

Руководство по установке игровых дополнений

В каждом случае мы четко указываем, какие действия вам нужно предпринять, чтобы установить то или иное игровое дополнение, содержащееся в “Игровой зоне”, к себе на диск. Однако остаются вопросы общего характера, которые типичны для всех игровых дополнений в целом. Именно эти вопросы освещаются ниже.

1. Модификации (равно как и некоторые карты, неофициальные патчи и даже трейнеры) в большинстве своем корректно работают только с полной английской версией игры, желательно — с установленным последним патчем. Если после установки мода на “русскую” или рипаную версию (выпущенную пиратами на сборнике) игра перестанет работать — не удивляйтесь. Правда, все это не исключает нормальной работы дополнения... все, знаете ли, зависит от самой игры.

Как показывает практика, с официальными локализациями, в которых не нарушена структура файлов и директорий, все работает нормально.

2. Перед установкой какого-либо дополнения, заменяющего оригинальные файлы игры (обычно это касается модификаций), обязательно сделайте резервные копии этих файлов. Также рекомендуется сохранить в надежном месте копии файлов с сохраненками (иногда после установки того или иного мода оказываются поврежденными save-файлы, чему яркий пример — Max Payne). То же самое касается различных программ, предназначенных для изменения игровых файлов. Если вы собираетесь что-то изменять — не поленитесь сделать копию.

3. О мультиплеерных модификациях: советуем обращать внимание на то, для какого режима игры предназначен мод или карта. Мы всегда указываем, сингл это или мультиплеер. Логично, что установка мультиплеерного мода никак не повлияет на сингл, а на мультиплеерной карте в сингл-режиме не будет никаких противников.

Работы читателей “Мании”

Инструкция по оформлению работ

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компактe в разделе “Игровая зона” / “Работы читателей “Мании””, а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Работы просьба отсылать по адресу orange@igromania.ru с копией для operkot@igromania.ru, все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR, к работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Скины для Winamp

Earth 2150

Автор: Fyodor aka Cool2120

Координаты автора: sansi@dataforce.net

От редакции: Симпатичная и аккуратная шкурка, без особых изысков, но вполне достойно.

Установка

Скопировать в директорию **ProgramFiles\Winamp\Skins\Earth2150**.

Counter-Strike

Автор: Jaguar

Координаты автора: jaguar@sbor.ru

От автора: Hello, вот создал скин по Counter-Strike для Winamp'a и решил поделиться с редакцией "МАНИИ". Скин создан 29.03.02, с помощью программы Winamp Skin Maker.

Меня зовут Лякин Александр ака Jaguar, г. Сосновый Бор, Ленинградская область. Надеюсь, моя работа достойна быть помещенной на компакт. Заранее благодарен.

Установка

Скопировать в директорию **ProgramFiles\Winamp\Skins\Earth2150**.

Baldur's Gate II

Герой вор-авантюрист высокого уровня

Автор: armon

Координаты автора: armon@chel.com.ru

Установка

Скопировать в директорию **BG2\Characters**.

Counter-Strike

Курсоры для Windows

Автор: BL@DE

Координаты автора: yashik@email.ru

От редакции: Указатели в виде ножей и автоматов, морды террористов, пистолеты и патроны... В общем, супер!

От автора: Посылаю вам от всей души курсоры на тему Каунтер-Страйка.

Установка

Скопировать в директорию **Windows\Cursors**.

Фон для главного меню

Координаты автора: yashik@email.ru

От редакции: Эротический фоновый рисунок для главного меню игры.

Установка

Скопировать в директорию **Counter-Strike\cstrike\gfx\shell**.

Скин для 4-5

Автор: Fyodor aka Cool2120

Координаты автора: sansi@dataforce.net

От редакции: Симпатичная шкурка для **4-5** от **Fyodor aka Cool2120**, чей скин для **Winamp** находится в соседней директории.

От автора: Прочитав статью про шкурodelанье в последнем номере, сваял небольшой такой скин для 4-5. (Почему именно для 4-5? Просто я не видел ни одной замены модели для этого низкопопулярного инструмента. Так пусть если не модель, то хоть эта шкурка хоть чуть-чуть улучшит вид этого девайса :))

Установка

Скопировать в директорию **HalfLife\cstrike\models**.

Diablo II

Герой от kuzmich!!!

Автор: kuzmich!!!

Координаты автора: kuzmich.rus@mtu-net.ru

Установка

Скопировать в директорию Save.

Герой от Николая Романкова

Автор: Николай Романков

Координаты автора: n_romankof@mail.ru

От автора: Этот герой (Assassin) НЕ ЧИТЕРНЫЙ (разве что прокачивался в MOD'e)

P.S. К герою прилагается МАГ 56 Уровня ЗАПУСКАТЬ ТОЛЬКО С МОДОМ TIDES OF WAR

Установка

Скопировать в директорию Save.

Герой от SRaider

Автор: SRaider

Координаты автора: утрачены

Установка

Скопировать в директорию Save.

Quake III Arena

Шкурки от Дмитрия Гончарова

Автор: Дмитрий Гончаров

Координаты автора: dsgoncharov@mail.ru

От автора: Я решил слепить пару скинов на Ку3, а полученное решил отослать вам, у вас рулезный журнал!!!

1) DUDE — крутой пэрэц типа терминатора-нюкема.

2) ARCHER — рескин для Doom

3) прибамбас к игре, разрешает играть с новыми ботами.

Пожалуйста, сообщите, что вы думаете о моем творчестве :-)))

Установка
Скопировать в директорию **Quake3\\baseq3**.

Serious Sam

Демки

Автор: MAN2
Координаты автора: man2a@mail.ru
Установка
Скопировать в директорию **SeriousSam\\Demos**.

