

# РАЗДЕЛ "ПО ЖУРНАЛУ"

\*\*\*\*\*

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

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

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

\*\*\*\*\*

## Галерея

### *R&S: Вердикт — Краткие обзоры*

#### *1914: The Great War*

**Жанр:** Походный варгейм

**Издатель/Разработчик:** JoWood/TiNodE

**Издатель в России:** Руссобит-М

**Похожесть:** История войн: Наполеон

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

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

#### *Alex Ferguson's Player Manager 2003*

**Жанр:** Футбольный менеджер

**Издатель/Разработчик:** Ubi Soft/Anco Software

**Похожесть:** Любой футбольный менеджер

**Системные требования:** CPU 500MHz(800), 64Mb(128), 16Mb(32)Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Anno Domini 1193*

**Жанр:** Экономическая стратегия

**Издатель/Разработчик:** Blackstar

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

**Похожесть:** Европа 1400: Гильдия, Негоциант

**Системные требования:** CPU 266MHz(400), 32Mb(64), 2Mb(4)Video

**Мультиплеер:** Локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Armored Assault*

**Жанр:** Танковый симулятор

**Издатель/Разработчик:** Activision Value/iENT

**Похожесть:** Abrams!

**Системные требования:** CPU 450MHz(600), 256Mb(384), 16Mb(32)Video

**Мультиплеер:** Нет

**Сколько CD:** Один

### *Castles and Catapults*

**Жанр:** Походовая стратегия

**Издатель/Разработчик:** Infogrames Interactive/Magic Lantern Playware

**Похожесть:** Отсутствует

**Системные требования:** CPU 600MHz(800), 128Mb(256), 16Mb(32)Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Eternal War: Shadows of Light*

**Жанр:** 3D Action

**Издатель/Разработчик:** Two Guys Software

**Похожесть:** Quake

**Системные требования:** CPU 300MHz(800), 32Mb(64), 8Mb(16)Video

**Мультиплеер:** Локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Gods and Generals*

**Жанр:** 3D Action

**Издатель/Разработчик:** Activision/WB Interactive

**Похожесть:** Outlaws

**Системные требования:** CPU 600MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64)Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Jurassic Park: Operation Genesis*

**Жанр:** Экономический симулятор

**Издатель/Разработчик:** Vivendi Universal/Blue Tongue

**Похожесть:** Zoo Tycoon

**Системные требования:** CPU 500MHz (800), 64Mb(128), 16Mb(32)Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Marine Sharpshooter*

**Жанр:** 3D Action

**Издатель/Разработчик:** Groovegames

**Похожесть:** Police Tactical Training

**Системные требования:** CPU 900MHz(1.2GHz), 256Mb(512), 32Mb(64)Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Toon Quad (Большие гонки 2 — Трасса)*

**Жанр:** Аркада

**Издатель/Разработчик:** Revivtronic

**Издатель в России/Локализация:** Новый Диск/snowball.ru

**Похожесть:** Mario Karts, Toon Cars

**Системные требования:** CPU 350MHz(500), 32Mb(128), 4Mb(8)Video

**Мультиплеер:** Локальная сеть

**Сколько CD:** Один

### *Tony Tough and the Night of Roasted Moths (Тони Крутони: Бешеная тыква)*

**Жанр:** Квест

**Издатель/Разработчик:** Got Game Entertainment / ProGraph Research

**Издатель в России/Локализация:** МедиаХауз

**Похожесть:** Day of the Tentacle, Sam and Max Hit the Road  
**Системные требования:** CPU 200MHz(300), 32Mb(64), 4Mb(8)Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Сколько CD:** Один

### *The Campaigns of la Grande Armee*

**Жанр:** Походовой варгейм  
**Издатель/Разработчик:** Adanac Command Studies/Danube  
**Похожесть:** 1914  
**Системные требования:** CPU 300MHz(600), 32Mb(64), 4Mb(16)Video  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Сколько CD:** Один

