

РАЗДЕЛ "МОЗГОВОЙ ШТУРМ"

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

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

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

Героический Конкурс

Условия Героического Конкурса

Героический Конкурс происходил в течение нескольких номеров и завершился **1 октября** сего года. Конкурс был по игре **Heroes of Might and Magic IV** на лучшую карту в формате Small/Medium.

Прием карт на конкурс завершен, итоги будут подведены в **12-м** номере.

В рамках конкурса мы выкладываем на компакт все достойные того карты. Т.е. не абсолютно все, а только те, которые, будучи отыгранными в редакции, показали нам в той или иной степени интересными. Сейчас — третья по счету подборка карт. В следующем номере — последняя подборка и чествование победителей!

Жюри Героического Конкурса

A'Rouk

Название: A'Rouk

Авторы карты: [FA]BARD

Страна и город: Украина, Донецк

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 2 Computer Players, 1 Human Player

Условие победы: Special

Условие поражения: Lose Elnar, Hai'Din, Kristine or Jack

Предварительное мнение жюри: Странная карта. Оформление страдает, зато скриптов горы. Обычно все наоборот получается.

Описание карты: На континенте Ханнора многие знали о возвращении Темного, но лишь горстка посвященных знали о приходе мессии, который может спасти мир от надвигающейся эпохи Хаоса. Маги Самарканда искали Дракона — таинственное существо, которое способно использовать силы драконов всего мира. Воины Белого Пламени ждали прихода Аватара Света, а все остальные надеялись, что придет тот, кто способен спасти их от надвигающейся беды. И когда простая девушка проходит через врата Королей, каждая фракция возлагает на нее свои надежды. Возможно, ей придется самой пересмотреть свой взгляд на свою фигуру в круговороте истории.

Battle For Survive

Название: Battle For Survive

Авторы карты: Dark_Paladin
Страна и город: Россия, Москва
E-mail: paladin_rip@yahoo.com
Размер карты: Medium
Подземелье: Нет
Количество игроков: 4 Human/Computer Players
Условие победы: Стандартно
Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Много никому не нужных пустых пространств, кое-как закиданных артефактами и ресурсами. Некрасивая карта. Тем не менее, не халтура — играть можно.

Описание карты: Powerful Fallen Paladin collects 4 strongest warriors of the four parts of the world. Only one will survive. But why Dark Paladin needs the Best warrior of the planet? You will fight somewhere in the south lands of the mystery country which is cold Russia. You should survive and be the Strongest Person in the world!!!

Black or White

Название: Black or White
Авторы карты: Михайлов Алексей Андреевич
Страна и город: Россия, Московская область, г. Балашиха
E-mail: antrax89@mail.ru
Размер карты: Medium
Подземелье: Есть

Количество игроков: 2 Human/Computer Players (красный, синий (желательно оба игрока — люди)), 1 Computer Player (лиловый)

Условие победы: Уничтожить вражеского героя и достать алмазные латы и алмазный щит.

Условие поражения: Потерять своего героя.

Предварительное мнение жюри: Много "нефункциональной" территории. Расставить побольше разных домиков, хижин, монстров — и получилось бы куда лучше.

Описание карты: Всем поклонникам "ИГРОМАНИИ" и "Heroes of Might and Magic 4" мой большой привет! В моей карте можно играть за светлую и темную сторону. Она отличается от других необычным условием победы: надо не только уничтожить вражеского героя, но и добыть необходимые по сюжету артефакты. На моей карте присутствуют 6 необязательных для прохождения квестов; по три для каждого игрока. Лучше всего, если вы будете играть вдвоем, т.к. компьютер откровенно слаб и не может составить достойной конкуренции. Сюжет моей карты заключается в том, что: несколько столетий назад началась война между хаосом и порядком. Теперь она достигла своего апогея, и только вам решать, на чей стороне продолжать борьбу. Надеюсь, моя карта доставит вам удовольствие.

China Town

Название: China Town
Авторы карты: годеи продан
Страна и город: Россия г. Реутов
E-mail: lavrikovav@mail.ru
Размер карты: Medium
Подземелье: Есть

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

Условие победы: Для красного — найти артефакт, для синего — победить героя, для оранжевого — стандартно.

Условие поражения: Потерять определенного героя.

Предварительное мнение жюри: Добавить побольше интересных скриптов, и получилось бы

просто супер.

Описание карты: Великая китайская империя. Колдуны. Солдаты. Племена монголов. Участок границы, на котором сталкиваются трое. У каждого из игроков своя история, своя цель, своя победа. Скрипты организованы так, что каждому игроку для завершения необходимо выполнить свое условие, при этом он сталкивается с другими игроками, которые жаждут каких-то других целей, но не прочь поживиться его ресурсами. Играть можно как с компьютером, так с людьми. Лично мне интереснее всего играть за оранжевого игрока, в данном случае монгола.

Crossroad

Название: Crossroad

Авторы карты: justin 'a_d_i_d_a_s' МК

Страна и город: Россия, Ватутинки 2

E-mail: life_is_peachy@pisem.net

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

Условие победы: стандартные + по сюжету.

Условие поражения: стандартные.

Предварительное мнение жюри: Полей многовато. Явно многовато.

Описание карты:

-= Prologue =-

Перепутье получило свое название из-за перекрестка оживленных торговых путей, который некогда располагался в этой местности. Из-за обилия купцов и, что самое главное, их товаров, Перепутье привлекло большое внимание разбойников всех мастей, и вскоре поток обозов иссяк, найдя более безопасные пути.

Почвы района бедны ресурсами, а потому, кроме вездесущих варваров, район заселяют лишь оставшиеся тут разбойники. Дороги давно заросли, и сейчас даже трудно предположить, где они проходили. До недавнего времени об этом месте вспомнили лишь однажды — в связи с так называемым Походом Квазла.

С незапамятных времен в Перепутье существует портал выхода. И никто, даже самые старые жители этой земли, не помнит, чтобы из его ворот кто-либо выходил. Квазл — маг (он себя таковым считал), собиравшийся доказать, что портал был открыт в День Искупления для бегства с Антагарича. Вместе с единомышленниками он поселился в Перепутье и стал проводить различные эксперименты. Много шума вызвало исчезновение его единомышленников. Кто-то говорит, что их перебили разбойники. Кто-то — что они разочаровались в Квазле и просто покинули земли Перепутья. Некоторые утверждали, что Квазл преобразовал портал в двусторонний и отправил своих товарищей "на разведку".

Со временем про Квазла забыли, но ходят слухи, что он жив и здоров и по-прежнему живет в Перепутье.

До недавнего времени забыли и про портал ...

-= Life-Order-Nature alliance =-

*Из закрытого собрания Альянса Света:

Сир Рыцарь Кентайн: "... Портал был активирован. При функционирующем выходе магистру магии порядка, ВорОну, не составило труда определить месторасположение ворот входа. Результат оказался шокирующим ... Теперь я попрошу общего внимания: вход расположен на Антагариче.

Недоумевающие возгласы ... Я прошу тишины ... Информации о том, кто мог остаться в живых после Дня Искупления, у нас нет ... Я прошу тишины! Нет, мы не знаем, кто или что могло выйти из портала — мы не имеем в этом районе ни одного города, замка или даже поселения. Был послан отряд разведки во главе с, я думаю, известным вам Ивором, но информации от них я не получал. Возможно, они были разбиты силами варваров ..."

*Из результатов собрания:

1. Сохранять тайну собрания.

2. Препятствовать распространению слухов о портале.
3. Подтвердить или опровергнуть информацию магистра ВорОна, для чего:
 - Организовать поход объединенных сил альянса в земли Перепутья.
 - Подавить силы варваров и их союзников, если таковые имеются.
 - Определить, кто активировал портал и где расположен вход, для чего:
 - Приложить все силы по созданию двустороннего входа, если такое представляется возможным.

=- Chaos-Might alliance =-

Хафир сидел, сложив руки на груди. Он смеялся. Но ни одна жилка не шевелилась на его лице. Его рот не издавал ни одного звука, а глаза все с таким же вниманием смотрели на собеседника. За долгие годы тренировок этот первоклассный шпион научился тонуть, когда его топят, умирать, когда в него стреляют из лука, веселиться и шутить, когда на пытке. На пытке себя любимого! И после этого возвращаться обратно с единственно важной ценностью — информацией. Информацией, которая была так нужна его хозяину ... да черт подери, всему королевству! Информацией, за которую ему предлагали огромные наделы земли, отрубали пальцы и ... много еще чего делали. Но сейчас он смеялся. И если бы его кожа не была бы красного цвета, она бы непременно такой бы стала. От ненависти. Он еще раз убеждался в безграничной тупости союзников своего лорда ...

"... и золота. ДА! ЗОЛОТА!!!" — орал во все горло Торк. "Он один только принес с собой 30 тысяч!!!! Да ты, джинн, наверное, столько за раз и не видел!..."

