

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

Battle for Troy

Жанр: RTS

Издатель/Разработчик: Zono/ValueSoft

Похожесть: Knights Shift

Системные требования: CPU 600MHz(1GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

Crystal Key 2: The Far Realm

Жанр: Квест

Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Earthlight Productions

Похожесть: Crystal Key, Atlantis 3: The New World

Системные требования: CPU 600(700)MHz, 64(128)Mb, 32(64)Mb Video

Количество дисков: Два CD

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos

Жанр: Головоломка

Издатель/Разработчик: Konami/ Konami

Похожесть: Duel Monsters

Системные требования: CPU 400(700)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Количество дисков: Один CD

R&S: Вердикт — Краткие обзоры — Локализации

Call of Duty

Оригинальное название: Call of Duty * **Жанр:** Action * **Издатель в России/Локализация:** 1С

Оценка: 8.5

Рейтинг локализации: 2

Empires: Dawn of the Modern World

Оригинальное название: Empires: Dawn of the Modern World * **Жанр:** Стратегия * **Издатель в России/Локализация:** 1С

Оценка: 8.5

Рейтинг локализации: 2

Рыцари и купцы

Оригинальное название: Carcassone * **Жанр:** Стратегия/Головоломка * **Издатель в России/Локализация:** 1С/snowball.ru
Оценка: 7
Рейтинг локализации: 2

R&S: Вердикт — Дождались?

Breed

Жанр: Tactical Action * **Издатель:** CDV Software * **Разработчик:** Brat Designs * **Похожесть:** Halo *
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно: CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
www.breedgame.com
Рейтинг “Мании”: 5.5

Colin McRae Rally 04

Жанр: Раллийный симулятор * **Издатель:** Codemasters * **Разработчик:** Codemasters * **Похожесть:** Colin McRae Rally 3 * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Четыре CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно: CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
www.codemasters.co.uk/colinmcrerally04
Рейтинг “Мании”: 9,5

Counter-Strike: Condition Zero

Жанр: 3D Action * **Издатель:** Vivendi Universal * **Разработчики:** Ritual, Turtle Rock Studios, Valve *
Похожесть: Counter-Strike * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 500 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
Желательно: CPU 900 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
www.cs-conditionzero.com
Рейтинг “Мании”: 6.0

Crusader Kings (“Крестоносцы”)

Жанр: Глобальная стратегия * **Издатель:** Deep Silver * **Разработчик:** Paradox Entertainment, snowball.ru
* **Издатель в России:** 1С * **Похожесть:** “Европа 2”, “День Победы” * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 300 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
Желательно: CPU 600 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
www.snowball.ru/crusader
Рейтинг “Мании”: 8,5

CSI: Dark Motives

Жанр: Квест * **Разработчик:** 369 Interactive * **Издатель:** Ubisoft * **Похожесть:** CSI, Police Quest *
Мультиплеер: Нет * **Количество дисков:** Три CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 600 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video
Желательно: CPU 1 GHz, 512 Mb, 32 Mb Video
www.csidarkmotives.ubi.com
Рейтинг “Мании”: 7.0

Desert Rats vs. Afrika Korps

Жанр: RTS * **Издатель:** Encore Software * **Разработчик:** Digital Reality * **Издатель в России:** 1С *

Локализация: “Нивал” * **Похожесть:** “Блицкриг” * **Мультиплеер:** Локальная сеть, интернет **Количество дисков:** Один CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Желательно: CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.desertratsgame.com

Рейтинг “Игромании”: 7,5

Celtic Kings: The Punic Wars (“Король друидов 2. Пунические войны”)

Жанр: RTS * **Издатель:** Enlight Software * **Разработчик:** Naemimont * **Похожесть:** Celtic Kings: Rage of War * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 400 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video

Желательно: CPU 900 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

www.enlight.com/nemesis

Рейтинг “Мании”: 6.0

Hitman: Contracts

Жанр: Stealth action * **Разработчик:** iO Interactive * **Издатель:** Eidos * **Похожесть:** Hitman 2: Silent Assassin * **Мультиплеер:** Нет * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Желательно: 1,6 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.hitmancontracts.com

Рейтинг “Мании”: 8,0

Jagged Alliance 2: Wildfire

Жанр: Пошаговая тактика * **Издатель:** Strategy First * **Издатель в России:** “Руссобит-М” * **Разработчик:** iDeal Games * **Похожесть:** Серия Jagged Alliance * **Мультиплеер:** Нет * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 300 MHz, 128 Mb, 4 Mb Video