Карты

Автор: Miller07
Координаты автора: miller07@mtu-net.ru
Две мультиплеерные карты — **Killing Time** и **Dmiller Arena**.
Установка
Скопировать в директорию игры.

StarCraft

Запись игры

Автор: [V] Legolas
Координаты автора: Legolas@norcom.ru
От автора: Уважаемая ИГРОМАНИЯ!!!
Это наш реплей по Broodwar'у, надеемся, вам понравится и вы выложите его на диск (мой ящик bladeall777@mail.ru (надеюсь о напоминании его в следующем номере журнала ИГРОМАНИЯ (его дисковой версии). Играли [V] BENDER и [V] Fire. [V] — это название нашего клана vOOpik).
Установка
Скопировать в директорию **Replays**.

Stronghold

Карта Two Castles

Автор: DarkFire =[4B@H]=
Координаты автора: Aureal666@yandex.ru
От автора: Здравствуйте, любимая ИГРОМАНИЯ! С вами здоровается банальный очередной геймер (мы вам еще не надоели?) с очередной картой для... Stronghold. Она очень проста, но, надеюсь, не безынтересна. З.Ы. Если это увидит мой друг, он умрет от зависти!
Установка
Скопировать в директорию **Stronghold\\maps**.

Unreal Tournament

Voice Pack

Автор: Йогурт

Координаты автора: egorbelov@mtu-net.ru

От автора: Я не знаю, на то ли мыло я послал это письмо, или не на то, но дело обстоит так: создал я тут на досуге свой войспак для UT. Подумал: “А не послать ли на “МАНИЮ”?” Ну и посылаю, значит! Игроманцы! Оцените (или зацените)! Это мой первый войспак для UT, но по-моему, получилось неплохо. Если по какому-то ужасному недоразумению он попадет на ваш компакт, в чем я, правда, сомневаюсь, то я буду просто счастлив. Кстати, еще раз извините, если послал все это хозяйство не туда, куда надо.

Установка

Поместить файлы в директорию **UT\Sound**.

Самостоятельные игры!

Арконоид

Автор: ВАСНЕНЬКА

Координаты автора: ВАСЕНbKA@mail.ru

От редакции: Симпатичный арконоид, нетребователен к ресурсам, занимает минимум дискового пространства и работает практически на любой машине.

Установка

Не требуется.

Путь домой

Автор: Валерий Сурженко

Координаты автора: kein1985@mail.ru

От редакции: Ремейк старенькой игрушки с **Zx Spectrum**. Цель — перейти поле, на котором расположено множество мин, основываясь на показаниях цифрового миноискателя.

От автора: Дорогие издатели “Мании”. Пишу вам из Ростова на Дону и шлю вам свою игру под названием “Путь домой”. Игра является ремейком старой-старой игры, вышедшей еще на zx spectrum, которая называлась “минер”. Цель проста: дойти от места старта до дракона через поле, на котором полно ловушек (в оригинале были мины). В правом верхнем углу находится индикатор ловушек. Когда ловушка в соседней с героем клетке, то там появляется цифра, чем больше ловушек рядом, тем больше цифра. На данный момент это моя лучшая игра. Поиграйте, и если понравится, выложите на свой компакт.

Установка

Не требуется.

E-Engine

Автор: Женя Солянов

Координаты автора: solanove@mail.ru

От редакции: Полноценный **Direct3D** движок с подробным описанием по использованию.

От автора: На суд “Игромании” представляется самопальный Direct3D

движок. Прилагается описание, плюс, специально для “Игромании”, были использованы текстуры с логотипом этого прекрасного журнала.

Установка
Не требуется.

Ил-2: Штурмовик

Дополнительные миссии

Шесть штук самых разнообразных миссий — три за русских и три за немцев.

Установка
Скопировать все файлы в директорию **IL2\Missions\Single**.

Демки

Шесть демок с записью разнообразных игровых моментов, трюков и просто интересных вещей. Настоятельно рекомендуем оценить мастерство забугорных виртуальных пилотов.

Установка
Скопировать все файлы в директорию **IL2\Records**.

Крутой Сэм (Serious Sam)

Карта Palenque Temple

Отличный мясной сингл. В самом начале предстоит валить толпы монстров исключительно при помощи бензопилы (“Дружба” решает!), далее оружие дадут посерьезнее, но и врагов прибавится (хотя, казалось, куда уж больше). Отдельно стоит отметить потрясающий дизайн, хотя из-за всяческих наворотов игра иногда начинает тормозить, как правило, в самый опасный момент.

Установка
Скопировать файл в **директорию игры**. Карта работает только с аддоном **Second Encounter** (“Второе Пришествие”).

Карта Killing Time

Простенько и со вкусом. Ничем не выдающаяся, но совсем не плохая сингл-мультиплеерная карта. Дизайн не заставляет бегать по карте с разинутой варежкой, но и отвращения никакого не вызывает. Сбалансирована карта хорошо и без особых проблем проходится даже на высоких уровнях сложности.

Установка
Скопировать файл в **директорию игры**. Карта работает с любой версией SS.

Age of Empires II: The Conquerors

Синглплеерные карты

Пять сценариев для однопользовательской игры от забугорных производителей. Зовутся **Quest for the King**, **Destruction 25**, **Osama Search**, **Shadow World** и **World War IV**.

Установка

Скопировать файлы в директорию **AgeOfEmpires\\Scenario**.

Карты от Оранжа

Пяток мультиплеерно-скирмишных карт, сделанных на досуге самим **Оранжем**. Ничем не примечательные, но, на мой взгляд, неплохо сбалансированные и приятные с виду карты.

Установка

Скопировать файлы в директорию **AgeOfEmpires\\Scenario**.

Civilization III

Дополнительные сценарии

Десять отличных сценариев для творения великого Сида Мейера. **Boatless Journey**, **Dominatrix**, **Early Combat**, **Imperialism**, **Ring World**, **Skull Island** и другие шедевры.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Civ3\\Scenario**.

