать имя миссии, ее описание, файлы со скриптами, а

также условия победы и поражения. Для создания скриптов используется язык **Lua**. Он достаточно сложен в освоении, но возможности его воистину безграничны. Специальной утилиты для написания скриптов не предусмотрено, поэтому приходится использовать сторонние программы. Вместе с редактором устанавливается документ с описанием всех скриптовых функций. Обратите внимание: без скриптов на карте ничего не будет происходить. Миссию невозможно будет выиграть или проиграть.

Для запуска редактора вам нужна та же его версия, что и у игры. Например, для использования редактора версии 1.02 нужно установить на "Демиургов" патч 1.02. На нашем компактe и DVD лежит несколько версий утилит, чтобы у вас не было проблем с редактированием. Выбирайте нужную вам версию, устанавливайте и приступайте к созданию карт.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Редактор для игры "XIII"

Редактор предназначен для создания одиночных миссий, мультиплеерных карт и полноценных компаний. Также можно изменять оригинальные уровни игры. Игра сделана на движке **Unreal**: редактор XIII отличается от UnrealEd лишь форматом сохраняемых карт.

Для тех, кто не знаком с UnrealEd, проводим краткий ликбез. Интерфейс редактора прост и удобен. Большую часть экрана занимают четыре окна редактирования, в которых отображается уровень в разных проекциях. Слева от окна обзора находится панель с инструментами для изменения режимов редактирования, создания шаблонов и вырезания деталей уровня. Наверху находится группа кнопок, вызывающих дополнительные меню. Внизу — командная строка, через которую активируется часть действий и в которой ведется лог совершаемых действий. Лог пишется в отдельный файл, который можно просмотреть прямо из редактора, — совершенно незаменимая функция при создании больших уровней.

Чтобы сделать уровень, сначала нужно определить основной шаблон (по сути, нарисовать комнату-коробку), а затем с помощью других шаблонов вырезать куски уровня. С помощью шаблонов можно создавать не только архитектурные элементы уровня, но и пространства с особыми физическими свойствами, например лаву или воду. В завершение уровень покрывается текстурами и детализированными объектами.

В редактор встроен поисковик ошибок, который быстренько просканирует карту на наличие грубых недочетов.

При создании карты вы можете использовать стандартные модели или импортировать собственные, сделанные при помощи графических редакторов, таких как **Maya 3D** или **3D Studio Max**. Помимо моделей, несложно встраивать в игру новые звуки, текстуры и другие элементы. Удобно сделана система расстановки вейпойнтов для ботов. Также можно создавать ролики на движке игры при помощи специальной

утилиты.

Созданную карту легко протестировать прямо из редактора. Самое интересное, что для этого совсем не обязательно, чтобы на винчестере была установлена игра. Достаточно запустить файл **XIII.exe**, который находится в корневом каталоге редактора, и выбрать нужную карту.

Радуется наличие подробнейшей документации, в которой описывается каждая кнопка и меню.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Редактор для игры Black & White

По прошествии трех лет разработки наконец выпустили две утилиты, позволяющие модифицировать игру. Обратите внимание, что существует большое количество фанатских утилит, которые зачастую даже более функциональны, но, увы и ах, не способны тягаться с официальными утилитами в плане эргономики. Иными словами, пользоваться редакторами от разработчиков B&W — одно удовольствие.

Scripting Tools — редактор скриптов, но несколько необычный. Утилита, скажем так, распаковывает скриптовые файлы в удобный для изменения вид. Все настройки переписываются путем правки текстовых файлов. Изменению подвержены многие параметры: поведение AI, скриптовые ролики, характеристики существ. После того как скрипт будет готов, его нужно скомпилировать обратно в игровой формат.

Soundbank Editor — утилита предназначена для импортирования в игру новых и извлечения из игры оригинальных звуков. Интерфейс прост. Слева находится краткая информация о файле: размер, месторасположение, битрейт, частота. Вверху — панель инструментов. Посередине — список выбранных мелодий. Чтобы добавить новые звуки, нужно лишь указать расположение файлов в формате **wav**, которые вы хотите поместить в игру, задать, в какой очередности они будут проигрываться, и скомпилировать их в игровой формат. Всего пара кликов мышкой — и вот в игре уже совершенно новая музыка и озвучка.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Редактор для игры Enclave

Редактор предназначен для создания полноценных модификаций и редактирования оригинальных игровых уровней.

Интерфейс программы достаточно прост; его можно освоить за несколько минут. Посередине находятся четыре окна редактирования, в которых отображается уровень в различных проекциях. Слева и снизу располагаются окна с инструментами.

После первого запуска активированы не все панели, поэтому, прежде чем начать работу, настройте интерфейс так, как вам удобнее. Создание любого уровня можно

разделить на два этапа: вырезание простейших объектов (комнат, открытых пространств, тоннелей) при помощи брашей и покрытие уровня текстурами и детализированными объектами.