Желательно: CPU 500 MHz, 256 Mb, 8 Mb Video

Рейтинг “Мании”: 7.5

Manhunt

Жанр: Action * **Издатель:** Take 2 * **Разработчик:** Rockstar North * **Похожесть:** Metal Gear Solid 2, kill.switch * **Мультиплеер:** Нет * **Количество дисков:** Два CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Желательно: CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.rockstargames.com/manhunt

Рейтинг “Мании”: 8.5

Nitro Family

Жанр: Action * **Разработчик:** Delphineye * **Издатель:** THQ * **Издатель в России:** “Акелла” * **Похожесть:** Serious Sam, Will Rock * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 700 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Желательно: CPU 1G Hz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.nitrofamily.com

Рейтинг “Мании”: 5.5

Rainkiller: Крещеный кровью

Жанр: Action * **Издатель:** Dreamcatcher * **Разработчик:** People Can Fly * **Издатель в России:** “Акелла” * **Похожесть:** DOOM, Serious Sam * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Три

CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Желательно: CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.painkillergame.com

Рейтинг “Мании”: 9.0

Sacred

Жанр: Action/RPG * **Издатель:** Take-Two Interactive Software * **Разработчик:** Ascaron Entertainment *
Издатель в России: “Акелла” * **Локализация:** “Акелла” * **Похожесть:** Diablo 2, Dungeon Siege *

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Два CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video

Желательно: CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.sacred-game.com

Рейтинг “Игромании”: 9,0

Singles: Flirt up Your Life!

Жанр: Симулятор совместной жизни * **Издатель:** Deep Silver * **Разработчик:** RotoBee * **Издатель в России:** “Бука” * **Похожесть:** The Sims * **Мультиплеер:** Нет * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования

Необходимо: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Желательно: CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

www.singles-the-game.com

Рейтинг “Мании”: 7.5

Syberia 2

Жанр: Квест * **Издатель:** Microids * **Разработчик:** Microids * **Похожесть:** Syberia * **Мультиплеер:** Нет
* **Количество дисков:** Два CD

Системные требования

Необходимо: CPU 350MHz, 64Mb, 16Mb Video

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

www.syberia2.info

Рейтинг “Мании”: 8.0

War Times

Жанр: RTS * **Издатель:** Strategy First * **Разработчик:** Legend Studios * **Похожесть:** Warcraft II, Dune 2 *
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть * **Количество дисков:** Два CD

Системные требования

Необходимо: CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video

Желательно: CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.lsgames.com/wartimes

Рейтинг “Мании”: 5.5

“Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе”

Жанр: Авиасимулятор * **Разработчик:** 1С: Maddox Games * **Издатель:** 1С * **Похожесть:** “Ил-2 Штурмовик” * **Мультиплеер:** Интернет * **Количество дисков:** Один CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video

Желательно: CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

http://games.1c.ru/il2_aces

Рейтинг “Мании”: 8.5

“Операция Silent Storm: Часовые”

Жанр: Пошаговая тактика * **Разработчик:** Nival Interactive * **Издатель:** 1С * **Похожесть:** Операция Silent Storm, Jagged Alliance * **Мультиплеер:** Нет * **Количество дисков:** Четыре CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
Желательно: CPU 2,2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
www.nival.com/rus/sa_info.html
Рейтинг “Мании”: 8.5

Периметр

Жанр: Стратегия * **Разработчик:** “К-Д Лаб” * **Издатель:** 1С * **Похожесть:** Нет * **Мультиплеер:** Локальная сеть, интернет * **Количество дисков:** Три CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно: CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
www.games.1c.ru/perimeter
Рейтинг “Мании”: 9.5

Саботаж (Sabotain: Break the Rules!)