"Я не джинн," — учтиво поправил его Хафир. Любое живое существо, осмелившееся так оскорбить ифрита, было бы превращено в пепел на месте. Но не сейчас. Сейчас только одно имело значение — портал.

"Ага ..." — промямлил варвар. Он забыл, о чем только что говорил, и сейчас мучительно пытался что-то вспомнить, но его голова явно не слушалась хозяина.

Хафир уже не замечал его. Он пытался суммировать все полученные сведения. Есть белый человек (по словам этого "генерала Торка"), вышедший из портала. "Вроде некр, а вроде и нет ..." Скорее всего, призрак (орки видели, как он "вошел в гору") ... Плохо, что я с ним не успел пообщаться. Раздал всякие безделушки варварам, попросил найти и убить старика и скрылся. Куда? Какого старика? Откуда он пришел? Чем ему мешает старик? Не ему, а им. За ним стоит не сравнимая ни с чем сила. Это Хафир уже знал. Сведения о старике он должен был получить со дня на день. Так же, как и о портале. Шпионская система (созданная самим Хафиром) работала во всю мощь. С северо-запада движется альянс. Тоже немалая сила. Они идут к portalу. Варвары радуются победе над отрядами разведки и не знают о приближении основных сил. Слова "варвар" и "знать" вообще редко совмещаются. А мы, как всегда, будем думать, как получить максимальную пользу из сложившейся ситуации.

=-Дополнительная информация=-

1. Я точно не знаю — это глюки или нет. Например, когда при движении герой натывается на эвэнт с сообщением, он останавливается. А когда натывается на вопрос — продолжает движение ... И еще — в редакторе описание карты есть, а в самой игре оно не высвечивается ... У меня лицензионная версия HoMM IV (Rus) 1.3. от компании "Бука" (на всякий случай :))

2. Я не являюсь знатоком вселенной M&M, посему возможны неточности в названиях/именах и т.п. Пусть знатоки строго не судят.

ДА! С орфографией у меня тоже нелады. :)

3. Легче всего играть за замок Nature. Второй по сложности — Life. Самый сложный — Order. По интересности ... не знаю. :)

4. Да, я знаю, что с этим не к вам, но все же... В gta3 не обязательно пихать в папку с игрой mp3 файлы — можно запихнуть ярлыки на них. Для меломанов — огромная экономия дискового пространства. У вас об этом нигде не написано.

Duke's story

Название: Duke's story
Авторы карты: М.А.Кошелев aka the Undertaker
Страна и город: Россия, г. Калуга
E-mail: Mich_koshelev@mail.ru
Размер карты: Medium
Подземелье: Нет

Количество игроков: 4 Human/Computer Players

Условие победы: Всех порвать на грелки.

Условие поражения: Не порвать всех на грелки.

Предварительное мнение жюри: Ну как вы думаете, о приключениях какого Дюка может рассказывать сценарий с таким названием? Ага, его — Ньюкема.

Описание карты: Сразу скажу, что общей завязкой карта не блещет, главное — геймплей.

А вот он, свинья, как раз на высоте. Несмотря на стандартные условия победы, играть интересно, так как для их выполнения надо связаться в узел, а потом еще и развязаться. Эта карта буквально нашпигована скриптами, так что с компом играть не в кайф (несмотря на мои попытки научить гада играть, он все же иногда тупит по-страшному).

А вот завязка.

Помните, товарищи, начало оригинальных "Героев 4"? На всякий пожарный — напомним.

...And when the soul of frost and armageddon's blade clashed, a blinding flash...

...После взрыва все дружно свалили в прекрасный новый мир, и там остались жить.

А тем временем... На Землю снова вторглись кучи горячо любимых свинок, терминаторов и т.д. и т.п. и в том же духе. Даже небезызвестный Дюк, который Ньюкем, не смог всех порвать.

Ну и, будучи человеком умным, решил, что пора делать ноги. И сделал. В тот же самый мир, что и население Эрафии. А там великие вожди уже все поделили, и жить ему пришлось на маленьком островке посреди моря. Там он написал не один гигабайт мемуаров и решил уже спокойно отдать концы. Но вот четыре неугомонных короля, а одновременно хранителя древних артефактов, решили, что им мало места. "В конце останется только один" — как говорится. И почему-то всем им вздумалось, что Дюк — ключ к успеху всей их кутерьмы. Не учили только одного.

Дюк даже на пенсии остался Дюком.

Emerald Apocalypse

Название: Emerald Apocalypse
Авторы карты: Якушин Александр
Страна и город: Россия, г. Магадан
E-mail: sakson@yandex.ru
Размер карты: Medium
Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Human Player

Условие победы: Всех спасти и вернуться домой.

Условие поражения: Потерять кого-либо из героев.

Предварительное мнение жюри: Много места никак не используется. На те же территории можно было бы с легкостью вместить куда больше интересных вещей.

Описание карты: Когда-то девочка по имени Элли Смит попала в Волшебную страну, где познакомилась со Страшилой, Дровосеком, Львом и другими ее обитателями и помогла им справиться со злыми колдуньями и другими проблемами. С тех пор прошло много лет. Теперь у нее уже есть внучка. И мало того, что она как две капли воды похожа на свою бабушку в молодости, но у нее и имя точно такое же — Элли. Элли Смит. Однажды неизвестно откуда появившийся ураган подхватил небольшой садовый домик, где сидела Элли, и отнес его ... Догадайтесь сами, куда. В Волшебной стране снова проблемы. Сможет ли Элли с ними справиться ...

...

Вообще-то акцент я сделал на сюжет, а все боевые действия — лишь дань уважения к традициям отличной игры. Баланс боев я не выверял, поэтому прошу не сердиться за их легкость.

Evil Assassination

Название: Evil Assassination

Авторы карты: Суворов "Vados" Вадим

Страна и город: Россия, город Москва

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 5 Computer Players, 1 Human Player

Условие победы: Уничтожить Великое Зло".

Условие поражения: Потерять все города и героев, проиграть в битве с великим злом или не успеть за два года.

Предварительное мнение жюри: Дизайн не ахти, что называется. Зато есть скрипты, да и сюжет какой-никакой присутствует.

Описание карты: Все действие происходит на одном из полей брани "Героев Меча и Магии" в интернете. Из-за глобальной ошибки (Windows 98) на этой карте собралось Великое Зло: Дьябло, Мефистофель и Сандро. Будучи демоном, Кабанчик присоединился к этой троице. Набегавшись от гигантских роботов, Snake решил перейти на Темную сторону. Также здесь появилась заполнившая своим бюстом все и вся Лара Крофт. Вскоре вся карта была заполнена нечистью. Все бы и ничего, но про это безобразии узнали люди из "Игромании". Самонадеянно считая, что у них все получится как у команды Скуби-Ду, они перехватили карту у Великого Зла. Быстро развившись, они захватили все, что было на этом узле. Но отупевший от денег Билл Гейтс, долго делавший добро, инвестировал Дьябло и его команду. Они, в свою очередь, расширили свои владения и посадили на ней анашу. После этого масштаб битвы расширился до нескольких игровых сайтов. Но общество по борьбе с наркотиками нашла крутого игрока для уничтожения всей этой нечисти. Тут появляется вы, отвоевав маленький городок под злополучным названием Rasoop City, вы начинаете великий поход на Великое Зло. Но будьте осторожны, на вашем пути будут коварные враги, великие герои и окружающие условия. Помните, что не всегда то, что вы видите, и есть то, что есть на самом деле. В этом приключении время тоже работает против вас. Все квесты обязательны, но выполнение их не линейно, а скорее альтернативно (т.е. можно пройти квест или просто убить монстра).

P.S. Карта протестирована и ПРОХОДИМА, так что вопросов типа "Куда идти-то?", "Как убить этих страшных врагов?" или "Как можно уложиться в 2 года?" возникать не должно.

Evil test

Название: Evil test

Авторы карты: Dim-5

Страна и город: Россия, г. Краснодар

E-mail: dim-5@list.ru; dim-5@rambler.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 4 Computer Players, 1 Human/Computer Player

Условие победы: Обрести душевный покой.

Условие поражения: Принц Нарек не должен умереть.

Предварительное мнение жюри: Собственно, даже нечего сказать. Просто хорошая карта. Ни больше, ни меньше.

Описание карты: Вот уже целую вечность я хожу среди призраков. Я и сам лишь призрак. Но внутреннее свечение отличает меня от остального населения. Кроме того, я помню, как его приобрел. Все началось, когда я еще был человеком... Меня звали Марек... Или Нарек? Пусть будет Нарек, ведь для сути рассказа не имеет никакой разницы, как меня звали раньше. Так вот, я был принцем, младшим из двух братьев. После смерти отца мой брат законно вошел на престол, но с ним что-то произошло — он стал ненавидеть живых. Тогда-то Нестор (или Кастор?), советник моего отца, и уговорил меня взять часть королевской армии и пойти... разобраться, в чем дело.