Помимо изменения уровней с помощью редактора, несложно создавать новые игровые модели оружия, боевой техники. Третья функция утилиты — редактирование анимации для моделей. Можно делать новых персонажей — для этого необходимо указать их основные параметры, тип модели и AI, а затем анимировать их. Кроме этого, утилита позволяет создавать новые пространства с особыми физическими свойствами, по сути — карты с характеристиками, отличными от оригинальных. Хотите невесомость — легко. Желаете двойную гравитацию — нет проблем.

Вы можете делать собственные ролики на движке игры и вставлять их между миссиями. В редактор встроена функция для подсчета общего количества моделей и источников света, установленных на карте. Это позволяет следить за тем, чтобы карта не была перегружена объектами.

Также можно импортировать в игру собственные текстуры. Причем редактор умеет работать с различными графическими форматами: **tga, gif, jpg, pcx**. Чтобы добавить текстуру, достаточно выбрать картинку, указать группу, к которой она относится, и скомпилировать конечный файл.

Новую карту можно проверить прямо из редактора, минуя сохранение. Единственным минусом редактора можно считать нестабильную работу. Утилита постоянно вываливается на *рабочий стол*.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Интернет

Статья "Интересное в Сети"

Игра YetiSports

Последние полтора месяца чуть ли не на каждом интернет-форуме, чему бы он ни был посвящен, можно встретить фразы типа “Ну что, на сколько пингвина кинул?” или “Как, йети пингвина вдрызг не расшиб?”. И все это об одной и той же флэш-игре. Об игре **YetiSports**, известной у нас как “**Метни пингвина**”. **Крис Хильгерт (Chris Hilgert)**, автор данного виртуального развлечения, признался, что даже не подозревал, насколько широко и быстро игра распространится по Мировой паутине. В “Пингвина” играют все, от мала до велика. Американцы и австралийцы, немцы, англичане и, конечно, русские. С момента выхода появилось множество “фанатских” модификаций, дополнений и пародий. Также “Пингвиномет” появился в версиях для наладонников и мобильных телефонов.

Суть игры проста, как все гениальное. Есть скала, есть пингвин на скале, есть йети (огромный снежный человек) под скалой и есть дубинка в руках у йети. После первого клика мышкой пингвин ныряет головой вниз со скалы, туда, где стоит йети. По второму клику мышкой йети бьет дубиной по пингвину, который по всем законам физики взмывает по параболической траектории и летит. Если ударить слишком рано, то пингвин зайдет по слишком крутой траектории и воткнется головой в снег. Если ударить слишком поздно, пингвин вообще далеко не улетит. И лишь если ударить, что называется, в самый раз, то пингвин пролетит большое расстояние, упадет на пушистое брюшко и еще некоторое время будет скользить на нем. Цель игры — метнуть бедную пташку как можно дальше. Казалось бы, ерунда, а затягивает так, что можно и два, и три часа провести за монитором, стараясь забросить пингвина как можно дальше.

Установка

Запускайте exe-файл и играйте.

Игра YetiSports 2

Недавно вышла вторая часть игры — **YetiSports 2**. Суть игры несколько изменилась. Теперь пингвины скатываются по спине нового героя игры — касатки, которая подбрасывает пташек своим хвостом в воздух. Йети должен бросить в пингвина снежком, когда тот находится в высшей точке полета. Цель игры — поразить пингвином мишень как можно точнее. Многие интернетчики говорят, что игра несколько потеряла в увлекательности. Но вы им не верьте. Швырять снежками в пташек ничуть не менее здорово, чем лупить по ним дубинкой.

Установка

Запускайте exe-файл и играйте.

Обои на тему игры YetiSports

Парочка симпатичных обоев для *рабочего стола* на тему игры **YetiSports**.

Установка

Не требуется.

Игровое кино

Статья "Курсы MPEG-кройки и шитья"

VirtualDub

Утилита для проверки соответствия истинного разрешения графического файла и того, которое прописано, а также для нарезки и склеивания видеофрагментов формата AVI, DivX и ASF.

Установка

Запускайте **exe**-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

TMPEnc

Утилита для нарезания и склеивания файлов в формате MPG.

Установка

Запускайте **exe**-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

TinyADF2MP3

Утилита для конвертирования музыки из формата **XOR** (именно с этим форматом работает игра **GTA: Vice City**) в нормальный MP3.

Установка

Запускайте **exe**-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

mp3DirectCut

Утилита для нарезания и склеивания MP3-файлов.

Установка

Запускайте **exe**-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Клубы России и анонсы чемпионатов

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

Кроме того, мы продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Смотрите в разделе “ИнфоБлок”.

Почта “Мании”

Веселые истории экран покажет ваш...

Веселые истории в журнале...