### *Вляпли!*

**Жанр:** Квест  
**Издатель в России:** Magnamedia  
**Разработчик:** Streko-graphics  
**Похожесть:** Neverhood, Петька и ВИЧ спасают галактику  
**Системные требования:** CPU 533MHz(800), 64Mb(128), 16Mb(32)Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Сколько CD:** Один

### *Воздушная мясорубка (Air Strike)*

**Жанр:** Action  
**Издатель/Разработчик:** Акелла/Divogames  
**Похожесть:** Nuclear Strike  
**Системные требования:** CPU 800MHz(1.2GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Сколько CD:** Один

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

### *Отряд "Дельта": Операция "Спецназ"*

**Оригинальное название:** Delta Force: Land Warrior \* **Жанр:** Тактический экшен \*  
**Издатель в России/Локализация:** 1C/snowball.ru \* **Краткий обзор:** Игромания

*Скорость: Адреналиновый туннель*

**Оригинальное название:** Ballistics \* **Жанр:** Аркада \* **Издатель в России/Локализация:** 1C/snowball.ru \* **Полный обзор:** Игромания №12'2001

***R&S: Вердикт — Дождались?***

*Freelancer*

**Жанр:** Космический симулятор

**Издатель:** Microsoft

**Разработчик:** Digital Anvil

**Похожесть:** X-Tension, Wing Commander

**Системные требования:**

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

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

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Два

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

**Рейтинг "Мании": 8.0**

**Дождались?** Красивая игра с увлекательным сюжетом, долгожданный и редкий в наше время космический сим — но, увы, одноразовый, как пробка из-под шампанского. Отлетала свое — и до свидания. Впрочем, для фанатов есть еще мультиплеер...

**Оправданность ожиданий:** 70%

*Praetorians*

**Жанр:** RTS

**Разработчик:** Pyro Studios

**Издатель:** Eidos Interactive

**Издатель в России:** "Новый диск"

**Похожесть:** Medieval Total War, Legion

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video

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

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

***www.praetoriansgame.com***

**Рейтинг "Мании": 8.5**

**Дождались?** Редкий по спокойствию и просветленности этюд на тему одной из самых кровавых войн античности. Скрупулезно выверенный геймплей и весенняя легкость красок.

**Оправданность ожиданий:** 90%

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

**Жанр:** Тактический экшен

**Издатель:** Ubi Soft

**Разработчик:** Ubi Soft Montreal

**Издатель в России:** New Media Generation

**Локализация:** Медиа-Сервис 2000

**Похожесть:** Rainbow Six, Ghost Recon

**Системные требования:**

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

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

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Два

***www.raven-shield.com***

**Рейтинг "Мании": 8.5**

**Дождались?** Raven Shield — самый настоящий симулятор спецназа. Готовьтесь часами корпеть за тактической картой, тренируйте выдержку и реакцию. А главное, помните — здесь нет легких побед. Только легкие поражения.

**Оправданность ожиданий:** 90%

### ***Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения***

**Жанр:** Ависимулятор

**Издатель:** Ubi Soft

**Разработчик:** Maddox Games

**Издатель в России:** 1С

**Похожесть:** Ил-2: Штурмовик, Microsoft Combat Flight Simulator 3

**Системные требования:**

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

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

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Два

<http://games.1c.ru/il2/fb.htm>

**Рейтинг "Мании":** 9,5

**Дождались?** "Забытые сражения" — великолепная возможность принять участие в воздушных баталиях Второй мировой, заново переписать историю и выковать победу в небе. Всем фанатам "Ил-2" рекомендуется принимать ежедневно и большими порциями.

**Оправданность ожиданий:** 99%

**Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Down)**

**Жанр:** Action

**Издатель:** NovaLogic

**Разработчик:** NovaLogic

**Издатель в России:** 1С

**Локализация:** snowball.ru

**Похожесть:** Отряд "Дельта": операция "Кинжал", Отряд "Дельта": операция "Спецназ"

**Системные требования:**

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

**Желательно:** CPU 1.2GHz, 256Mb, 128Mb Video

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

[www.snowball.ru/delta5](http://www.snowball.ru/delta5)

**Рейтинг Мании:** 8.5

**Дождались?** Одна из самых необычных игр про спецназ. Наверное, в мечтах военных все их операции проходят так же — легко, непринужденно и почти без потерь.