Feels like the first kiss

Название: Feels like the first kiss

Авторы карты: d*ne

Страна и город: Россия, Чусовой (Пермская область)

E-mail: vanyak@km.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 3 Computer Players (синий, зеленый, бирюзовый), 1 Human/Computer Player (красный)

Условие победы: Захватить город Новислон и уничтожить героя Рагнарека.

Условие поражения: Потерять героя Елену.

Предварительное мнение жюри: Хорошая карта. Скрипты, неплохое оформление, сюжет — все при ней.

Описание карты: Одна из тех карт, которая отличается оригинальностью сюжета. Может, это будет не интересно, но точно оригинально. По крайней мере, тестируемые были в восторге. Карта сложная, точно говорю (60 дней до ума доводил), но интересная. Действие разворачивается то ли в древней Руси, когда были всякие Ярославы мудрые, Игори и Олеги великие, то ли где не ясно. Пусть это будет 4 в. до н.э. (Руси как государства еще не было... ну неважно :)). Приезжает героиня Елена с учебы. Училась на мага. Встречается с дядей, и началось... Туда, сюда, опять туда...

Короче, когда выполняешь 1 часть сюжета, а именно: захватываешь 5 золотых рудников для Рагнарека, начинается 2 часть: типичная война — кто круче. Надо заметить, что несмотря на долгое гуляние по другим землям, враг начинает развиваться только тогда, когда начинаете развиваться вы. И еще: когда рудники будут отданы Рагнареку, деньги от них прибывать не будут, и т.д. и т.п. Много всего интересного сделано, скучать точно не придется, и еще: уделил большое внимание насыщенности карты; конечно, существо на существо наклеплено не будет, но простых "тканей" земли не будет точно (там кактус, тут дерево...)

Карта разбита на 5 территорий:

1. Островок, где находится месторасположение поселка, маленький такой.
2. Обширные земли эльфов, напичканные соответствующими монстрами.
3. Владение Рагнарека в центре.
4. Земли варваров, наша база в будущем.
5. Земли нежити, база врага.

Советы по прохождению:

1. Хижина дяди на том же острове, где вы появляетесь.
2. Феримон находится в самом низу карты (в болоте).
3. Для зелья необходима броня из чешуи дракона, а не чешуя!
4. Мочите всех драконов в их гнезде, мапа сложная, свежие силы брать в начале будет негде.
5. Захватывайте золотую шахту (не те 5 на землях эльфов)!

Всем играть в Syberia — это шедевр!!!

Будут вопросы — на мыло.

Приятной игры!

Fighting for Artifact

Название: Fighting for Artifact

Авторы карты: Степанов Дмитрий (Spider)

Страна и город: Россия, г. Тверь

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

(фиолетовый/зеленый)

Условие победы: Захватить артефакт, находящийся в замке "Черная цитадель".

Условие поражения: Потерять все города и героев и позволить противнику успеть захватить артефакт.

Предварительное мнение жюри: Нормальная среднестатистическая карта. Не более.

Описание карты: В двух королевствах Манреком и Тургард появилась страшная болезнь, от которой не было лекарства. Люди думали, что они обречены, но это оказалось не так. Маги двух королевств объединились и узнали способ избавиться от болезни. Необходимо было достать древнейший артефакт-книгу "Кодекс Архимага". Только в ней есть заклинание, способное прервать хаос, наведенный болезнью. Маги узнали и еще кое-что — если прочесть заклинание один раз, больше никто не сможет сделать это второй раз. Но была и еще одна проблема. Артефакт находился в дьявольском замке "Черная цитадель" — последнем оплоте дьяволов на территории двух королевств. Цари, узнав обо всем, поняли, что на этой земле останется только одно королевство. Они не стали объявлять друг другу войну, все и так понимали, что это неизбежно...

Four tomes of Magic

Название: Four tomes of Magic

Авторы карты: Rhino

Страна и город: Latvia, Preili

E-mail: homine@navigator.lv

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

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

Условие победы: Открыть все Pandora's box и получить 4 Tomes of Magic.

Условие поражения: Стандартно.

Предварительное мнение жюри: Хорошая карта, но сюжета слегка не хватает. Тем не менее нельзя не заметить некоторых интересных идей.

Описание карты: Вы мелкий маг по имени Marbor, но вы мечтаете стать самым великим магом во всем мире. Так как у вас уже есть Tome of Nature, вы намерены достать остальные четыре. Каждый из них заперт в шкатулке Пандоры, и каждую из них (изначально) охраняют 50 элементарей. Только вы можете открыть эти шкатулки.

Советую освободить героя, который заперт в тюрьме, он очень силен.

Вот и все!

Front

Название: Front

Авторы карты: Утоплов "Esial" Владимир Владимирович

Страна и город: Россия, г. Электросталь

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 2 Computer Players, 4 Human/Computer Players

Условие победы: Захват замка Шаль'ди'Гулл.

Предварительное мнение жюри: Карта очень сильно перегружена объектами, сложно ориентироваться.

Описание карты: "И было предсказано, что вознегодуют Демоны против униженного своего положения, и восстанут против порядка и мира, и захотят быть единственной разумной расой в Драге, и лишь Избранный из каждой ипостаси может помешать их коварным планам и положить конец их недостойному существованию."

Предсказания Кании, прорицателя Великой Империи. 2456 год

Gamer vs Kate

Название: Gamer vs Kate

Авторы карты: Бутин Роман

Страна и город: Россия, Лобня

E-mail: Roma@sats.ru

Размер карты: Small

Подземелье: Есть

Количество игроков: 2 Human/Computer Players

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Оформление на уровне. Однако, кроме героев Геймера и Дяди Федора, изюминки в сценарии нет.

Описание карты: Когда-то в этих землях было спокойно. Но однажды царь Геймер перебрал и похитил королеву Катю, владительницу природы. Лес ищет Катю, пожирая все на своем пути, его невозможно остановить, он сожрет всю планету. Найдите Катю и спасите мир!

Hard situation

Название: Hard situation

Авторы карты: Alexis

Страна и город: Россия, г. Тольятти

E-mail: alecsis@nightmail.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 2 Human Players

Условие победы: Смерть противника

Условие поражения: Стандартное или прошествие 60 дней

Предварительное мнение жюри: На карте банально нечем заняться. Слишком мало объектов, слишком много ничем не занятой поверхности.

Описание карты: В городе Новоглен появилась проблема. В результате неправильного наложения заклятия на лорда Алексиса от него отделилась темная сущность его души и преобразовалась в лорда Сикселу. Второй побочный эффект заклинания был в том, что оба лорда были одержимы идеей убийства своей противоположной стороны. В первой своей драке они сожгли таверну. События стали принимать более угрожающий масштаб, и судья города Новоглена решил поступить следующим образом. Он отправил обоих лордов на остров и сказал, что если они не решат эту проблему за 2 месяца, то останутся на острове навсегда.

Holy Quest

Название: Holy Quest

Авторы карты: Frost bite

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: frostb@freemail.ru

Размер карты: Small

Подземелье: Есть

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

Условие победы: Уничтожить героя противника

Условие поражения: Потерять героя, временное ограничение 72 дня

Предварительное мнение жюри: Слишком много места на карте можно было бы использовать куда интереснее.

Описание карты: Карта предназначена для одиночной игры. Проходится в основном одним героем, войска выполняют посредственную часть в вашей армии. Герою предстоит проникнуть в темное царство и уничтожить некромантов. Карту лучше проходить на экспертном уровне

сложности. В конце прохождения вас ждет небольшой easter egg и аркадный элемент, по льду не ходить. Вот, в общем, и все, удовольствие гарантировано.

Isle of Might

Название: Isle of Might

Авторы карты: Red_RenDEZ

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: barkin@sai.msu.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 6 Human/Computer Players

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Скучноватое оформление, да и скриптов нет.

Описание карты: На этой карте игрок сможет сыграть за все шесть цивилизаций. Посередине карты расположен остров, на котором расположены варвары. Вокруг острова расположены земли остальных цивилизаций. Карта выполнена в виде каббалистического знака.

Lava

Название: Lava

Авторы карты: Mazy

Страна и город: Россия, г. Ростов-на-Дону

E-mail: liseum2002@bk.ru

Размер карты: Small

Подземелье: Нет

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

Условие победы: Убить героя противника

Условие поражения: Потерять своего героя

Предварительное мнение жюри: Очень красивая карта. Однако нет "изюминки".

Описание карты: Это война между двумя братьями, поссорившимися из-за берегов лавового озера и огненного острова.