Жанр: Action/RPG * **Разработчик:** Avalon Style * **Издатель:** Не объявлен * **Издатель в России:** “Акелла” * **Похожесть:** Deus Ex * **Мультиплеер:** Нет * **Количество дисков:** Два CD

Системные требования:

Необходимо: CPU 500 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно: CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
www.sabotain.ru
Рейтинг “Мании”: 7.0

R&S: В разработке — Первый взгляд

Armies of Exigo

Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Black Hole Games/Cinergi Interactive
Похожесть: Warcraft III, TLoTR: The Battle for Middle-Earth
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Конец 2004 года

Dawn of Fantasy

Жанр: RTS
Издатель: Нет
Разработчик: Reverie Entertainment
Похожесть: Warcraft III, Kohan
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: 2005 год

Novadrome

Жанр: Action/Racing
Издатель: Нет
Разработчик: Stainless Games
Похожесть: Carmageddon
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, split-screen
Дата выхода: Вторая половина 2004 года

SOLAR

Жанр: Action
Издатель: Нет
Разработчик: Brat Designs
Похожесть: Battlefield 1942, PlanetSide

Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Начало 2005 года

Starship Troopers

Жанр: Action
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Strangelite Studio
Похожесть: Aliens vs. Predator, Armorines (N64, PSOne)
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: 2005 год

The Moment of Silence

Жанр: Adventure
Издатель: Нет
Разработчик: House of Tales
Похожесть: Beneath a Steel Sky
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: 2004 год

Сталинград

Жанр: RTS
Издатель: 1С
Разработчик: DTF Games
Похожесть: “Блицкриг”, “Противостояние”
Системные требования: CPU 366 (500) MHz, 64 (128) Mb, 32 (64) Mb Video
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Конец 2004 года

R&S: В разработке — будем ждать?

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

Жанр: Тактический экшен * **Издатель:** Playlogic * **Разработчик:** Khaeon Games * **Похожесть:** Tom Clancy's Ghost Recon * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

Дата выхода

Конец 2003 года

www.khaeon.nl

Будем ждать? Демократичный — как в плане геймплея, так и в плане системных требований — тактический экшен с фантастическим уклоном. Любители интеллектуальных командных пострелушек должны быть в восторге.

Процент готовности: 90%

Metalheart: Replicants Rampage

Жанр: RPG
Издатель: “Акелла”
Разработчик: Numlock Software
Похожесть: Fallout, Jagged Alliance II
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Май 2004 года
www.metalheart.ru

Будем ждать? Третья или четвертая попытка создать альтернативный Fallout. На этот раз — русский.

Процент готовности: 90%

Flat-Out

Жанр: Гонимый симулятор * **Издатель:** Empire Interactive * **Разработчик:** Bugbear * **Похожесть:** Rally Trophy * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

Дата выхода:

Осень 2004 года

www.bugbear.fi/flatout.htm

Будем ждать? Ураганные экшен-гонки невероятной зрелищности. Первое экзотическое блюдо финской кухни и главный претендент на лучший раллийный симулятор 2004 года.

Процент готовности: 80%

Juiced

Жанр: Гонимый симулятор * **Издатель:** Acclaim * **Разработчик:** Juice Games * **Похожесть:** Need for Speed: Underground, Midnight Club 2 * **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

Дата выхода:

Осень 2004 года

www.juicgames.com

Будем ждать? Самый многообещающий аркадный автосимулятор стритрейсерского толка на осенний сезон 2004. Достойный продолжатель идей и одновременно — зубастый конкурент NFS: Underground.

Процент готовности: 75%

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Жанр: Квест * **Издатель:** Vivendi Universal Games * **Разработчик:** High Voltage Software * **Похожесть:** Серия Leisure Suit Larry * **Мультиплеер:** Нет

Дата выхода:

Октябрь 2004 года

www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=607

Будем ждать? Долгожданное продолжение уже порядком подзабытой, но все еще культовой квестовой серии про ловеласа-неудачника по имени Ларри. Одна из немногих эротических игр, где упор сделан на юморе, а не на ЭТОМ.

Процент готовности: 70%

The Fall — Last Days of Gaia

Жанр: RPG * **Издатель:** Не объявлен * **Разработчик:** Silver Style Entertainment * **Похожесть:** Fallout 1-2, Gothic 2, Jagged Alliance 2 * **Мультиплеер:** Планируется как аддон

Дата выхода:

Конец 2003 года

www.the-fall.com

Будем ждать? Четвертый или пятый по счету идейный наследник Fallout выглядит гораздо перспективнее всех ближайших конкурентов. Возможно, именно он наконец-то сменит одряхлевшего короля на троне народной постапокалиптической RPG.

Процент готовности: 80%

Игра месяца

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

Мобильные игры

Punch

Punch — небольшая j2me-утилита для учета времени. Вы создаете проект, устанавливаете сроки и следите за тем, как и сколько времени в день вы тратите на его реализацию. Очень удобно для всех, кто не желает носить с собой громоздкий “бумажный” органайзер.