**Оправданность ожиданий:** 90%

**Противостояние:** Азия в огне

**Жанр:** RTS

**Издатель:** Руссобит-М

**Разработчик:** Руссобит-М

**Похожесть:** Противостояние III/IV

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 500MHz, 128Mb, Riva TNT

**Желательно:** CPU 800MHz, 256Mb, GeForce2 MX

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Сколько CD:** Один

[www.russobit-m.ru/rus/games/ssasia](http://www.russobit-m.ru/rus/games/ssasia)

Рейтинг "Мании": 8,5

Дождались? Демонстрационный театр следующего (после Второй мировой) поколения боевой техники на базе пусть и старого, но по-прежнему весьма бодрого движка.

Оправданность ожиданий: 95%

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

### ***Medal of Honor: Pacific Assault***

**Жанр:** 3D Action

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** Electronic Arts LA

**Похожесть:** Medal of Honor: Allied Assault

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Без подробностей

**Дата выхода:** Январь 2004 года

### ***Mortyr 2***

**Жанр:** Action

**Издатель:** Mirage

**Разработчик:** Mirage

**Похожесть:** Mortyr, Return to Castle Wolfenstein

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

**Дата выхода:** Декабрь 2003 года

### ***Prince of Persia: Sands of Time***

**Жанр:** Action

**Издатель:** Ubi Soft

**Разработчик:** Ubi Soft Montreal

**Похожесть:** Prince of Persia 3D

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Без подробностей

**Дата выхода:** 2004 год



## *Scrapland*

**Жанр:** Simulator/Adventure

**Издатель:** Не объявлен

**Разработчик:** MercurySteam Entertainment

**Похожесть:** Wing Commander, Freelancer

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Дата выхода:** 2004 год

## *Syberia 2*

**Жанр:** Adventure

**Издатель:** Microids

**Разработчик:** Microids

**Похожесть:** Syberia

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

**Дата выхода:** Осень 2003 года

## *Wolverine's Revenge*

**Жанр:** Action

**Издатель:** Activision

**Разработчик:** GenePool Software

**Похожесть:** Spiderman: The Movie, Mortal Kombat

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

**Дата выхода:** Весна-лето 2003 года

## *R&S: В разработке — Будем ждать?*

### *Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)*

**Жанр:** Survival Horror

**Издатель:** Wanadoo

**Издатель в России:** Новый Диск/Медиа-Сервис 2000

**Разработчик:** Asylum Entertainment

**Похожесть:** Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill 2

**Дата выхода:** Осень 2003 года

**Системные требования:**

Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

[www.cursegame.com](http://www.cursegame.com)

**Будем ждать?** Curse — это один из тысячи наследников Alone in the Dark, следующий заветам пращура вплоть до последней запятой завещания. И судя по всему, у него есть шансы оттяпать львиную долю имущества (читай: поклонников).

**Процент готовности:** 70%

### *The Four Horsemen of the Apocalypse*

**Жанр:** Action/Horror

**Издатель:** 3DO

**Разработчик:** 3DO

**Похожесть:** Resident Evil

**Дата выхода:** Осень 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

[www.3do.com/4horsemen](http://www.3do.com/4horsemen)

**Будем ждать?** Кровавый коктейль без морали и нравственности. Отбросы общества во главе с падшим ангелом спасают мир. Судьба не лишена иронии.

**Процент готовности:** 50%

### *Lock On: Modern Air Combat*

**Жанр:** Авиасимулятор

**Издатель:** Ubi Soft

**Разработчик:** Eagle Dynamics

**Похожесть:** Flanker 2.0

**Дата выхода:** Лето 2003 года

**Системные требования:**

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

**Рекомендуется:** CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video

**Мультиплеер:** Есть

[www.lo-mac.com](http://www.lo-mac.com)

**Будем ждать?** Развитие темы Flanker'а в мировом игростроении. Стальная плоть хардкорного авиасимулятора под ослепительной оболочкой роскошной графики.