Модификация Patch Suggestion Mod

Первая и пока единственная модификация третьей Civ. Вносит множество мелких изменений в характеристики юнитов и систему апгрейдов. Перечислять их все не хватит никакого времени, так что рекомендую прочитать readme.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Civ3\\Data**.

Counter-Strike

J.B. Choice #7

Enemy down! А вот и мы — я и мой танк, груженный свежими батонами. В этот раз на ваш великолепный респаун я притащил кучу модного барахла. Надеюсь, вас не разочаруют и порадуют новые модельки. Как-никак, по вашим заказам собирал.

Если что, пишите мне — заказывайте, что вы хотите увидеть в следующем заходе. Стол заказов — **jb@igromania.ru**.

Да, самое главное я забыл! Поздравляю всех с выходом КС версии 1.4! Подробное описание нововведений вы можете прочитать в разделе “Демоблок”. А также хочу вам сообщить новый порядок установки моделей. Дело в том, что разработчики пошли правильным путем и вместо двух файлов для правой и левой руки сделали один, который во время игры

можно реверснуть на другую сторону экрана. А вот теперь дружно внимайте, как поставить грамотно себе модельки с прошлых компактв “Игромании”. Пример: старая модель “Калаша” для правой руки называлась **v_ak47_r.mdl**, а теперь, чтобы она отображалась правильно в новой “Контре” (т.е. справа), нужно потереть букву **R**. Теперь, когда файл называется **v_ak47.mdl**, — вы увидите модельку там, где она должна быть. А если вы левша, то вам всего лишь нужно поменять значение консольной команды **cl_righthand 1** на **0**.

P. S. Начиная с этого модель-пака, вам уже ничего переименовывать не придется (если, конечно, это будет J.V. Choice).

Mechette Plain

Замена модели **Knife**.

Начнем с малого... Нет. Скорее не с малого, а с огромного ножика. После установки модели вы сразу почувствуете себя потным мексиканцем, пробирающимся через сырые джунгли с мачете в руках в поисках сбежавшей Доньи Кончиты. Вы очень жестокий мексикос и поэтому убиваете бедных хостагов только “альтернативным ударом” ножа, да еще и не просто ударом, а целой серией — КОМБО! Жертва истошно кричит как “потерпевшая” и теряет 75% хелсы. После финального удара “первичной атаки” она замертво падает на сырую кочку и постепенно начинает тонуть в трясине тропического болота... Вы вытираете пот со лба, чешете подмышку и слышите победный “Terrorist WIN!”.

Создатели:

Модельмейкер — nobody

Текстуры — Duds

Текстуры руки — SixShooter and Valve

Текстуры пальца (Бивис, он сказал “пальца”) — Duds

Компиляция — -X-

Звуки: Fox/Sierra

Установка

Разархивируйте:

файлы с расширением **.mdl** в папку **\\cstrike\models**

файлы с расширением **.wav** в папку **\\cstrike\sound\weapons**

файлы с расширением **.spr** и **.txt** в папку **\\cstrike\sprites**

Советую сделать копии оригинальных моделей в другую папку или просто переименовать их. На случай, если модели у вас не заработают или не понравятся.

Еще раз напомним: все модели на данном компактe совместимы только с КС версии 1.1 — 1.4. (Сам проверил, так что гневные письма не принимаются...)

Glock 17

Замена модели **Glock 18**.

Следующим номером на ваш респаун поступила замена для Glock'a. Все терроры счастливы и даже перестают покупать “Пустынных орлов”. А все почему? Да потому что “Клинское”... тьфу! ... потому что “Глок” — идеально продвинутый пестик. Вы только посмотрите, как его автору удалось с использованием фототекстур добиться хромированного эффекта! Такое действительно нечасто увидишь. Поэтому загляни под крышку... тьфу! загляни в архив и установи этот девайс.

Создатели:**Модельмейкер** — Kwix**Текстуры** — Hitman**Wee/Pee's модели** — Snipes**Компиляция** — Hitman

Установка

Разархивируйте файлы с расширением **.mdl** в папку **\\cstrike\models**.***M3 Combat — Super 90***Замена модели **Benelli M3 Super90**.

Ага! Так, ребята, выстроились быстренько в очередь! Нет, лицом ко мне, а не к стенке... Стрелять я по вам не буду — буду дарить рулезы. Но только отцам, или их сыновьям — еще большим отцам. Нет, я не жадный. Просто не каждый рекрут справится с такой пушкой. Только истинный профи, а возможно, и “коварное ламо, подкравшееся сзади” сможет завалить противника с одного выстрела. Да! А как вы догадались, что это не AWM, а шотган Benelli? Скриншот увидели? Молодца! Моя школа! Можете юзать.

Создатели:**Модельмейкер** — Gooseman (remodeling and editing by -X-)**Текстуры** — -X-**Звуки** — Headhunter-Six**Компиляция** — -X-

Установка

Разархивируйте:

файлы с расширением **.mdl** в папку **\\cstrike\models**файлы с расширением **.wav** в папку **\\cstrike\sound\weapons**файлы с расширением **.spr** и **.txt** в папку **\\cstrike\sprites*****P90 Scoped custom***Замена модели **P-90**.

Тихо! Я же предупреждал, что всем дробовиков не хватит! Терроры — не плачут. Вот вам терка. Да не простая, а волшебная. Почему? Просто у нее волшебное стеклышко в трубочке наверху приклеено, спереди хобот, и окрас у нее как у жирафа. Как это глушак? Да сам ты глушак! Какой еще прицел? Лазерный? Ты, парень, в “Джедаев” переиграл? Тоже мне падаван Джа-Джа. Говорю же тебе, что это зрительная трубочка — артефакт, только что сам приклеил. Какой еще автомат P-90? Раз ты такой продвинутый — забирай его себе, но только не говори никому, что это штука стреляет — засмеют! Я-то знаю, что это всего лишь терка для овощей! Не зря ее называют “Три-три”.