Legend About Baikal

Название: Legend About Baikal

Авторы карты: Bionic

Страна и город: Россия, г. Иркутск

E-mail: bionic@rol.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Human (жизнь, красный), 2 Human (смерть, синий)

Условие победы: Овладеть Шаман-камнем

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Между прочим, сюжет карты основан на давно существующей легенде, а не является плодом фантазии автора. Отличное оформление, но скриптов маловато. Да и сюжет, кроме как в описании, почти нигде не присутствует. В целом же карта понравилась.

Описание карты: В стародавние времена могучий Байкал был добрым и веселым. Крепко он любил свою дочь Ангару. Красивее ее не было на земле И кто бы ни ехал мимо Ангары, все любовались ею, все славил ее. Старик Байкал берег дочь пуще своего сердца.

Однажды, когда Байкал спал, Ангара бросилась бежать со своим женихом Енисеем. Проснулся

отец, гневно всплеснул волнами. Поднялась свирепая буря. Могучий Байкал ударил по седой горе, отломил от нее кусок и бросил дочери вдогонку. Сосредоточил старик всю свою мощь в этом камне. Скала придавила красавицу и удерживает ее до сих пор. Из-за своей магической силы прозвали люди скалу Шаман-камнем. Обессилел старик Байкал, и теперь тот, кто имеет контроль над Шаман-камнем, тот имеет контроль над самим Байкалом. И вот спустя много тысяч лет две великие силы схлестнулись в жестокой битве за власть.

Mest_nevernim

Название: Mest_nevernim

Авторы карты: Страшный Серый Еж & Dauster

Страна и город: Россия, Каменск-Уральский

E-mail: dauster@yandex.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Computer Player (синий), 2 Human Player (красный)

Условие победы: Главный герой попадает в Тридевятые Земли одним из возможных способов

Условие поражения: Потеря героя — Бин Лана

Предварительное мнение жюри: А здесь ситуация немного нестандартная. Если обычно скриптов раз-два и обчелся, то тут наоборот...

Описание карты: Честно говоря, НоММ IV немного разочаровал нас своим исполнением. Хотелось явно чего-то большего в плане геймплея и, возможно, графики. Тем не менее новый Негоес дал возможность худо-бедно реализовывать сюжетную линию, снабдив потенциального картодела скриптами. Раз есть скрипты, значит, надо им пользоваться! — решили мы и начали ваять карту (точнее, ваял ее субъект, именующий себя Страшным Серым Ежом, тогда как Dauster лишь помогал ему некоторыми идеями и изобретал диалоги). Конструирование стандартной карты было нам чуждо — люди, как нам кажется, уже привыкли проходить карту за картой, сметая замки противников, считая ресурсы и наскоро пропуская диалоги, даже не пытаясь читать содержание оных... Мы пошли другим путем: постарались сделать диалоги неотъемлемой частью игрового процесса, развить сюжетную линию и, конечно, приправить все это какой-нибудь долей юмора. Иными словами, раскрыть новые возможности НоММ IV на полную. Насколько это получилось, судить вам. Итак: на нашей карте вы не найдете ни одного стандартного замка, ни одной шахты с ресурсами и, что немаловажно, компьютерный игрок не будет доставлять вам неудобств, в сотый раз захватывая неохранный замок. Основная задача игрока будет состоять в получении заданий и их выполнении. Отсюда легко напрашивается вывод, что, НЕ ЧИТАЯ диалогов, вы почти наверняка НЕ ПРОЙДЕТЕ карту. Так что ЧИТАЙТЕ ДИАЛОГИ, товарищи! Мы постарались сделать их не очень длинными, но смешными. В нашем случае НоММ выступает, если хотите, как RPG/Quest (причем существуют развилки, и их достаточно много, т.е. Quest не линейен). Сюжетная основа такова. Главный герой Бин Лан по воле случая оказывается на свободе. Он мечтает отомстить своим старым врагам, и ваша задача состоит в том, чтобы помочь ему это сделать...

Как будут разворачиваться события дальше — узнаете, играя в нашу карту!

Nature & Death

Название: Nature & Death

Авторы карты: Corvus

Страна и город: Россия, г. Алексин

E-mail: multilab@tula.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 2 Human/Computer Players (красный, синий)

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Карта для тех, кто любит подольше поиграться.

Понравилась.

Описание карты: На этой карте вам предстоит решить вековой спор сил порядка и смерти, выступая за одного из двух героев: друида Тамриата и некроманта Доаста. Война между природой и смертью длится очень давно, и оба противника лишь продолжают начатое их предками. Тамриату предстоит пройти через многие испытания — пиратскую базу, деревню фей, найти жилище великого друида. Доаст должен преодолеть множество препятствий на пути к врагу: лавовую реку и заброшенные шахты, темную долину и сосновый лес. Если вам важен красивый сюжет и интересные задания — ваш выбор Тамриат, а если нравятся безумные битвы и кровавые походы — Доаст.

Puzzle

Название: Puzzle

Авторы карты: SH@RKICH + Wintermute

Страна и город: Россия, г. Екатеринбург

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 4 Computer Players, 1 Human Player

Условие победы: Успешно пройти все испытания и справиться с самим собой...

Условие поражения: Потерять героя Шаграт

Предварительное мнение жюри: Очень неплохая карта — с точки зрения как оформления, так и сюжета.

Описание карты: Эта история начинается с празднования дня Испытания Силы в Академии для одаренных демонов. Наш главный герой, Шаграт, — демон, как вы уже догадались, — стоит в центральной зале для торжественных приемов в кругу друзей и держит в руках небольшой сверток с подарком, который они ему преподнесли по случаю успешного прохождения Испытания Силы.

Шаграт славится на всю Академию своими "шутками", которые он преподносит не только близким друзьям, но и совершенно незнакомым. Пользуясь своими удивительными способностями, благодаря которым он и был зачислен в Академию, Шаграт с превеликим наслаждением демонстрирует свою безграничную изобретательность и необыкновенно черный юмор. Ему ничего не стоит забросить неопытного первокурсника на крошечный островок в море раскаленной лавы, напрочь лишив несчастного способностей полета и левитации. И даже наставникам Академии не всегда удается сладить с его неукротимым темпераментом и богатым воображением.

Зато друзья, кажется, нашли способ. Им уже порядком надоело просыпаться не там, где они заснули, да и остальные шуточки тоже. Наткнувшись как-то в библиотеке Академии на один древний манускрипт, они загорелись идеей отмщения. А манускрипт тот содержал краткое описание деяний одного из великих магов-недемонов, Торхейма. Среди прочего там упоминалось о том, что, возжелав бессмертия, Торхейм, используя забытую сейчас руническую магию, создал загадочный артефакт-головоломку, поместив себя внутрь него, туда, где время не имеет над ним власти, и став тем самым Хозяином головоломки. Согласно описаниям, начавший разгадывать ее впадает в состояние, подобное трансу, и не может выйти из него, пока не пройдет все испытания, назначенные Торхеймом.

Несколько лет друзья Шаграта разыскивали следы этой вещицы, затратив на это немало средств и энергии. И вот настал момент их торжества — Шаграт разворачивает сверток и внимательно рассматривает подарок.

"Ну, что же ты медлишь, Шаграт!" — подначивают его друзья. — "Эту головоломку не могут разгадать уже не одну сотню лет, так что если тебе это удастся — это увековечит твое имя!"

"Что значит если?" — воскликнул Шаграт и сместил грани головоломки Торхейма.

Так начинаются удивительные и опасные приключения демона Шаграта в мире безумного Торхейма.

Search For The Power Of Truth

Название: Search For The Power Of Truth

Авторы карты: FuguMethod

Страна и город: Россия, Москва

E-mail: grizzly@realmail.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Computer Player, 1 Human Player

Условие победы: Разыскать Обличье Истины

Условие поражения: Герой по имени Алвентус — мертв

Предварительное мнение жюри: Побольше скриптов — и карта была бы идеальной.

Описание карты: Вот уже несколько лет Королевство ведет опустошительную войну против нескончаемых сил смерти под командованием Черного Рыцаря по имени Джурейз. И все это время никто не добился больших побед, и результат лишь был переменным успехом у обеих сторон. Исправить эту ситуацию в свою пользу сможет лишь тот, у кого раньше окажется Обличье Истины...

Действие происходит далеко от больших сражений в далекой провинции Королевства — Красота и Ревность. Природа наградила эту землю двумя удивительными реками, которые в давние времена служили источниками воды в засушливые сезоны, а зимой они превращались в тему для мистических историй. Одна река представляет собой медленное и плавное течение, сделавшее берега ее красивыми и пологими. Ее местные жители называют Красота. Вторая река постоянно бурлит, и иногда создается впечатление, что она негодует от происходящего вокруг, и берега ее очень крутые и извилистые. Эту реку зовут Ревность. И однажды в эту землю раньше остальных приезжает бывалый воин Алвентус, которому во что бы то ни стало, через тяжкие переживания и истязательные бои, предстоит отыскать быстрее других единственную надежду Королевства на обретение мира и спокойствия...