**Процент готовности:** 90%

## ***Squad Assault: West Front***

**Жанр:** Wargame

**Издатель:** Freedom Games

**Разработчик:** Matrix Games

**Похожесть:** Close Combat, Combat Mission, G.I. Combat

**Дата выхода:** Вторая половина 2003 года

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video

**Желательно:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**[www.matrixgames.com/games/squadassault](http://www.matrixgames.com/games/squadassault)**

**Будем ждать?** Достойный преемник Close Combat в трехмерном исполнении.

Рискует и впрямь оказаться доподлинным симулятором ближнего боя времен Второй мировой.

**Процент готовности:** 80%

## ***Tropico 2: Pirate Cove***

**Жанр:** Экономическая стратегия

**Издатель:** Gathering of Developers, Take 2

**Разработчик:** Frog City

**Похожесть:** Tropico, Tropico: Paradise Island

**Дата выхода:** Середина 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Без подробностей

**[www.tropico2.com](http://www.tropico2.com)**

**Будем ждать?** Нашествие пиратов на курортные берега Тропикании, те же наваристые щи с новой стилевой приправой.

**Процент готовности:** 80%

## ***X2: The Threat***

**Жанр:** Космический симулятор

**Издатель:** EgoSoft

**Разработчик:** THQ

**Похожесть:** X-Tension, Freelancer, Elite

**Дата выхода:** Середина 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Нет

[www.egosoft.com/x2](http://www.egosoft.com/x2)

**Будем ждать?** Самый совершенный и, по большому счету, единственный наследник Elite вышел на финишную прямую. Ближайшие конкуренты остались далеко позади.

**Процент готовности:** 80%

## ***R&S: В центре внимания***

### ***Homeworld 2***

**Жанр:** RTS

**Издатель:** Sierra

**Разработчик:** Relic Entertainment

**Дата выхода:** Осень 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

### ***Deus Ex 2: Invisible War***

**Жанр:** Action/RPG

**Издатель:** Eidos Interactive

**Разработчик:** Ion Storm

**Дата выхода:** Июнь 2003 года

**Системные требования:** Не объявлены

## **Игрострой/Вскрытие**

### ***Статья "Футбол будущего"***

Полный набор утилит, необходимых для тотального модифицирования игры FIFA 2003. В набор входят: **Camera Raptor**, **Kit Raptor**, **Referee Kit Raptor**, **Flag Raptor**, **Ball Raptor**, **Music Changer** и **Game Audio Player**. Как пользоваться каждой утилитой, подробно разобрано в статье.

Установка

Для установки большинства утилит достаточно запустить exe-файл. Более подробно о настройке программ можно прочитать в статье.

## **Игрострой/Мастерская**

## ***Статья "Стальные титаны"***

### ***MechWarrior 4 Mission Editor***

Прошло больше года с момента выхода **MW4. Microsoft** выложила официальный редактор карт к игре на своем сайте, приурочив его к выходу аддона — **Mercenaries**. Можно сетовать на нерасторопность разработчиков, но настоящим фанатам мехов сейчас не до этого. Они хотят творить. Ведь еще ни к одной игре по вселенной MechWarrior не выпускалось такого удобного и многофункционального редактора.

Установка

Запустите exe-файл и следуйте рекомендациям по установке.

### ***Статья "Партитура игрового действия"***

Статья, опубликованная в десятом номере "Игромании" за 2002 год. В ней подробно разобраны принципы работы любого скриптового языка. Изучив материал, вы без труда разберетесь в структуре скриптового языка **MechWarrior 4 Mission Editor**.

Читайте статью в разделе "**ИнфоБлок**".

## ***Статья "Гномы в киберпанковском мире 2"***

### ***Статья "Гномы в киберпанковском мире"***

Статья, опубликованная во втором номере "Игромании" за 2003 год. Подробно разобраны основы работы в редакторе The Elder Scrolls III: Morrowind.

Читайте статью в разделе "**ИнфоБлок**".

## ***Статья "Нереальное редактирование 2003"***

### ***Уровень-пример***

Тестовый уровень, созданный автором материала.