Создатели:**Модельмейкер** — Raven**Модельмейкер p&w моделей** — Dead Meat**Текстуры** — Sixshooter**Компиляция** — Greg

Установка

Разархивируйте файлы с расширением **.mdl** в папку **\\cstrike\models**файлы с расширением **.wav** в папку **\\cstrike\sound\weapons*****IMI UZI 9mm SMG***

Замена модели **H&K UMP45**.

А скажите мне, отцы, кто играет с UMP-45? Сами вы шняга! Очень даже неплохой ствол... был... Пока не заменили его на UZI. Теперь это просто монстр, который убивает с первого выстрела! Что ты там говоришь? В голову научись попадать сначала, а потом со мной спорь.

P. S. Сразу хочу предупредить, что моделька (для просмотра оружия в чужих руках) `p_ump45.mdl`, возможно, не заработает. Поэтому перед установкой обязательно сделайте копию оригинального файла.

Создатели:

Модельмейкер — Ebs

Текстуры — Ebs

Анимация — Ebs

Установка

Разархивируйте:

файлы с расширением **.mdl** в папку `\\cstrike\models`

файлы с расширением **.wav** в папку `\\cstrike\sound\weapons`

файлы с расширением **.spr** и **.txt** в папку `\\cstrike\sprites`

Metal Gear Solid 2 Spetsnaz

Замена моделей **террористов**.

А куда все побежали? Потом протестите свои новые стволы! Пора заняться своим имиджем... Значит, так: сегодня и только сегодня для вас полный ассортимент костюмов для модных-новых-русских-спецназ-терроров в количестве четыре штука. Не удивляйтесь, что русский спецназ — это террористы, ведь эти костюмы шили для нас американские ребята. Четыре спецовки для всех времен года и для любой погоды, для дневных и ночных операций. И потом не говорите, что я вам не предлагал.

Создатели:

Модельмейкеры — Djiesse, CS Team, Vitirol

Текстуры — scorch, Humbo

Компиляция — Sentient Cheese

Установка

Разархивируйте:

файл **arctic.mdl** в папку `\\cstrike\models\arctic`

файл **leet.mdl** в папку `\\cstrike\models\leet`

файл **gorilla.mdl** в папку `\\cstrike\models\gorilla`

файл **terror.mdl** в папку `\\cstrike\models\terror`

de_Predator

Очередной шедевр от известного вам маппера **Michael Visser aka 3D_Mike**.

Очень приятная и красивая карта, с атмосферой сказки... Тихая горная речушка, водяная мельница, тишина, лепота... Но только на респаунах. Далее идет полный хардкор, потому как все встречаются в одном месте — в лесу. Конечно, можно полазить по деревьям, как Тарзан, но легче от этого не станет. В целом очень красивая с кучей всяческих засад карта.

P. S. С трудом отыскал вэйпоинты для этой карты, да и то кривые... В общем, как делать вэйпоинты, вы уже знаете, так что подправите.

Установка

Разархивируйте файл, и сами все поймете, что куда устанавливать.

DE_Museum

Могу поспорить, что динозавров в Каунтер-Страйке вы еще не взрывали, — точнее, скелеты динозавров. Мапмейкер **TH3RoPOD-X** дарит вам такую возможность. Акт терроризма-вандализма происходит в палеонтологическом музее, задача терроров вам понятна, и задача спецов — тоже. Сочетание длинных открытых коридоров и узких служебных проходов дает хорошую возможность заныкаться кемперам и разгуляться снайперам, а всевозможные кнопочки у экспонатов позволят повеселиться раздолбаям и ботам.

P. S. Вэйпойнты к POD-ботве, как всегда, в архиве.

Установка

Разархивируйте файл, и сами все поймете, что куда устанавливать

Лучшие каунтерные карты

CS_DACHA_XP by CapOne

Отличный ремейк великой cs_da4a — карты-победительницы, карты-чемпионки, красавицы, спортсменки и комсомолки. Изменения в основном косметические — полностью заменены текстуры, перекочевавшие сюда из “Вольфа”, даже скайбокс (текстура неба) новая. Плюс ко всему, несколько мелких конструктивных изменений — где-то лесенка новая, во дворе столбы с проводами поставили (очень красивые, кстати), машину из гаража убрали и т.д. и т.п.

Установка

Скопировать в папку **HalfLife\strike**, соблюдая структуру директорий. В комплекте поставляются вэйпойнты для POD-бота.

DE_JANE by Zobo

Новое творение живого классика Zobo, который сделал ту самую “Дачу”, которая заняла первое место в нашем конкурсе, ремейк которой вы можете найти здесь же, короче, вы поняли. Карта по мотивам Kingpin, с текстурами оттуда же, однако в зимнем варианте. Как и следовало ожидать, имеем отличный дизайн (хотя местами темновато) и грамотную планировку. Ставить и смотреть в обязательном порядке, лично проверю!

Установка

Скопировать в папку **HalfLife\strike**, соблюдая структуру директорий. В комплекте поставляются вэйпойнты для POD-бота.

Deadly Dozen

Дополнительные скины

Вышедший аккурат после “Вульфа” и перед **Medal of Honor**, этот тактический шутер совершенно незаслуженно был забыт игрой общественностью. Тем не менее, фанаты у него все-таки нашлись и оперативно нарисовали кучу новых скинов для пехоты, которые мы и выкладываем на компакт.

Установка

Находим в директории игры файл **models.za**, оперативно внедряемся

в него при помощи какого-нибудь архиватора или **Windows Commander'a** и добавляем желаемые файлы.