Тип распространения: freeware

Рейтинг: 10/10

Установка

Распакуйте архив и установите приложение на ваш мобильный телефон.

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 сводную таблицу отечественных игровых проектов. Строится она 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. 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. сойдет форматирование колонок.

Игрострой

Вскрытие: к статье "Виртуальный лабиринт"

Tron 2.0 Editing Tools

Пакет инструментов для создания модификаций игры. В Tron 2.0 Editing Tools вошли следующие приложения (их запускаемые файлы хранятся в подкаталоге \Tools директории, куда был установлен инструментарий): DEdit — редактор карт (работает с файлами формата .dep), FxED — редактор эффектов, LithRez.exe — утилита для распаковки/упаковки .rez-архивов (о ней мы поговорим чуть ниже), lipcompiler.exe — программка для синхронизации речи и движения губ персонажей, LTC.exe — утилита для сжатия модельных файлов форматов .lta или .ltc (работа с программой осуществляется через командную строку), Model_Packer.exe — компилятор моделей (переводит их из файлов формата .lta или .ltc в .ltb), ModelEdit — редактор моделей ("понимает" файлы форматов .lta и .ltc), WaveEdit — редактор звуковых эффектов (работает с .wav-файлами), WinLTC.exe — Windows-версия утилиты LTC.exe, winpacker.exe — Windows-версия программы Model_Packer.exe. Помимо всего этого Tron 2.0 Editing Tools включает в себя множество плагинов (они находятся в папке \Tools\Plugins), предназначенных для работы с моделями, картами и текстурами и устанавливаемых на различные версии трехмерных редакторов Maya и 3D Studio Max. Подробнее об этих плагинах, а также о других программах, входящих в Tron 2.0 Tools, читайте в обширном help-файле с именем TRON Tools Documentation.chm, который вы найдете в директории, куда вы установили пакет инструментов.

Установка

Не требуется.

Мастерская: к статье "Игромоделер. Часть 3"

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.

Текстуры-примеры

Демонстрационные текстуры статьи. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания текстур для персонажа.

Установка

Скопировать в любую папку и открыть при помощи любого просмотрщика картинок.

Законченные текстуры для игрового персонажа

Законченный вариант текстур персонажа, создание которых описывается в статье.

Установка

Скопировать в любую папку и открыть при помощи любого просмотрщика картинок или в 3DS Max.

Игровая модель Erazer

Дистрибутив игровой модели Erazer. Можно использовать как в одиночной игре, так и в сетевой.

Установка

Запустить исполняемый файл, следовать инструкциям инсталлятора.

Texporter v3.4 для 3Ds MAX 5.x

Плагин к 3Ds MAX 5.x для генерации шаблонов текстур на основе созданных разверток.

Тип распространения: freeware

Установка

Распаковать в корневую папку 3ds MAX.

Texporter v3.4 для 3Ds MAX 6

Плагин к 3Ds MAX 6 для генерации шаблонов текстур на основе созданных разверток.

Тип распространения: freeware

Установка

Запустить исполняемый файл, следовать инструкциям инсталлятора.

ActorX v2.12 для 3Ds MAX 5.x + Character Studio v3.4

Плагин к 3Ds MAX 5.x для экспортирования игровой модели из среды 3Ds MAX в игровой редактор UnrealEd 3.

Тип распространения: freeware

Установка

Распаковать в папку <корень 3Ds MAX>\plugins.

ActorX v2.12 для 3Ds MAX 6 + Character Studio v4.0

Плагин к 3Ds MAX 6 для экспортирования игровой модели из среды 3Ds MAX в игровой редактор UnrealEd 3.

Тип распространения: freeware

Установка

Распаковать в папку <корень 3Ds MAX>\plugins.

Deep Paint 3D v2.1.1.4

Использованная в статье программа трехмерной раскраски моделей. Одинаково хорошо интегрируется с 3Ds MAX любой версии выше 4.2, а также с Photoshop версии не ниже 6.

Тип распространения: 30-дневная trial-версия.

Установка

Запустить исполняемый файл, следовать инструкциям программы установки.