Search of the Book

Название: Search of the Book

Авторы карты: Алекс I

Страна и город: Россия, г. Ульяновск

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 2 Human/Computer Players

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Потеря любого из начальных героев

Предварительное мнение жюри: Аэродромы, аэродромы...

Описание карты: Карта оптимизирована под дуэльный режим: один играет на стороне сил Жизни, другой — сил Хаоса. Можно, конечно, играть и с компьютером, но тогда надо предварительно убрать на стороне противника нейтральных монстров от шахт. События как с той, так и с другой стороны разворачиваются вокруг двух главных героев, обладающих уникальными способностями. Найм новых героев не предусмотрен, так что начальных героев надо беречь. Рандомайзер не использовался вообще (не думаю, что кто-то проходит раз за разом одну и ту же карту, кайфуя от встречи на одном и том же месте разных монстров/ресурсов/артефактов).

Сюжетная линия проработана с обеих сторон до 6-го хода. Дальше встречаются отдельные скрипты, привязанные к одному из героев. Ключевым моментом для каждой из сторон являются поиски Книги Жизни и Книги Хаоса соответственно. Только эти артефакты могут открыть ворота, ведущие к порталу на территорию врага. Внимание: портал односторонний, второго шанса произвести первое впечатление не будет.

The Acolyte of Darkness

Название: The Acolyte of Darkness

Авторы карты: Juize

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: juize@nm.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 3 Computer Players, 1 Human Player

Условие победы: Уничтожить или захватить героя Мелькарта, захватить город Хеорот

Условие поражения: Потерять своего героя

Предварительное мнение жюри: Слишком много на карте полей.

Описание карты: За горами Каменного Пояса стоит древний город Хеорот. Правил когда-то этим городом мудрый царь Акамонт, и было у него два сына. После смерти отца власть по закону перешла к старшему — Радоманфу. Но вот в один день Мелькарт — младший наследник — решил отнять власть у своего брата. На охоте он заманил Радоманфа в чащу леса и там убил, а сам занял его место на троне. Радоманф попал в Подземное царство мертвых, в руки к демону Мефисто — Властелину Тьмы. Демон предложил ему сделку: он обретет новую жизнь, сможет отомстить своему брату и вернуть законный трон Хеорота себе, а взамен Радоманф навсегда станет прислужкой Тьмы. Жаждавший мести Радоманф согласился...

The ballad of two rivers

Название: The ballad of two rivers

Авторы карты: PLeXtoR

Страна и город: Россия, г. Йошкар-Ола

E-mail: ---

Размер карты: Small

Подземелье: Есть

Количество игроков: 3 Computer Players (green, orange, teal), 2 Human/Computer Players (red, blue)

Условие победы: Red Player должен уничтожить Teal Player

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Очень милая карта. Чем-то трогает за душу.

Описание карты: Это история о двух славных королевствах Bledfust и Weyten. И все было хорошо, пока не появился кто-то по имени Reik. Это принесло разрушения во многие города. Теперь осталось лишь два города Bledfust и Weyten. Некоторые силы еще сдерживают натиск, но и они скоро падут под мощью, против которой не выдержите и вы, если сейчас же не начнете действовать.

The Siege of Eiderfast

Название: The Siege of Eiderfast

Авторы карты: Kromvell

Страна и город: Россия, г. Екатеринбург

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Computer Player (синий), 3 Human/Computer Players (зеленый, оранжевый, красный)

Условие победы: Захватить город Айдерфаст

Условие поражения: Потерять герцога

Предварительное мнение жюри: Очень много пустынных пространств. Небольших, но это компенсируется количеством.

Описание карты: "...И после Расплаты спаслись немногие, и начинали все сначала. И пришло время Печального мира... Но истинные герои находились порой среди выживших. Безвестный воитель света Грацерн объединил несколько отрядов и положил начало новому королевству, чтобы не умер прекрасный призрак Эрафии. Но потомки его все больше превращали свои походы в набеги с грабежами. Тем не менее клан Грацерн захватывал все больше угодий, и королевство Тронбанд разрослось до непостижимых размеров и стало средоточием мощи. И тогда была отстроена легенда, ибо не было столицы более великой, чем Айдерфаст, с самого начала дней. Все торговые пути проходили через этот город. Но не могло не отыскаться завистников, и ими оказались те герцогства, которые смел Грацерн своим первым ударом. Втайне копя силы, монархи лелеяли надежду на месть. И вот они ударили, и Тронбанд, не ожидавший вторжения, едва устоял на ногах. Долго длилась эта война, и вот, 45 лет спустя, герцогства взяли Айдерфаст в осаду. Но город все еще потрясающе силен, и нелегко будет взять его..."

Хроники Аксеота,
год 2836 после Расплаты.

The undead is becoming

Название: The undead is becoming

Авторы карты: Den

Страна и город: Россия, г. Уфа

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

Условие победы: Захват вражеского замка и уничтожение главного героя

Условие поражения: Стандартные

Предварительное мнение жюри: Как и в большинстве пришедших карт: неплохое оформление, но полное отсутствие сюжета где-либо, кроме описания.

Описание карты: Покой и спокойствие мирного Мельинского государства частенько нарушали набеги соседних государств и морских разбойников. Люди привыкли к этому, но они представить себе не могли, что когда-нибудь им придется противостоять самому Баалу. В один день, который трудно было назвать прекрасным, у самых берегов Мельинского государства пучина морская извергла из недр своих страшное царство Баала. В самый последний момент, когда армада Баала собралась переправиться на Мельинский континент, Боги сжалились над смертными и дали злобным армиям большой волшебный пендель, а именно расколбасили к чертям собачьим всю армию Баала и возвели чертенепроницаемую стену, отгораживающую континент от владений Баала :).

Несколько лет Зло вообще себя никак не проявляло. Пока в окрестностях Мельина не упал метеорит. Это был знак о начале новой войны с Баалом. За это время Баал успел сотворить себе союзника, варвара. Но и вы тоже не отставали. Вашему сыну уже исполнилось 18, и он будет защищать выход из подземелья. Вам предстоит покорить все четыре стихии и найти способ пройти через антибааловую стену. И дать Баалу второй волшебный пендель.

The way of heroes

Название: The way of heroes

Авторы карты: Cool2120

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: h2so4@inbox.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 4 Computer Players, 1 Human Player

Условие победы: Убить героя, захватить город

Условие поражения: Потерять одного из двух героев (или обоих :)), время выходит (238 дней)

Предварительное мнение жюри: Средняя карта. С точки зрения как сюжета, так и оформления.

Описание карты: Карта чисто синглплеерная и ПОЛНОСТЬЮ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ. Если у вас нет знания английского на школьном уровне, то играть не советую: запутаетесь (хотя все может быть). На прохождение карты лично у меня ушло 4 с половиной часа (у вас может уйти и 2, и 7 (!!!)). На карте действует одно маленькое правило: армию разделять нельзя, т. е. ходить нужно всегда с единой армией. Сложность строго рекомендуется ставить INTERMEDIATE. Если все, что здесь написано, вас устраивает — ИГРАЙТЕ!

The Way of the Hero

Название: The Way of the Hero

Авторы карты: Demetr и Man

Страна и город: Россия, г. Калининград

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

Условие победы: Уничтожить героя Эрфа

Условие поражения: Потерять героя Кейна Райана

Предварительное мнение жюри: Часто встречаются недоработки с оформлением. Сюжет и скрипты также не на высоте.

Описание карты: В данной карте основной упор делается на сюжет. Игроку предстоит спасти Эрфское королевство от темных сил, внезапно атаковавших его. Эрфия была основана знаменитым героем Эрфом, который стал ее первым королем. Позже Эрф пропадает при таинственных обстоятельствах, и на трон восходит другой монарх. Проходит 300 лет. Во время очередной войны Эрфии с силами тьмы молодой воин Кейн Райан оказывается в столице Эрфского королевства, когда на Мелию (столицу) нападают враги.

Единственная надежда спасти королевство — добыть артефакты Эрфа, которые были потеряны вместе со знаменитым друидским городом, прозванным позже Потерянным Раем. Город находится где-то в Вардском Лесу (название друидского королевства восточнее Эрфии), но где точно — неизвестно.

И вот Кейн отправляется вместе с придворным магом Гердарианом на поиски артефактов. Он должен пройти нелегкий путь, полный испытаний, путь настоящего ГЕРОЯ.

Trimazje

Название: Trimazje

Авторы карты: Костромин Никита (Ангел)

Страна и город: Латвия, г. Рига

E-mail: cyrax@ellink.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Human Player (красный), 5 Computer Players (синий, зеленый, оранжевый, пурпурный, бирюзовый)

Условие победы: Освободить Контори, захватить Neener's Invulnerable Cloak. Уничтожить армию Смерти.