Nfusion Blood Mod

Маленький апдейт. Изменяет спрайты, отвечающие за изображение КРОВИЩЩИ, благодаря чему враги и друзья, мальчишки и девчонки, а также их родители и верные сторожевые псы, коты и морские свинки подымают еще реалистичнее и красивее.

Установка

Заменить оригинальный файл **blood.par** (живет в директории **DeadlyDozen\FX**) на файл с нашего компактa.

Deadly Dozen Starter Utility

Программка, позволяющая быстро сконфигурировать игру до ее запуска.

Установка

Не требуется.

Diablo: Hellfire

Модификация The Evil для первого Diablo

Одна из первых работ **Vortex Team** (www.vortexteam.org) — команды, создавшей лучший мод для **Diablo 2 The Evil 3**, уже дважды появлявшийся на нашем диске. Сегодня же мы представляем первую версию этой модификации, предназначенную для первой части **Diablo**.

Описание от разработчиков

The Evil — это модификация Hellfire дополнения к Diablo. Так как скоро выходит Diablo II, нужно быстро набрать форму, потерявшуюся за время столь долгого ожидания. Атмосферу этого мода я постарался как можно больше сделать похожей на атмосферу Diablo II: мало денег, очень сильные монстры, нет ограничений (ну, почти нет) по характеристикам героев и т. д. The Evil разрабатывался для игроков-профи, даже на нормальном уровне сложности монстры уже начинают давить. Спуск же в Hell на уровне сложности Hell неподготовленным героем почти 100% окончится командой Load. Но если вы будете проходить все по порядку, вы уже к 5 уровню получите очень сильные уникальные вещи, которые и решат исход игры. Вообще, больше всего адреналина от моего мода можно получить по мультиплееру на уровне сложности Nightmare, но и сингл ничего.

v.3.0 Beta 3:

- улучшена поддержка русских версий игр
- ослаблена браня Аркена
- голем заменен на другой спел
- Diablo еще сильнее

V.3.0 Beta 2:

- улучшена поддержка порезанных версий Diablo и Hellfire

- все боссы теперь ходят с толпой более слабых монстров
- новый босс BoneCrusher
- новые монстры: SpearMan, Horned One, Dead Devil, Venom Stinger, Big Stinger, Stormman, Horked и Fire Eater
- Butcher переехал на третий уровень
- квесты Grave Matters и Little Girl перенесены в Nest 2

v.3.0 Beta 1:

- у The Evil теперь своя иконка
- добавлена поддержка собственного архива the_evil.mpq
- исправлены некоторые баги с суффиксами и префиксами
- исправлены баги в Support и Credits
- исправлены несколько багов с вещами (вещи одевались не на свои нормальные места)
 - исправлена пара багов с магией
 - изменены видеозаставки
 - у спела The Evil новая картинка
 - на Madz в Хелле теперь намного трудней попасть в монстра со слабым показателем To Hit
 - Leoric теперь может восстанавливать скелетов и в мультиплеере
 - как и в Diablo II, герой теперь ничего не будет выбрасывать при своей смерти
 - все шрайны теперь доступны как в сингле, так и в мультиплеере
 - Cathedral Map теперь может быть куплена
 - хорошо прокачанный герой теперь может ходить с палкой Лазаруса
 - Бабушкино кольцо теперь может выпускать Апокалипсис, но и подорожало оно в 2,5 раза
 - мишки теперь выпадают гораздо реже, но дают временную невидимость
 - изменены множество простых и уникальных вещей, переделаны некоторые монстры
 - на сложности Madz у Diablo иммунитет к Stone Curse

v.2.0:

- изменены внутренние показатели героев (блокировка удара, скорость нанесения удара, скорость восстановления после удара, скорость пуска спела), теперь эти показатели полностью соответствуют классам
 - добавлен генератор монстров (!), как в Diablo II. С помощью спела The Evil (он не забирает ману), занявшего место Flame Wave, вы можете выпускать сколько угодно монстров, на каждом уровне разных
 - добавлено 6 новых боссов: MegaGoust, Dark Raven, Horror General, Invisibleman, Creeping Dragon, Guard
 - новый монстр FireDemon
 - очень прокачанным героям на уровне сложности Madz будет противостоять новый Diablo. Более сильный, да еще и атакует два раза за ход. Вторая атака лишь на несколько процентов слабее первой
 - Butcher еще более усилен: dvl 9, mlvl 10, hit points — 440-660, attack special — knockback, интеллект — 3, подтип 3, скорость удара в фреймах — 8, to hit — 120%, damage — 20-30, ac — 150, type — demon, возможность попадания — 3, второй атаки нет, повышена сопротивляемость разным магиям
 - все монстры, которые имели интеллект 0, поумнели процентов на 30
 - теперь почти все монстры могут выходить из дверного проема, когда

вы используете этот нечестный способ атаки. Но они не всегда успевают это сделать :(

- добавилось множество как простых, так и уникальных вещей
- цены и показатели квестовых вещей понижены, шара закончилась
- изменены и усилены множество уникальных вещей, теперь они действительно отвечают статусу “уникальные”
- спел barrier переименован в magic armor
- спел warp переименован в exit; не забывайте, теперь он бросает к дальнему выходу
- много новых префиксов и суффиксов
- появились проклятые вещи
- Theodore: extra fire damage, extra lightning damage, knockback target, fastest attack, fastest hit recovery, +200% damage to demons, bring mana to 0, all resistances to 0, прочность 1, требования — все по 50, цена 20000, берется вместо щита. Не всегда работает правильно
- Teddy Bear: infravision, steal 5% mana, steal 5% life, fast block, attacker takes 1-3 damage, absorb half trap damage, bring mana to 0, all resistances to 0, прочность 1, требования — все по 50, цена 20000, берется вместо щита. Не всегда работает правильно
- теперь если вызвать свойства The Evil *.*.exe и перейти на закладку “версия”, показываются правильные копирайты, то есть мои :)