“ИнфоБлок”!

Где, как известно, и расположена рубрика **“Почта”**, в которой неизменно публикуются рассказы уважаемых читателей.

Файлы для раздела “Руководства и прохождения”

Lords of EverQuest

Всего три таблицы на один **rtf**-файл: характеристики зданий Королевства теней, Братства рассвета и Содружества эльфов.

Установка

Rtf-файл можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

Само руководство по игре ищите в разделе “Руководства и прохождения”.

Lord of the Rings: War of the Ring

Юниты и сооружения людей и орков. Четыре таблицы в одном флаконе — то есть **rtf**-файле.

Установка

Rtf-файл можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

Само руководство по игре ищите в разделе “Руководства и прохождения”.

Need for Speed: Underground

Одна-единственная таблица: раскладка управляющих клавиш по умолчанию с небольшими комментариями.

Установка

Таблицы поставляются в **rtf**-файлах, а значит, их можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

Само руководство по игре ищите в разделе “Руководства и прохождения”.

Вне компьютера

Блок "Ролемансера": Основные материалы

LOTR Current Rulings Document

Часть спецподборки по Lord of the Rings Trading Card Game.

Свежая версия дополнений и разъяснений к правилам карточного "Властелина колец" содержит: список карт, запрещенных к использованию в турнирах, исправления игрового текста карт, подробное описание действия карт, понимание текста которых может вызвать затруднения, а также прочие прояснения.

Установка

Pdf-файл. Просматривается программой Adobe Acrobat Reader.

LOTR: галерея

Часть спецподборки по Lord of the Rings Trading Card Game.

Изображения всех 122 карт последнего вышедшего расширения карточного "Властелина колец" — Siege of Gondor. Подробнее о расширении вы можете прочитать в номере.

Установка

Jpg-файлы. Просматривается любой программой, работающей с графикой (даже браузером Internet Explorer).

LOTR: правила

Часть спецподборки по Lord of the Rings Trading Card Game.

Последняя версия правил карточного "Властелина колец", которая в печатном виде вкладывается в стартовые наборы восьмого расширения игры, Siege of Gondor.

Установка

Pdf-файл. Просматривается программой Adobe Acrobat Reader.

LOTR: спойлер Siege of Gondor

Часть спецподборки по Lord of the Rings Trading Card Game.

Список всех карт, их характеристик, игрового и художественного текста из расширения Siege of Gondor, обзор которого вы можете прочитать в номере.

Установка

Pdf-файл. Просматривается программой Adobe Acrobat Reader.

d20 Modern

Огромная подборка материалов по игровой системе от Wizards of the Coast, одной из самых популярных настольных РПГ по современности (т.е. ее действие разворачивается в наши дни). За подробностями отсылаем вас к развернутой статье в журнале и на компактe.

Распаковав архив, вы получите неограниченный доступ к выдержкам из руководств, морю приключений, бланкам персонажей и другой более или менее полезной всячине, в которой нашлось место и такой симпатичной безделице, как коллекция тематических

обоев.

Установка

Перед вами **zip**-файлы (распаковываются с помощью WinRAR, WinZip и иных архиваторов), а также **pdf**-файлы (открываются Adobe Acrobat Reader) и графика (просматривается любыми программами, работающими с jpg-файлами).

Берсерк: коллекционная карточная игра

Материалы по отечественной коллекционной карточной игре "Берсерк", обзор которой вы можете прочитать на страницах "Игромании". Изучайте правила игры как в виде флэш-ролика (exe-файл), так и в виде гипертекста (html-файл). А также читайте легенду игрового мира, которая создавалась при участии самого Ника Перумова!

Установка

Перед вами — **html**-, **doc**- и **exe**-файлы. Открываются, соответственно, веб-браузером, MS Word'ом, а последний файл — исполняемый.

AD&D Forgotten Realms: Raven's Bluff

На компактках и DVD продолжается публикация материалов по ролевой игре **Advanced Dungeons & Dragons**, которые были выложены в открытый доступ правообладателем — компанией **Wizards of the Coast**.

Один из крупнейших городов мира Ториль, Raven's Bluff (дословно — “ворон утес”), всегда манил приключенцев огромными возможностями заработать славу, деньги и, возможно, соответствующие неприятности. Этот независимый мегаполис является крупным портом на побережье страны, именуемой The Vast.

Установка

Перед вами — **pdf**-файл, открывающийся в Adobe Acrobat Reader.

D&D Feats

Удобный документ для поклонников D&D третьей редакции: все навыки (feats), или, по крайней мере, большинство из них, собраны в одном файле. Теперь вам не нужно будет перерывать руководства в поисках очередного “фита”, который стоило бы “взять” вашему файтеру на новом уровне.

Установка

Перед вами — **pdf**-файл, открывающийся в Adobe Acrobat Reader.