Установка

О том, как запустить уровень, читайте в тексте статьи.

### ***Статья "Нереальное редактирование 2003"***

Статья, опубликованная в четвертом номере "Игромании" за 2003 год. В материале рассматриваются основы создания уровня для игры.

Читайте статью в разделе "**ИнфоБлок**".

## ***Статья "Гром и молния"***

### *Статья "Феерия красок"*

Статья, опубликованная в четвертом номере "Игромании" за 2003 год.  
Читайте статью в разделе **"ИнфоБлок"**.

## **Игрострой/Самопал**

### *Статья "Беспредел простоты 3"*

#### *Статьи цикла "Беспредел простоты"*

Статьи **"Беспредел простоты"** и **"Беспредел простоты 2"**, опубликованные в двенадцатом номере "Игромании" за 2002 и четвертом номере за 2003 год.

Читайте статьи в разделе **"ИнфоБлок"**.

#### *Мульти конкурса "Че-Бурашка"*

Около пятидесяти наиболее симпатичных флэш-мультов, которые были присланы на конкурс.

Мы подводим итоги конкурса, который был объявлен в статье двенадцатого номера "Игромании" за 2002 год — "Беспредел простоты". Напоминаем, что вам, дорогие читатели, предлагалось создать простенький мульти на Flash с условным названием "Чебурашка в гнезде". Как должен был выглядеть Чебурашка и как гнездо — отдельно не оговаривалось, так что мы оставили достаточное поле для вашей фантазии. Она — фантазия — не замедлила разгуляться, заполнив весь предоставленный ей объем. Работ на конкурс пришло очень много (суммарно около ста), и лишь в нескольких из них Чебурашка выглядел как мохнатый медвежонок с большими ушами и коротенькими лапами. В остальных случаях он предстал то как злобный Терминатор, то как Икар, о двух крылах, то как Quake-персонаж. Есть даже работы, в которых Чебурашка изображен в виде мухи, пчелы и — подумать страшно — продукта жизнедеятельности представителя семейства крокодилов, товарища Гены.

Однако оценивали мы не столько дизайнерские находки при рисовании персонажа — хотя и это, конечно, тоже учитывалось, — сколько оригинальность самой идеи мультя. То есть даже если персонаж нарисован сверхоригинально, но в мульте просто стоит на месте, переминаясь с ноги на ногу, мы мульти из числа претендентов на награду исключали. Если же персонаж был, что называется, не очень, но идея всего мультя — на уровне, то шансов получить приз у автора становилось значительно больше.

Поскольку мы заранее обговаривали, что мульти про Чебурашку должен быть создан на основе первой статьи цикла "Беспредел простоты", то мы не оценивали звуковое сопровождение мультв, различные специальные эффекты и скрипты — в статье о них

не было сказано ни слова. Впрочем, если в мульте подобные элементы присутствовали, это не ставилось ему в минус. Ну, есть оно и есть — только не учитывается при вынесении итоговой оценки.

После продолжительного отбора было выделено четыре мультя, достойных занять первое — и, как было объявлено заранее, единственное в конкурсе — место. В первую тройку вошли:

— Работа товарища **Cheshire\_d0g**, демонстрирующая гонку на выживание червей из игры **Worms 2** по пересеченной местности с финалом в жилой постройке. Классную тематическую озвучку, как уже было сказано, мы не оценивали, но и без звука мульт смотрится очень достойно.

— Присланный **Алексеем Жадаевым** мульт эротического содержания. Несмотря на очевидную XXX-направленность, Чебурашка присутствует в первозданном виде (эдакий ушастый медвежонок), гнездо — тоже. Факт попадания Чебурашки в гнездо — налицо. Нарисовано весьма стильно. Присвоению первого места именно этому мульту помешал лишь один факт. Почти точно такая же сценка имеет место быть в широко известном флэш-мульте **Fuck Her Gently**. И нарисовано очень похоже.

— Работа **Maxineo**, демонстрирующая перелет пчелы через необъятные просторы комнаты с захватом неопознанного объекта со стола и переносом его в гнездо-дырку в стене, порадовала нас своей красотой. Это самый красивый мульт из всех присланных.