V.1.43:

- новый предмет для прикола: Vodka, полностью восстанавливает жизни, но требует 30 силы, а то еще загнетесь :). Цена 300
- исправлен баг, блокирующий вход 4-х квестов

V.1.42:

- теперь игра не запустится с файлом hellfrui.dll, он переименован в evilfrui.dll. Это сделано для того, чтоб и оригинальный Hellfire нормально запускался
- vidsize.exe переименован в evilvideo.exe, с помощью этой программки вы сможете просматривать видео с качеством картинки в 800x600, 1600x1200 — сделано для прикола

V.1.41:

- скелеты еще немного слабей
- за зомби дают на 80 очей опыта больше

V.1.4:

- некоторые монстры стали немного слабее
- карту крипта теперь нельзя купить
- изменена цена некоторых вещей
- ухо теперь можно носить как амулет (помните фильм “Универсальный солдат”? :)

V.1.36:

- новый монстр “голем”, точнее, спеловый монстр теперь живет своей жизнью на 5-6 уровнях
- Diablo еще больше усилен, зато выкидывает уникальный Battleplate и дает больше опыта

V.1.35:

- исправлены баги в Support и Credits
- добавлена прога vidsize.exe
- добавлены две новых легких брони
- теперь ухо можно найти даже в сингле
- добавлены несколько вещей чисто для прикола, например, мишка тедди
- стартовые показатели героев выставлены как в Diablo II

V.1.3:

- исправлены небольшие баги
- квесты стали на свои первоначальные места
- изменены некоторые уникальные вещи
- все спелы теперь можно использовать и в городе
- началась работа по остановке морфинга вещей

V.1.2:

- зомби больше не укает, он начал реветь, и намного уверенней
- Skeleton теперь атакует в прыжке! К тому же его удар немного отталкивает вас назад
- Diablo после смерти теперь выкидывает уникальное кольцо

V.1.1:

- изменена информация в Credits и Support, обязательно почитать
- переименованы уровни сложности: Normal -> Lamerz, Nightmare -> Hardcorez и Hell -> Madz (для психов :)). Теперь названия лучше описывают обстановку в них
- наконец-то переименованы классы героев, теперь есть все классы из Diablo II + Warrior, кстати, могу его отключить. Но названия не отображаются полностью — не позволяет движок, я попробую с этим что-то сделать, но разобраться, где кто, думаю, смогут все

V.1.0:

- все маленькие и большие баги исправлены, остался только морфинг квестовых вещей
- баланс игры настроен на мультиплеер на уровне сложности Nightmare, сингл тоже ничего, но намного легче. Сложность Normal — для полуновичков :), сложность Hell — для людей, жаждущих играть в Diablo II Hardcore героем, — после этого многие передумают

V.0.4:

- включены еще четыре заблокированных квеста, теперь их в игре уже 24
- все квесты сингла теперь доступны и в мультиплеере
- исправлен баг, который накладывал квесты про вывеску и леорика один на один, теперь леорик вместе со всей своей толпой скелетов стоит на территории 4 уровня
- небольшие изменения в спелах
- немного усилен голем, но польза от него только на первых уровнях на Normal

V.0.35:

- зомби научились бегать :), также они теперь умеют открывать двери и исполнять некоторые другие трюки

- бутчер теперь может сам открыть двери! Если почувствует, что вы стоите возле стены его помещения. Срабатывает не всегда
- немного усилены Skeleton, но, как и раньше, полностью беззащитны поодиночке

V.0.3:

- снова исправлено множество мелких багов, большинство из которых проявлялось только в мультиплеере
- убран босс Kicker. На пиратских версиях Hellfire он приводил к краху игры из-за его специфического крика
- исправлен баг с открытием Nest в мультиплеерной игре, который приводил к выносу одного или нескольких оппонентов
- усилены квестовые вещи, так как на уровне сложности Hell почти нельзя без них выжить

V.0.2:

- исправлено множество багов
- изменен разговор некоторых людей в городе
- Gillian переименована
- полностью переписано меню в игре
- Total Kills переименовано в Total Kicks
- добавлен один очень умный и злой монстр Kicker на 1-2 уровни, берегитесь
- активизировано 5 монстров, специально отключенных программерами Сиерры, пока неизвестно, каких

V.0.1:

- монстры намного сильнее
- монстры из Hellfire и Diablo перемешаны
- добавлены и изменены несколько монстров
- игра не заканчивается после смерти диablo
- диablo теперь намного сильнее, чем был раньше
- из игры убран Black Death :), за его талант забирать жизни навсегда
- изменены все простые и уникальные вещи, несколько вещей совершенно новые
- включены некоторые вещи, которые были специально отключены программерами Сиерры, хотя так и не понятно, что некоторые из них делают
- добавлено несколько новых спелов и переименованы некоторые уже существующие
- изменено количество используемой маны и ущерба некоторых спелов
- хорошие вещи (не считая квестовых) теперь можно найти только на уровнях сложности Nightmare и Hell
- на уровне сложности Hell могут выжить только очень сильные герои: например, ловушка Nova на 12-16 уровнях может сделать до 600 очков повреждения
- для большей похожести на Diablo II максимальные показатели были подняты до 255 (выше не позволяет движок)
- некоторые квесты перенесены на один уровень ниже, для большей сложности
- герой теперь может носить по 10 000 золотых в одной кучке без использования медальона, который теперь ничего не делает и стоит 1000 золотых

- Blood Stone теперь может выпадать из монстров, и стоит он теперь 25 000 штук
- карта для открытия крипта может выпадать из монстров на 12-16 уровнях
- эликсиры теперь стоят по 10 000 золотых
- масло для починки теперь восстанавливает по 25%
- надпись “поговорить с джиллиан” (девушка в розовом платье в городе) изменена на... Лучше сами посмотрите
- когда вы говорите с Fallen One при выполнении квеста про вывеску, он говорит одно, а пишется совсем другое — это тоже надо видеть :)
- одноногий пацан перенесен в город, чтоб не бегать в такую даль
- как только вы спускаетесь в данжион, автокарта включается сама
- сейвы теперь сохраняются под именами evilsp_x.hsv — сингл и evilmp_x.hsv — мультиплеер
- когда во время игры вы нажимаете Esc, вместо надписи “Exit Hellfire” горит “Exit the Evil”

Установка

Для работы **The Evil** вам понадобится **Hellfire 1.01**. Просто установите мод в директорию, где у вас установлен **Hellfire**. Возможно, некоторые оригинальные файлы будут заменены файлами **The Evil**.