Блок "Ролемансера": Magic: The Gathering

Лучшие колоды со всего мира

Сегодня у нас опять односторонний выпуск. Темой на этот раз стал *Mirroradin Block Constructed*, открытый нам на **Pro Tour Kobe**. Колоды второго дня и отдельно колоды

топ-8 представлены вашему вниманию.

Установка

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

Rulings Summaries om Stephen D'Angelo

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: **15 января 2004 года**.

Установка

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

The Comprehensive Rulebook (new!)

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 **1 февраля 2004 года**.

Установка

Формат — **doc**-файл. Смотреть в любом текстовом редакторе, который "кушает" **doc**-файлы.

Oracle Card Reference (new!)

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 формулировке карты, 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 1 февраля 2004 года.

Установка

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

DCI Tournaments Rules

Эти правила нужны, чтобы знать, что и как можно делать в приличном магическом обществе. **DCI Floor Rules** — разъяснения по форматам турниров и списки запрещенных карт. **DCI Tournament Policy** — призовые фонды, планки для баев и прочие полезные факты для тех, кому интересны крупные турниры. **DCI Universal Tournament Rules** — общие сведения о DCI-турнирах, правила поведения на турнирах и тому подобное. **DCI Penalty Guidelines** — рекомендации судьям по раздам всяческих наказаний.

Версия: *сезон 2003—2004 года.*

Установка

Формат — **doc**-файл. Смотреть в любом текстовом редакторе, который "кушает" doc-файлы.

Блок "Ролемансера": Информация

Статьи в "ИнфоБлоке"

Все статьи от "Ролемансера" находятся не здесь, а в "ИнфоБлоке". Отправляйтесь туда и читайте!

1. Статья Антона Курина о **Magic: The Gathering**, которая продолжает тему, поднятую автором на страницах журнала.

2. Статья Петра Тюленева о ролевой игре **d20 Modern**, которая пользуется все большей популярностью во всем мире. Часть статьи расположена в "бумажной" части журнала; рекомендуем ознакомиться с ней.

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 АКА FatCat'ом*. 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 "*Пивогейзер*" — живое общение посетителей проекта **FatCat's RPG Guide**.

В апреле 2000 года в команду сайта влился *Максим Мамвейко АКА 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). Сейчас на этом сайте размещено более 100 форумов. В ближайших планах команды — выделение в

отдельные сайты следующих направлений:

настольные ролевые игры (www.rolemancer.ru);

компьютерные ролевые игры (www.crpgru.ru);

военно-тактические игры (www.wargames.ru);

коллекционные карточные игры (www.ccg.ru);

рейтинг игровых сайтов GameTop (www.gametop.ru);

онлайновые сессии по ролевым играм (www.rpg.gameforums.ru).

Английская версия раздела по настольным ролевым играм (www.rolemancer.com) также находится в процессе доработки.

Описание составили Kentai & FatCat.

Мозговой штурм: СКРИНТУРС №4. Апрель

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 скриншотов и, разумеется, не обойденный ценными призами, полагающимися 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. Jedi Mashinima.

2. Lionstorm.

3. В мире “Крида”.

...

9. AquaRaider III: Angel & Hutch.

Что от вас требуется — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скриншоты 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 в случайном порядке 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 опечаткам, но ответы типа “Komand&Kanker” рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит, что именно на ней изображено и почему именно это, а также 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. В противном случае ничего не гарантируем.

Если пишете по обычной почте, УКАЗЫВАЙТЕ ТОЧНЫЙ ОБРАТНЫЙ АДРЕС И ФАМИЛИЮ-ИМЯ-ОТЧЕСТВО ТОГО, КТО СМОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ ПРИЗ, ЕСЛИ ВЫ ВЫИГРАЕТЕ (для того чтобы получить приз на почте, нужен паспорт; если у вас его нет — пишите того, кто сможет получить приз за вас).

Если пишете по электронной почте, ничего, кроме имени, указывать не надо. Разве что запасной e-mail, если нет уверенности в том, с которого послали письмо. Если вы победите — мы вам напишем. И во всех случаях приветствуемым (но не критичным) фактором станет наличие телефона для связи.

Ответы высылайте на screenturs@igromania.ru либо на **адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, “Игромания”** с обязательной пометкой на конверте — **“Скринтурс!”**. Письма, не отвечающие вышеупомянутым требованиям, **рассмотрены НЕ БУДУТ**.

Конкурс проводится **как минимум до 30 апреля**. В июньском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Призы Скринтурса №4. Апрель

#***Картинка: west.jpg**

Пятерка самых удачливых победителей нынешнего “Скринтурса” в качестве приза получит DVD-бокс с отличным квестом “The Westerner: Приключения на Диком Западе”, предоставленным компанией “Руссобит-М”.

Конкурсные картинки Скринтурса №4. Апрель

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 придирааться). 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!