— Зверское другоубийство Чебурашки Геной путем поедания в мульте от читателя **Metal** — тоже не могло не привлечь нашего внимания.

Когда основные претенденты на награду были выявлены, мы простым голосованием определили победителя. Им стал Cheshire\_d0g со своим мультот про "Вормзов". Поздравляем, уважаемый! Приз — компакт, под завязку забитый самыми лучшими флэш-мультами из интернета — уже ждет вас.

Ну, а всем, кто не победил, но участвовал в конкурсе, желаем всяческих успехов в непростом, но чрезвычайно увлекательном деле — освоении анимации в Macromedia Flash. Мы еще не раз вернемся к этой теме на страницах "Мании" и, кто знает, возможно, организуем еще один конкурс.

Установка

Все мульты — это стандартные flash-файлы формата **.swf**. Проигрываются стандартным flash-проигрывателем.

## ***Статья "Мастерская творца"***

### ***Статья "Игровая нирвана"***

Статья, опубликованная в седьмом номере "Игромании" за 2002 год. В материале подробно рассказано, что есть Delphi и с чем его едят.

Читайте статью в разделе "**ИнфоБлок**".

## ***Текстовый редактор "Супер"***

Исходники текстового редактора "Супер", создание которого подробно описано в статье. Проект специально разработан Константином Артемьевым для журнала "Игромания".

Установка

О том, для чего какой файл предназначен, подробно разобрано в статье.

## **Отечественные локализации**

Представляем вашему вниманию нашу постоянно обновляемую и дополняемую сводную таблицу отечественных локализаций. **Таблица разделена на три раздела: "Новые поступления", "В разработке" и "В продаже".**

На страницах журнала представлена сокращенная версия таблицы. Конкретно, сокращенным в ней является раздел "В продаже". А здесь вы всегда можете ознакомиться с полной версией таблицы локализаций.

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

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

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

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

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

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

Установка

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



# Почта "Мании"

Три дня и три ночи искал Иванушка раздел "**Почта**" на компакт-диске "**Игромании**". Семь железных сапог истоптал, семь железных посохов обломал, семь сидиромов истер до дыр, но так и не нашел Василису Премудрую. А если бы нашел, то она уж бы ему точно сказала, что искать "Почту" надобно в разделе "**ИнфоБлок**". Но это уже совсем другая сказка...

## Руководства, прохождения, тактика

### *Highland Warriors (Горцы)*

#### *Таблицы для руководства по Highland Warriors (Горцы)*

В разделе "**Руководства и прохождения**" вас ждет подробное руководство по игре, а здесь — пять таблиц к нему: "**Мак-Дональды**", "**Камероны**", "**Мак-Кей**", "**Англичане**" и "**Здания**".

Установка

Таблица представлена в виде **rtf-файла**, который можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

### *Command & Conquer: Generals*

#### *Таблицы для руководства по Command & Conquer: Generals*

В разделе "**Руководства и прохождения**" находится подробное руководство по игре, а здесь — шесть таблиц к нему, посвященных зданиям и боевым единицам США, Китая и террористов.

Установка

Таблица представлена в виде **rtf-файла**, который можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

## Территория разлома

### *Статья "Рога и копыта"*

#### *Longhorn Smartbar*

Не дождетесь выхода **Longhorn**? Что ж, ждать еще долго... Но некоторые возможности новой операционки от **Micro\$oft** вы можете попробовать уже сейчас

благодаря замечательной программке от нашего соотечественника — **Евгения Филатова**. Она эмулирует знаменитый **Sidebar Longhorn**.

Установка

Просто запустите прилагающийся файл.

**Внимание!** Программа работает только на **Windows XP** или **.Net** системах. Для работы обязателен **MSN** версии **4**. С **MSN5** эмулятор работать не будет. Для работы встроенного MP3-плеера необходим **DirectX v7.0** или выше.

### *Статья "У открытого окна"*

Статья, опубликованная во втором номере "Игромании" за 2003 год. В материале рассказывается о новшествах, которые ждут нас в новой операционной системе от Microsoft.