Мастерская: к статье "Игровые редакторы"

Редактор Laser Squad Nemesis

Редактор предназначен для создания новых уровней к игре. Интерфейс прост и понятен. Большую часть занимает окно редактирования. Справа находится панель с инструментами. Установка объекта происходит перетаскиванием нужного из списка доступных объектов. Объекты на карте отображаются в виде моделей, которые используются в игре, или условных значков. Возможности редактора невелики. Сначала вы выбираете размер карты. Потом покрываете уровень текстурами и различными объектами. Собственно, на этом моделирование заканчивается. Но учитывая простоту самой игры, возможностей вполне достаточно, чтобы делать вполне играбельные уровни. Создавать собственный ландшафт и писать скрипты нельзя.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Редактор Lord of Realms 3

Редактор предназначен для создания крепостей. Создавать полноценные карты при помощи утилиты нельзя. Интерфейс прост и удобен. Большую часть занимает окно редактирования. Внизу находится панель управления, мини-карты и опции редактора. Создание замка выполнено достаточно несложно. Выбираете один из предложенных элементов крепости и перетаскиваете его в окно редактирования. В любой момент вы можете поменять архитектурный стиль. Для этого нужно щелкнуть по соответствующему значку на панели инструментов. После того как замок будет готов, нужно скопировать его из папки, где был установлен редактор, в корневую директорию игры.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Редактор "Битва Героев: Падение Империи"

Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и мультиплеерных карт. Для запуска редактора скопируйте его в корневую папку игры.

Интерфейс достаточно необычен. Посередине располагается окно редактирования, в котором происходит создание карты. Панели инструментов как таковой нет. Все действия производятся "горячими" клавишами. На самом деле это не так сложно, как может показаться. Весь список клавиш отображается в окне редактирования. Полчаса работы, и вы будете помнить их все без подсказок.

Оформление карты происходит стандартно для "стратегических" редакторов. Сначала создаете ландшафт. Потом покрываете его текстурами и игровыми объектами. Задаете скрипты и точки появления игрока и "компьютера". С установкой объектов связан небольшой баг. Для установки разных объектов используются разные кнопки. Причем каждый раз приходится выяснять их заново. При установке юнитов вы можете задать ему более тонкие настройки. Например, указать уровень, цвет...

Немного неудобно сделано масштабирование карты. Загрузив редактор, вы получаете карту стандартного размера. Чтобы его изменить, надо лезть в специальное меню и указывать нужный. Если вы решите поменять размер во время работы над картой, то все наработанное до этого будет утрачено.

Интересно сделана настройка AI. При установке юнита вы можете указать один из типов его поведения. Правда, типы эти достаточно примитивны: ходить на две клетки вправо-влево, ходить вниз-вверх на 100 клеток. Поэтому создать сложный сценарий не получится. Несмотря на то, что редактор предназначен для официального аддона, он может использоваться для создания карт к оригинальной игре. Достаточно лишь переключить режим работы редактора с **Add-On Editor** на обычный **Editor**.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

Мастерская: статья "Трехмерный культ. Часть 2"

Статья "Трехмерный культ. Часть 1"

Статья, опубликованная в пятом номере "Игромании" за 2004 год. Читайте материал в разделе "Инфоблок" нашего CD/DVD.

Интернет

К статье "Радуга интернета"

Античитерская система PunkBuster

Античитерская система **PunkBuster**.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте инструкции по инсталляции.

Игровое кино

Набор утилит для работы над переводом художественных и документальных фильмов на дому. **Smart Ripper**, **FlasK MPEG**, **HeadAC3he** и **Bearson's Bitrate Calculator**.

Установка

Все утилиты устанавливаются автоматически после запуска exe-инсталляторов.

Почта "Мании"

Кто угадает с трех раз, где у нас находится "Почта"... Тому ее и читать!

(подсказка: ответ начинается на букву "И").

Вне компьютера

Блок "Ролемансера": Основные материалы

"Астроид": спецподборка материалов

"Астроид" — новая оригинальная игра от российской компании "Технолог", производителя "Бронепехоты" и "Роботеха". Она распространяется в виде бустеров, по два пластиковых робота в каждом, и нескольких роботов каждому из играющих хватает, чтобы создать несокрушимую армию. (Скоро "Астроид" будет продаваться и в больших наборах.) Правила просты настолько, что научить играть в "Астроид" можно даже ребенка.

Собственно, правила вы найдете на диске. Всего несколько страниц, зато потом — часы захватывающей игры.

Обзор игры, написанный Петром Тюленевым, располагается в "бумажной" части "Игромании". На диске же представлены статья об игре, художественный рассказ о вселенной "Астроида" и — главное! — мультипликационный ролик, в котором боевые роботы оживают и сражаются друг с другом! Этот мини-мультфильм эксклюзивно предоставлен "Игромании" компанией "Технолог".