Условие поражения: Потерять Архимага, Контори, Пути или Мерку. Позволить Teal'y захватить хоть один замок, захватить хоть один замок, не имея Neener's Invulnerable Cloak.

Предварительное мнение жюри: Так, неплохая карта, в общем-то.

Описание карты: Вы начинаете игру двумя прокачанными магами с небольшой армией, со временем к вам будут присоединяться другие герои и воины. Сражаться придется с равными или немного превосходящими силами противника, но армий у него будет довольно много, поэтому не стоит в первом же бою терять все войско. Ниже описан сюжет карты.

К югу от Вилиновых гор, за снежными равнинами варварских племен, в долине реки По находится прекрасное место, многим известное как Тримажье. Правят в этом месте три благородных, могущественных мага, выходцы из самой таинственной школы в этих местах — гильдии магов острова Лепор. Один из них — архимаг Пути, бывший рыцарь, служивший в войсках генерала Бикона. После смерти своего генерала он, отомстив за его смерть, поступил в гильдию магов. Второй — архимаг Контори, один из рода Марготов, известного своими многочисленными представителями в разных школах магии. Всю свою жизнь Контори провел в изучении или практиковании магии. А прославился он тем, что в одиночку победил целую армию нежити. Сделал он это, правда, по-своему: загубив при этом прекрасную долину, превратив ее в безжизненную пустыню. В гильдию его привела та же причина, по которой он оказывался во всех остальных местах, — желание выучить что-то новое. Третий — самый загадочный из всех. Как его зовут, никто не знает, откуда он — тоже. Когда-то кто-то говорил, что он был выдающимся генералом, подтверждений, однако, этому найдено не было. Нам же известно лишь то, что в магии он искусен, как никто другой. Из-за этого (ну и, конечно, потому, что никто не знает настоящего имени) зовут его просто Архимагом.

Так вот, закончив гильдию, Пути, Контори и Архимаг некоторое время путешествовали, оттачивая свое мастерство. Однако это очень быстро им надоело, особенно Архимагу. Поэтому им и пришла идея создать долину, место, где они могут спокойно дожить свои дни. Это, надо сказать, поначалу у них очень хорошо получалось: долина не видела войн. Конечно, в этом есть заслуга их соседей — замка Природы, население которого известно своим миролюбивым характером, и нескольких замков Стронгольд, которые многим обязаны магам (это уже другая история) и потому стали верными их союзниками.

Однако орды Смерти не могли позволить своим злейшим врагам спокойно жить. Вторгнувшись в Тримажье, они уничтожали все, что маги создали. Навстречу им выступили войска магов. Под Мостом Ангелов произошла роковая битва: армия Тримажъя была разгромлена, а сами маги отброшены к последнему, самому южному замку. Без войска, обессиленные, они не могли больше сражаться. Но и войско Смерти сильно пострадало. Ситуацией поспешили воспользоваться князья — правители ближайших земель, которые сумели вытеснить армию Смерти с земель Тримажъя. Князья не спешили возвращать земли их истинным владельцам. Маги, пытаясь разрешить эту ситуацию, послали на встречу с князьями Контори, но тот не вернулся. Пути с Архимагом не могли противостоять князьям, но их сил хватило, чтобы возвести искусственные преграды, защитив последний замок и поставив стену на пути усиливающейся армии Смерти, оставить надежду на возвращение своих земель. Но для Архимага потеря долины стала большим ударом, только здесь он чувствовал себя счастливым. Он не смог вынести всего, что на него свалилось, он пропал. Пути остался один.

Прошло четыре года. Многое изменилось за это время. Князья уже не такие дружные — они воюют друг с другом. Армия Смерти уже практически препятствие магов, варвары больше не могут терпеть князей — они дали 60 дней на решение этой проблемы. Проще говоря, скоро в Тримажье должен начаться хаос.

Two Sons

Название: Two Sons

Авторы карты: Дима

Страна и город: Беларусь, г. Минск

E-mail: Syncer@yandex.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

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

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Потерять определенного героя

Предварительное мнение жюри: Отличный дизайн. За исключением некоторых мелочей, все выглядит просто замечательно.

Описание карты: Много лет назад Горное царство сражалось с Темным Лордом.

Война была очень тяжелой. Силы зла намного превосходили силы порядка, и только благодаря магии предводителя добро победило зло.

Последняя битва была у стен Темной крепости. Уже погибло много хороших воинов. Видя все это, король сил добра Донодас решил пожертвовать собой ради победы. Он приказал остаткам своей армии отступить, а затем наложил заклинание "Армагеддон". Вложив в него все свои силы, король Донодас погиб, но заклинание получилось невиданной мощи. Погибло все живое вокруг, включая Темного Лорда и его армию. Но оказалось, что у Темного Лорда был сын. Его звали Астрон. Вскоре он стал королем. Нарачивая свои силы, он хотел одного — отомстить за отца. И так как Донодаса уже не было в живых, Астрон решил мстить его сыну — Дагерику, который уже стал королем Горного Царства. Новая война началась...

Я делал эту карту около двух недель. Затем еще неделю — тестировал. Было очень много мелких и крупных недочетов. Карта делалась в английских "Героях", поэтому все сообщения на английском языке. Хотя их смысл будет понятен и шестикласснику. В общем, надеюсь, карта вам понравится.

Warlands

Название: Warlands

Авторы карты: -=P@TR1ot=-

Страна и город: Россия, г. Пермь

E-mail: multilab@tula.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

Условие победы: Убить героя синего игрока

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Совершенно отвратительно сделаны подземелья. Остальное, в общем, неплохо.

Описание карты: Место, где разворачиваются события, местные жители называют Землями Войны. На этих землях не было ни одного года без войны. Основные битвы происходили между двумя королями. Армии Хаоса, которые ходят под красным флагом, были разбиты в очередной раз в последней битве армиями людей, которые идут в бой под синим флагом. Армии Хаоса возвратились домой с позором. Из-за постоянных битв, а также саботажей со стороны людей, настроения во владениях резко изменились, и началось восстание. У сил Хаоса есть шанс раз и навсегда уничтожить силы людей, т.к. после последней битвы они будут очень долго праздновать свою победу. Но кроме восстания, появилась еще одна угроза. На территории, которая называется Земли Непостоянства (так их назвали из-за того, что эти земли постоянно захватываются), появились силы Порядка, которые свергли силы Смерти (Рыцарь Смерти, правивший силами Смерти, бежал с остатками своей армии, взяв с собой свои сокровища), и они тоже хотят захватить земли людей.

P.S.: Играя за Хаос, нельзя попасть на некоторые территории, которые доступны только при игре за Порядок, и наоборот.

P.P.S.: На карте есть easter eggs.

Windblowder

Название: Windblowder

Авторы карты: Oskar

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: rakso@mail.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

Условие победы: Встретиться с верховным магом

Условие поражения: Стандартно
Предварительное мнение жюри: Слишком много ничем не занятых полей.
Описание карты: На данной карте, выступая на стороне сил природы, вам предстоит пробиться к городу Windblowder и заключить союз с магами ордена Манатуэр.

World of alahor

Название: World of alahor
Авторы карты: M A D
Страна и город: Россия г. Барнаул индекс 656054
E-mail: ---
Размер карты: Medium
Подземелье: Есть
Количество игроков: 1 Computer Player (красный), 4 Human/Computer Players
Условие победы: Вам надо стать правителем всех земель вашего государства и править не хуже, чем ваш отец!

Условие поражения: Потерять все города.

Предварительное мнение жюри: Красивая карта.

Описание карты: Когда-то давным-давно приехал молодой принц Алахор в эти края (когда еще не было здесь людей), и основал город, а потом еще и еще, и стал он править этим королевством. Правил он хорошо, народу нравилось. Было в этой стране много храмов, орденов, союзов. Было у него четыре жены. После родов ни одна из них не выживала. И оставили они ему по сыну. Самого старшего звали Кор, он был силен и храбр. Второго старшего звали Натаниэль, он любил приказывать и управлять народом. Среднего звали Минос, он был очень умен и увлекался магией. Младшего звали Проксидус, он был очень ловок и любил природу. Но однажды вам (одному из сыновей) пришло письмо...

В карте присутствуют потайные тропы, много квестов и сражений.

P.S. Моя карта рассчитана на мощный комп.

P.P.S Я надеюсь, что вам понравится дизайн карты.
Извините, если некоторых букв не будет! (глюк)

Битва титанов

Название: Битва титанов
Авторы карты: WesT
Страна и город: Россия, Тавда
E-mail: dog_5@pochtamt.ru
Размер карты: Medium
Подземелье: Есть
Количество игроков: 2 Computer Players (пурпурный, оранжевый), 2 Human/Computer Players (красный, синий)
Условие победы: Завладеть городом Ангельские врата
Условие поражения: Стандартно
Предварительное мнение жюри: Одна из немногих большей частью островных карт. Весьма неплохо получилось, между прочим.