Disciples II

Официальный редактор карт

Официальный редактор карт и сценариев. Полностью совместим с локализацией от “Руссобита”. В архиве содержится полное руководство на **русском языке!**

Установка

Не требуется.

Дополнительные сценарии

Пять штук официальных сценариев. Называются они **Bane Lund**, **Godslayer Proving Grounds**, **March to Colosia**, **Rara Avis** и **The Holy Grenade**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **maps**.

Dungeon Siege

Калькулятор

В скором времени стоит ожидать шквала модификаций для этого почти уже удавшегося дьябло-киллера. Одна-единственная программка, точнее, таблица для **Excel DS Calculator** (утилиты подобного рода уже существуют для **Diablo II** и **Arcanum**), позволяет заранее рассчитать путь развития вашего героя и выбрать оптимальный вариант.

Установка

Не требуется. Достаточно открыть файл в программе **Microsoft Excel**

или другом подобном редакторе таблиц.

Скринсейвер

Простенький скринсейвер. Мало чем отличается от большинства других официальных игровых заставок — те же самые картинки из игры, сопровождающиеся коротенькими текстами.

Установка

Осуществляется в автоматическом режиме. Просто запустите ехе-файл.

Empire Earth

Дополнительные кампании

В течение нескольких номеров мы публиковали дополнительные сценарии для этой игры, теперь пора бы заняться кампаниями, что мы и сделаем. Три развернутые синглплеерные кампании **Pre To Nano**, **Russian Warfare** и **War of the Flame** ждут вас!

Установка

Скопировать все файлы в директорию **EmpireEarth\Campaign**.

FIFA 2002

Стадион “Динамо”

На компакт позапрошлого номера вы могли найти дополнительный стадион “Динамо”. Найти-то могли, а вот установить — нет, потому как файл при записи оказался поврежден. Исправляемся и выкладываем рабочую версию, за предоставление которой благодарим сайт <http://fifa2002.dax.ru> и лично **Scale**.

Установка

Осуществляется в автоматическом режиме. Просто запустите ехе-файл.

Half-Life

Гладиаторы

Восемь совершенно потрясающих моделей, конвертированных из **Quake 3** и оптимизированных под **Half-Life**, причем сделано все действительно мастерски. Настоятельно рекомендуем хотя бы посмотреть, такие работы встречаются очень редко! Автор — **Flomaster**.

Установка

Скопировать файлы в директорию **HalfLife\Valve\Models**.

Heroes of Might and Magic III

Дополнительные сценарии

Сценарий Dream Reaper

Сценарий основан на серии произведений Говарда Лавкрафта. Помимо лихо закрученного сюжета, отличного дизайна и баланса, отличается потрясающей реиграбельностью — благодаря наличию множества случайных событий, монстров и артефактов, игра на этой карте каждый раз будет разной.

Установка

Скопировать в директорию **Heroes3\Maps**.

Сценарий Here and Back Again

Маленькая аккуратная зеленая карта. В роли героя по имени Gashereon отправляемся на поиски семейной реликвии, похищенной нехорошими обитателями подземного города Inferno.

Установка

Скопировать в директорию **Heroes3\Maps**.

Сценарий The Magic Crisis

Большая красивая карта, рассчитанная на долгую, сложную и вдумчивую игру. Основная цель — Magespire — хорошо укрепленный город магов, расположенный на острове. В течение нескольких часов накапливаем ресурсы и войска, прокачиваем героев, потом разбираемся с надоедливыми оппонентами и, наконец, штурмуем обитель магов.

Установка

Скопировать в директорию **Heroes3\Maps**.

Кампания Novi Sad

Огромнейшая кампания, в состав которой входит более тридцати карт. Совершенно бессмысленно пытаться написать в нескольких словах, что она собою представляет. Если вы хотите узнать немного о том, что там и как, прочтите txt-файлы, прилагающиеся к файлам кампании... Только оно вам вряд ли понадобится. Простой совет: ставьте и играйте. Разберетесь в процессе. Можете быть уверены, плохого мы вам не порекомендуем!

Установка

Скопировать в директорию в каталоге с **Heroes3**, где лежат файлы кампаний.

Heroes of Might and Magic IV

Дополнительные сценарии

Для четвертых “Героев” пока ништяков негусто, всего пять сценариев (**Allies**, **Land of Krullock**, **Maliace**, **Simple Day** и **They Can Be Only One**) Все карты сделаны буржуинами, отечественные разработки, возможно, появятся уже в следующем номере.

Установка

Скопировать в директорию **Heroes4\Maps**.

Программа Heroes 4 Explorer

Утилита, предназначенная для безжалостного потрошения игровых архивов. Позволяет извлекать игровую графику, звуки и т.д., а также добавлять новые файлы. Пригодится разработчикам модификаций и просто любопытным товарищам.

Установка

Не требуется.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Дополнительные скины

Три скина для Кайла — оригинальная шкурка из первой части **Dark Forces**, шкурка **Evil Kyle** и конвертированный из **KISS** злобный клоун.

Установка

Скопировать rk3-файлы в директорию **JK2\\GameData\\Base**.