Ну и на закуску — обои с календарем на первый летний месяц текущего года.

Установка

Перед вами — **pdf**-файлы, открывающиеся с Adobe Acrobat Reader. Видео в формате **avi**-файла проигрывается большинством видеопрограмм (например, Windows Media Player, который поставляется вместе с последними версиями "Виндоуз").

"Война": спецподборка материалов

Про первую российскую коллекционную карточную игру мы рассказали на страницах этого номера "Мании" и в статье из раздела "Инфоблок" компакт-диска. Вот уже третья редакция правил выложена на CD, а вместе с ней — и спойлер игры (полные тексты всех игровых карт).

Установка

PDF-файл, который просматривается программой Adobe Acrobat Reader. И два **xls**-файла; этот формат распознается MS Excel, имеющейся в пакете MS Office.

Forgotten Realms: Elminsters Ecologies I

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**.

Forgotten Realms — самый проработанный из существующих миров фэнтези. Данная книга написана от лица Эльминстера — самого могущественного мага этого мира, этакое Гэндальфа Забытых царств.

Эльминстер рассказывает читателю о наиболее загадочных точках планеты Ториль, куда приключенцы не должны соваться без подготовки. Но разве что-то может помешать любопытным героям проникнуть в таинственные закоулки Forgotten Realms?

Установка

PDF-файл. Просматривается программой Adobe Acrobat Reader.

D&D: Wreck Ashore

Wizards of the Coast продолжают радовать всех поклонников **D&D** (и читателей "Игромании" в частности) новыми бесплатными приключениями для самой популярной ролевой игры планеты Земля. Модуль *Wreck Ashore* посвящен приключениям группы героев первого уровня в далеких морях. Корабль приключенцев неожиданно налетает на рифы...

Установка

PDF-файл. Просматривается программой Adobe Acrobat Reader.

T20: Traveller d20 Lite Rules

Ролевая система d20 System продолжает пользоваться завидным успехом и у игроков, и у разработчиков игр. Вашему вниманию предлагается полная версия облегченных правил для "космической оперы" **Traveller**. Ранее ролевые игры по данной вселенной создавались на основе системы GURPS, теперь же "приключаться" на планетах этого мира смогут и поклонники d20 System.

Установка

PDF-файл. Просматривается программой Adobe Acrobat Reader.

"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.

Блок "Ролемансера": Magic: The Gathering

Лучшие колоды со всего мира

Первым делом — повтор колод *Mirrodin Block Constructed* с **Pro Tour Kobe**. Колоды второго дня и отдельно колоды топ-8 представлены вашему вниманию. Далее — лучшие представители региональных чемпионатов Германии, Польши, Франции и даже Гонконга! Формат проводившихся турниров — *Standard Constructed*.

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*.

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 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 *1 февраля 2004 года*.

Установка

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

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 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" док-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 коллекционной карточной игре "**Война**", которая обрела уже третью редакцию правил и становится все более популярной.

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'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 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). 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.crpq.ru)

Военно-тактические игры (www.wargames.ru)

Коллекционные карточные игры (www.ccg.ru)

Рейтинг игровых сайтов GameTop (www.gametop.ru)

Онлайн-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 28 июня 2001 года

Мозговой штурм: СКРИНТУРС №6. Июнь

Что такое Скринтурс

Что такое *скриншот*? Это кадр, снятый в процессе игры. Что такое *конкурс*? Это состязание, ассоциирующееся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами. Что такое *Скринтурс*? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скринов и, разумеется, не обойденный 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. TRON 3.0: Kaspersky's Revenge

2. Unreal Cry 2004

3. Palmkiller

...

9. Battlefield of Duty

Что от вас требуется — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скрины сняты. Ни даты выхода, ни издателя/разработчика указывать не нужно. Только название. Вот так все просто. Сможете правильно ответить — войдете в число победителей, среди которых и будут 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 придирается к откровенным очепяткам, но ответы типа “Komand&Kanker” рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит, 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 июня**. В июльском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Призы Скринтурса №6. Июнь

#******Картинка: quest.tif*

Пятерка самых удачливых победителей нынешнего **Скринтурса** в качестве приза получит DVD-box с любопытнейшей игрой **Singles** от компании “Бука”.

Конкурсные картинки Скринтурса №6. Июнь

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 придирается). 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!