Описание карты: Когда-то очень давно демоны и ангелы заключили договор, по которому ни один из них не будет атаковать другого. После этого прошло много лет, договор начал забываться. Неожиданно демоны ада нарушили священный договор и перешли к завоеванию. Они успели захватить один город, но тот, кто контролирует этот город, будет контролировать и все острова. Люди, живущие на островах, хотят завоевать город для собственной выгоды, у каждого своя цель! Кто же победит?

Борьба За Престол

Название: Борьба За Престол

Авторы карты: Сб-4.KodeuH

Страна и город: Украина, г. Харьков

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 4 Human/Computer Players

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Хорошо сбалансированная для многопользовательской игры карта с не очень хорошим, на взгляд жюри, оформлением.

Описание карты: "Чарующие просторы моря... Они так манили завоевателей! Именно просторы были камнем преткновения многих войн. Говорят, что море давно высохло бы, если бы не огромное количество крови, питающее его." (Хроники Аванта, 1876 г.)

Карта рассчитана на 1—4 некомпьютерных игроков. Карта протестирована и готова к пользованию.

Вечный воин

Название: Вечный воин

Авторы карты: Alex

Страна и город: Россия, г. Торжок

E-mail: alex1685@yandex.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 1 Human Player, 4 Computer Players

Условие победы: Захватить город Некрополис

Условие поражения: Потерять любого из трех героев

Предварительное мнение жюри: Над оформлением — определено — еще есть куда работать.

Описание карты: Это история о вечном воине, воюющем с силами зла. В этом сценарии ему предстоит спасти угнетенный народ от мага тьмы.

Война миров

Название: Война миров

Авторы карты: Сергей

Страна и город: Россия, г. Сергиев Посад

E-mail: lss7@yandex.ru

Размер карты: Small

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Computer Player (сизый), 4 Human/Computer Players (красный, синий, зеленый, оранжевый)

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Карта идеально подойдет для многопользовательской игры.

Описание карты: Вам предстоит играть на стороне Жизни, Природы, Порядка или Силы. Против вас в зависимости от количества людей будут играть от 1 до 3 компьютерных оппонентов и один в союзе с вами.

Во время Великой Всемирной Войны полчища сил Тьмы, пользуясь ослаблением войск Света, поднялись из бездны и стали опустошать этот мир. Вся проблема в том, что ваши земные враги

слишком самоуверенны и хотят уничтожить и вас, и силы Тьмы. Вам нужно спасти этот мир и одновременно покончить с коварным земным соседом. Но не забывайте, вы не одни, а имеете верного союзника — впрочем, как и ваш земной враг.

Восстание ведьм

Название: Восстание ведьм

Авторы карты: Алена

Страна и город: Россия, г. Новый Уренгой

E-mail: hserafim@mail.ru

Размер карты: Small

Подземелье: Нет

Количество игроков: 2 Computer Players, 3 Human/Computer Players

Условие победы: Захват всех городов и героев

Условие поражения: Стандартно

Описание карты: В далекой стране Верии мирно жили маги и ведьмы. Но вот наступили тяжелые времена: рыцари, загипнотизированные злой ведьмой Тулой и ее помощницей Катрой, захватили эти земли. Королевская ведьма Ливия и ее подруга Адора решили избавить свою страну от пришельцев. Спустившись с гор, они намереваются занять северные земли Верии и, собрав силы, пройти через охраняемые могучими монстрами Тулы мосты, чтобы достигнуть острова Равновесия, откуда откроется путь во все части Верии. Да благословят их Боги!

Вслед за злом

Название: Вслед за злом

Авторы карты: Smoon

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: Smoony@bk.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 3 Computer Players (красный, синий, оранжевый), 1 Human/Computer Player (зеленый)

Условие победы: Убить лорда Ладена (оранжевый)

Условие поражения: Потерять начального героя

Предварительное мнение жюри: Играть можно.

Описание карты: Преступления лорда Ладена окончательно переполнили чашу терпения короля, и он решил избавиться от лорда. Для этой миссии он выбрал вас, как лучшего своего воина. Однако, узнав об этом, лорд бежал в свои земли, где у него много союзников. И теперь вам предстоит найти Ладена и уничтожить его.

Вход в пещеру, где живет лорд, находится на острове, корабль к которому отправляется только при наличии пропуска, а пропуск у ...

Дельта Реки Жизни

Название: Дельта Реки Жизни

Авторы карты: Baton

Страна и город: Россия, г. Москва

E-mail: koldobski@mtu-net.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 3 Computer Players, 2 Human/Computer Players

Условие победы: Захват шахт (для сил Хаоса)/захват двух городов (для сил Природы — впоследствии меняется).

Условие поражения: Потеря героя (Хаос)/потеря города (Природа).

Предварительное мнение жюри: Хорошая карта, нам понравилась.

Описание карты: Когда я начинал делать карту, я даже не представлял, насколько это сложно. Сначала казалось: натыкал деревьев, натыкал замков, натыкал монстров — вот и все. Но постепенно я начал понимать, что для того, чтобы моя карта хоть немного отличалась от некоего "стандарта", в нее нужно было вложить что-то новое. Это новое, по-моему, помогли мне сделать скрипты. В какой-то момент их изучение показалось мне слишком сложным — я бы хотел бросить работу над картой, но все-таки пересилил себя (а теперь мне даже жалко, что конкурс продолжается так недолго). В итоге, по моему мнению, получилась не такая уж и плохая карта (конечно, могла бы быть и лучше, но просто я вовсе ни мега-дизайнер, ни супер-скриптер (вот это слово! — только что сам придумал), ни ультра-сценарист, для того чтобы создавать что-то такое, от чего волосы не только на голове станут дыбом).

День гнева

Название: День гнева

Авторы карты: Looker

Страна и город: Россия, г. Санкт-Петербург

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

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

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Чуть больше внимания надо было уделить украшению полей. Однако в целом карта неплохая.

Описание карты: Многие годы правил великий маг богатой и обширной страной. И было у него четыре сына: три хороших и один некромант. Перед смертью великий маг разделил свои земли стеной, раздал каждому из трех сыновей по куску родины и благополучно помер. Однако чужая трава всегда зеленее, и сыновья стали заглядываться на земли друг друга. Да еще рассказы о великом сокровище, которое отец спрятал в подземелье, спать не дают. Вот так.

Драконьи горы

Название: Драконьи горы

Авторы карты: Hommit

Страна и город: Россия, Мос. обл, г. Балашиха

E-mail: dovbis@mail.ru (обязательно указывать, кому: Hommit)

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Computer Player (синий — порядок), 4 Human/Computer Players (красный — хаос, зеленый — природа, оранжевый — смерть, фиолетовый — жизнь)

Условие победы: 1) Завоевать Драконьи горы. 2) НАЙТИ и УНИЧТОЖИТЬ Хранителя.

Условие поражения: 1) Потерять все города и войска или если другой игрок завоюет Драконьи горы раньше вас. 2) Если кто-либо другой уничтожит Хранителя раньше вас, он получит неограниченную власть над Драконьими горами, а вы проиграете эту войну.

ПРИМЕЧАНИЕ: описание условие победы/поражения 1) —изначальное, 2) — устанавливается скриптом.

Предварительное мнение жюри: Чересчур перегруженная объектами карта. Иногда даже непонятно, куда идти.

Описание карты: Со времени последней войны прошло много лет, все жили в мире и благополучии. Но не все так хорошо, как кажется на первый взгляд. По стране давно кружили слухи о несметных богатствах Драконьих гор. Поговаривали, будто драгоценные камни там вместо булыжников, а золотые жилы на каждом склоне. Но рассказывали не только о сокровищах

— шептались и о смертельных опасностях, подстерегающих жадных до всего, что плохо лежит: будто над каждой горой реют драконы, в ущельях водятся тролли и орки, а свирепые горцы насмерть защищают свое добро от чужих рук — живым не уходил практически никто. В эти слухи практически никто не верил, кроме зеленых юнцов, которые шли на все, чтобы завоевать положение в свете. Многих и многих из них больше никто никогда не видел... И вот однажды четверо могущественных лордов поспорили из-за богатой невесты. Спорили-спорили и решили: кто завоюет Драконьи горы, тот и женится на той, из-за которой разгорелся весь спор. А в качестве приданого будет великолепно преподнести ей сокровища этой страны. Кто из них победит в этой войне, кто завладеет гигантскими сокровищами Драконьих гор и женится на прекрасной невесте — все зависит только от вас.

Играйте и выигрывайте!