Читайте статью в разделе "**ИнфоБлок**".

## **Вне компьютера**

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

#### *Star Wars RPG: Masquerade*

Очередное приключение для **Star Wars RPG** от *Wizards of the Coast*. "Маскарад" — это космическая яхта одного финансового воротилы, на которой ежегодно проводятся маскированные вечеринки с обменом политической и финансовой информацией. Недавно у владельца яхты пропала дочь. Известно, что на ближайший маскарад прилетит похититель — за выкупом. Для четырех персонажей 7-9 уровня в рамках любой эпохи "Звездных войн".

Установка

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

Программа **Adobe Acrobat Reader** каждые три месяца помещается нами на игроманский компакт. Сейчас — "тот самый месяц", и вы можете раздобыть ее в разделе "**Софтверный набор**".

#### *AD&D: Secret of Bone Hill*

Это классический модуль для мира **Greyhawk**, обзор которого вы найдете на страницах журнала. Таинственные события на небольшом и обитаемом острове способны уничтожить все местное население. Персонажам предстоит разрушить планы темных сил!

Установка

Перед вами — **doc-файл**, открывающийся MS Word или другим редактором, а также графика в виде **jpg-файлов**.

### ***Greyhawk: The History of Wars***

Материал прилагается к статье, которую вы можете прочитать в журнале. Это история войн в классическом мире **AD&D**, который придумал дизайнер **Г.Гигаке**.

Установка

Перед вами — **html-файл (страница)**, открывающийся любым браузером.

### ***d20 modern: No Man's Land***

Мини-приключение для **d20 Modern** от *Wizards of the Coast*. Игрокам предстоит в буквальном смысле столкнуться с историей, восставшей из могилы. Причем произойдет это не где-нибудь, а в музее первой мировой войны. Рекомендуется для четырех персонажей 3 уровня.

Установка

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

Программа **Adobe Acrobat Reader** каждые три месяца помещается нами на игроманский компакт. Сейчас — "тот самый месяц", и вы можете раздобыть ее в разделе "**Софтверный набор**".

### ***Warlord CCG: правила игры***

Правила игры от *Alderac* — **Warlord CCG**. Обзор этой оригинальной коллекционной карточной игры вы найдете на страницах журнала.

Установка

Перед вами — **html-файл (страница)**, открывающийся любым браузером.

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

### ***Деклисты лучших колод мира***

Март порадовал нас прорывом в **Onslaught Block Constructed**. Изучайте деклисты топ 8 с **Pro Tour Vinece**, проходившем как раз в этом формате. А в качестве нагрузки предлагаю вам несколько колод **Standard Constructed** формата, взятых с последних квалификаций к вышеупомянутому турниру.

Установка

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

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

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

информация по всем существующим картам.

Составитель — **Stephen D'Angelo**. Сайт **Crystal Keep**. Последняя версия: *3 марта 2003*.

Установка

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

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

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

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

Версия от *7 октября 2002 года*.

Установка

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

### ***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 01/02/2003 года.*

Установка

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

## **Блок "Ролемансера": Информация**

*Статьи в "ИнфоБлоке"*

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

Вас ждет:

Статья Николая Пегасова о революционном варгейме — **Mage Knight** от *WizKids Games*.

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

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

### <h2>Rolemancer сегодня</h2>

**Проект Rolemancer состоит из следующих направлений:**

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

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

*Коллекционные карточные игры (CCG)*

*Настольные тактические игры (Wargames)*

*Ролевые игры на природе (Larp)*

*Литература (фантастическая и сказочная)*

*История в приложении к ролевым играм*

*Рейтинг игровых сайтов GameTop*

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

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

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

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

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

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

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

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

Английская версия раздела по настольным ролевым играм ([www.rolemancer.com](http://www.rolemancer.com)) также находится в процессе доработки.

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

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

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

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

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

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

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

5. Компьютерный зал с интернетом

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

сессий и модулей.

***Клуб расположен по адресу:***

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

Тел./факс: (095) 238-57-59

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