Мир-гора

Название: Мир-гора

Авторы карты: Колесников Алексей Владимирович aka Rabban

Страна и город: Россия, С.-Петербург

E-mail: hatol801@rambler.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 4 Human/5 Computer Players

Условие победы: Захват всех городов противника

Условие поражения: Потеря всех городов

Описание карты: Мир состоит из моря с островами и огромной горы, на которой уступами расположены долины. В каждой долине свой правитель, но все они вынуждены отвоевывать место под солнцем.

На вершине живут варвары, которым нужно найти место с климатом помягче.

Ниже варваров живут подданные некроманта, который когда-то был магом Порядка. У них теперь новый правитель.

Еще ниже по склону живут и процветают под властью мудрого лорда крестьяне, гномы и полурослики. Так процветают, что им уже не хватает места под пашни и пастбища...

У подножья горы раскинулся первозданный лес, в котором живут эльфы, готовые защитить его от всякого вторжения.

Последняя обитель Зла

Название: Последняя обитель Зла

Авторы карты: Ghost

Страна и город: Россия, Московская область, п.г.т. Монино

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 4 Human/Computer Players

Условие победы: Захватить город Обитель Зла

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Бесплезно разбросано огромное количество ресурсов. В карте нет ничего оригинального — ничего такого, что бы серьезно отличало ее от большинства конкурентов.

Описание карты: Давным-давно Правители Силы, Жизни, Порядка и Природы сплотились воедино, дабы раз и навсегда уничтожить Зло. Но когда настало время последнего боя, правители вдруг расторгли свой союз. Дело в том, что Верховный Некромант был обладателем мощнейшего артефакта, способного разрушить абсолютно все. И тут началась гонка: кто захватит город? Кто станет обладателем Артефакта? Кто будет править Миром? Все зависит от вас. Готовьтесь к Великой Битве...

Опять Война

Название: Опять Война

Авторы карты: cb-4.AspiriN

Страна и город: Украина, г. Харьков

E-mail: ---

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

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

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: Не самая лучшая, но, в целом, неплохая карта.

Описание карты: "Война. В этом мире это слово дети знают с самого рождения. Война забирает у них самое дорогое: близких, друзей, а самое главное, детство... В этом мире новая война начинается, когда старая еще не закончена. И вот недолгие годы передышки грозятся снова разразиться войной. Но это будет последняя война. Земля не может больше — она истощена. Каждое применение магии ведет этот мир к бездне. К вечному концу." (Хроники Аванта. 1327 год)

Карта рассчитана на двух живых игроков, которые в союзе пытаются уничтожить двух компьютерных игроков. Но также можно играть самому. Карта хорошо сбалансирована, играть интересно.

Остров Проклятых

Название: Остров Проклятых

Авторы карты: ArchAngel

Страна и город:

E-mail: ---

Размер карты: Small

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 компьютер, 1 игрок

Условие победы: Достать алмазный доспех, или, если включить стандартную победу, побить врага

Условие поражения: Потерять все войска и героев

Предварительное мнение жюри: Карта явно перегружена предметами — страшно тормозит даже на мощных компьютерах.

Описание карты: Когда-то давно великие короли носили алмазные доспехи, но до наших дней они не дошли, а секрет их изготовления был утерян. Казалось бы, утерян — и черт с ним, но недавно король услышал, что на подземном Острове Проклятых (этот остров называется так потому, что там полно всяческой нежити) остался один экземпляр таких доспехов, и естественно, возжелал получить их, и послал за ними вас. Проблема в том, что эти земли уже заселены, и хозяин вряд ли позволит свободно копать в его землях. По легенде, доспехи лежат в Ящике Пандоры, а такие ящики редко остаются без охраны, так что — готовьте армию! Доставьте доспехи в ваш город — и король для вас ничего не пожалеет! Впрочем, можно включить стандартную победу и биться как на обычной карте, вопрос об этом задается в самом начале, а сюжет не навязчив. Попробуйте победить! Играть лучше на средней или высокой сложности, иначе слишком легко, за силу лучше не играть, карта рассчитана на магию (много алтарей), а враг всегда такой же, как и игрок. В подземелье лучше увеличить скорость движения врага — там большой "выпас" бродячей нежити. Не надо меня за это пинать, а то я мог сделать всю нежить невидимой, чтобы она из триггеров вылезла. Под землей включите ручной бой — там, где в автобою чистый проигрыш, в ручном я умудрялся побить врага без потерь! Не забывайте читать таблички — в них важная информация! Бывает, при запуске комп говорит, что файл поврежден — попробуйте еще раз, бывает такой глюк. На карте есть пара интересных приколов, но за отсыхание глаз после их прочтения автор ответственности НЕ НЕСЕТ! Впрочем, можно включить цензуру. Но без нее

интереснее. Играть лучше без анимации, иначе тормозит (у меня P3-750).

Сказание о Душегубе

Название: Сказание о Душегубе

Авторы карты: Архипов Андрей aka SlowGun; Пегов Святослав aka Mozart

Страна и город: Россия, г. Уфа

E-mail: exile_dr@mail.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 1 Human Player

Условие победы: Завладеть артефактом

Условие поражения: Потерять героя Джоаким

Предварительное мнение жюри: Отвратительное оформление. Зато некоторые скрипты присутствуют.

Описание карты: Перед вами добротная сделанная РПГ карта. Присутствует множество квестов, эти квесты являются титаническим трудом двух человек, и поверьте, они стоят того, чтобы пройти всю игру от начала до конца, чтобы их прочитать. Даже тем, кому поначалу карта не понравится, советую пройти для ознакомления с интереснейшим сюжетом.

Молодой монах Джоаким странствует по свету вместе со своим крестным отцом, но в пути его постигает трагедия — отца убивают. И он остался один, на развилке двух дорог...

Остальное будет интереснее узнать по ходу игры. Кстати, информацию о найденных багах и просто свое мнение о карте шлите на exile_dr@mail.ru.

Три брата

Название: Три брата

Авторы карты: Alex

Страна и город: Россия, г. Верхняя Салда

E-mail: shan99@yandex.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Есть

Количество игроков: 3 Human/Computer Players

Условие победы: Стать единственным игроком, владеющим городами

Условие поражения: Потерять все города и войска

Предварительное мнение жюри: Мило оформленная карта, страдающая, к сожалению, отсутствием скриптов и сюжета.

Описание карты: Когда-то давным-давно эта земля была единым королевством, и правил им великий рыцарь Виктор. У него было три сына Антоний, Эрик и Юлиан, когда они стали взрослыми и могли править королевством, Виктор решил поделить королевство на три равные части для каждого сына. Братья правили своими королевствами, а Виктор жил на своем маленьком острове в центре королевства. Он наблюдал за братьями и помогал им править землями. И все могло быть хорошо, если бы не случилось страшное горе: Виктор заболел неизлечимой болезнью и умер. Братья недолго жили в мире и согласии. Между ними постоянно возникали ссоры и разногласия, каждый хотел быть правителем всего королевства. В конце концов все это перешло в страшную войну, и братья стали заклятыми врагами.

Эльфрия

Название: Эльфрия

Авторы карты: Ahimas

Страна и город: Россия Москва

E-mail: rrr17@mail.ru

Размер карты: Medium

Подземелье: Нет

Количество игроков: 3 Computer Players, 1 Human Player (красный, синий)

Условие победы: Стандартно

Условие поражения: Стандартно

Предварительное мнение жюри: На карте многократно повторяющихся объектов — надо бы разнообразить оформление.

Описание карты: Некогда прекрасная страна Эльфрия подвергается нападению. Королевство людей посылает подкрепление, во главе которого стоит лорд Лорик. Он прекрасный полководец, к тому же он отлично знает эту страну.

Карта ориентирована на быстрый геймплей. Эта карта чисто СИНГЛОВАЯ, но зато у нее есть маленький, но все-таки сюжет.

Скринтурс №11. Ноябрь

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 присутствием ценных призов, полагающихся в награду победителям!

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

Условия участия в Скринтурсе

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

1. Tetris Wants You
2. Command&Alert

...

9. Deer Hunter: Millenium Trophy Edition

Единственное, что от вас требуется, — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные 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 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, и что именно на ней изображено, и почему именно это, и что вы по этому поводу думаете, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет.

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

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

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

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

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

Призы Скринтурса №11. Ноябрь

Чтобы перезимовать предстоящие месяцы холода и тяжелых осадков, нужно нечто, что отвлечет от противной погоды. Вполне подойдет игра "**Недетские гонки**" (в девичестве "Машинки") от питерской фирмы **Creat Studio**. Которая, между прочим, делала ролики и пререндерную анимацию для таких игр, как Civilization: Call to Power, Heretic II, Battlezone, Revenant, Zork Grand Inquisitor. А теперь вот дожидается своего собственного проекта. Который есть увлекательные гонки радиоуправляемых машинок. Что не может не радовать не только издателя — **1С**, но и читателя — "Игромании".

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

Конкурсные картинки Скринтурса №11. Ноябрь

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!