Шаблоны для создания скинов

Для творческих личностей — набор шаблонов для создания новых скинов. Tga-файлы с некоторыми пометками. Работать по таким схемам значительно удобнее, нежели по готовым шкуркам.

Установка

Не требуется.

Скринсейвер

Официальный скринсейвер. Довольно красивый псевдотрехмерный ролик, с вращающейся стилизованной эмблемой лазерного меча.

Установка

Скопировать в директорию **Windows**, активизировать через **Display properties\\Screensaver**.

Max Payne

Модификация Bad Max

Модификация **Bad Max** изменяет скин героя и его анимацию, делая ее еще разнообразнее (например, время от времени Макс закуривает), а также добавляет новое оружие — “беретту” с глушителем или целых две “беретты” с двумя глушителями.

Установка

Скопировать файл **mpm** в директорию игры, при старте выбрать необходимый пункт в меню **Customize**.

Модификация Hitman Mod

Hitman Mod — штука масштабная, одного нового оружия добавляет 12 штук, в числе коих родной **AK47**, **Benelli XM1014**, **SPAS12**, **H&K USP** плюс

несколько пистолетов и огнемёт. К этому можно добавить новую озвучку, новые модели стандартного оружия, приемы из легендарного мода Kung Fu, новое оформление меню и возможность выбрать любой уровень сразу.

Установка

Скопировать файл **mpm** в директорию игры, при старте выбрать необходимый пункт в меню **Customize**.

Medal of Honor: Allied Assault

Дополнительные карты

На этот раз негусто — всего две карты, и те мультиплеерные. Называются **Bunker Wars** и **MOHDM8**.

Установка

Скопировать в директорию **MedalofHonor\\Main**.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Дополнения

Милицейский “Уазик”

Замена модели великого русского внедорожника на классическую ментовскую “канарейку”.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Flashpoint\\AddOns**.

УАЗ Deluxe

Еще одна замена для “Уазика”, на этот раз мажористый черный с антеннами и литыми дисками. Для генерала в самый раз, только вот номер на нем не военный какой-то.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Flashpoint\\AddOns**.

Елка новогодняя

Модель новогодней елочки, что на праздник к нам пришла и много-много гадости детишкам принесла. Целый лес новогодних елок — это сильно!

Установка

Скопировать файлы в директорию **Flashpoint\\AddOns**.

Editor AddOn

Апдейт к редактору, позволяющий добавлять огромное количество новых объектов.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Flashpoint\\AddOns**

Дополнительные миссии

Восемь лучших синглплеерных миссий как от отечественных, так и от зарубежных производителей.

Установка

Перепишем их в директорию **Flashpoint\Missions** (или **Flashpoint\MPMissions**, если это миссия для сетевой игры), а потом выбираем нужную из списка в самой игре.

Quake III Arena

Дополнительные модели

Пачка отличных моделей в количестве трех штук, плюс по три скина для каждой. Вконец сторчавшийся Psycho Steve с замечательным голосом, безымянная полногрудая демонесса синего цвета и нечто, которое можно охарактеризовать единственно как “Маугли-инвалид” — индеец с колесами вместо ног. Выглядит мерзко, а это то, что нам надо!

Установка

Скопировать файлы в директорию **Quake3\baseq3**.

Red Alert II

Карты

В бесконечном потоке разнообразных модификаций образовался некоторый перерыв, так что модов сегодня не будет. Зато имеются в наличии семь высококачественных неофициальных карт для аддона **Yuri's Revenge**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры.

Return to Castle Wolfenstein

Дополнительные уровни

Увы, никаких синглплеерных радостей так и не появилось, посему и в этот раз придется довольствоваться мультиплеерными картами, коих у нас три — **DM Killhouse**, **MP Temple** и **MP Crypt Arena**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Wolfenstein>Main**.

StarCraft

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ “МАНИИ”!

Привет всем нашим читателям и почитателям. Спешим предупредить вас о великом БАГЕ, вторгшемся на территорию **майского номера “Игромани”**. Злобный “жучок” подточил одну из наших святынь — тему компакта. Проблема в следующем.

Мы планировали поставить на компакт могучий супер-эсклюзивный мод для **StarCraft**’а под названием **The Hammerhead Project**, в Интернете пока

не встречающийся и привносящий в игру толпу новых юнитов. Мы планировали, и мы его — мод — на компакт поместили. Дали мини-описание в “Игровой зоне” и развернутую статью в “Территории разлома”. В бумажной части журнала все — супер!

Но ввиду ряда злокозненно сложившихся обстоятельств напрочь отсутствует описание на компактe. То есть в системе директорий в разделе “Игровая зона” нашего компактa (при навигации через оболочку диска) мод никак не прописан и нет описания установки, без которого разобраться с тем, как запустить The Hammerhead Project, смогут только хорошо знакомые со “Старкрафтом” геймеры. Мы приносим свои извинения за имеющие место быть неполадки и сообщаем...

The Hammerhead Project лежит на компактe **МАЙСКОГО** (забирайте его из директории **Компакт/GameZone/Starcraft**) номера и на **ИЮНЬСКОМ** (то есть этом) компактe!!! Рекомендации по инсталляции от создателя мода — **Дмитрия Роммеля** — мы приводим на **КОМПАКТЕ ЭТОГО НОМЕРА “МАНИИ”**.

В качестве компенсации за причиненные неудобства мы выкладываем на компакт один из свежих **апдейтов к ТНР** — сингл-миссию **The Coming**, повествующую о начале боевых действий и о “боевом крещении” Hammerhead'a. Геймплей в миссии весьма необычен — первую треть ее вам придется управлять всего одним (!) Ghost'ом, причем он даже не может атаковать врагов, иначе его засекут, и миссия будет провалена. Вот и думайте, как тут быть... Дальше — больше, вам придется и вражеские базы давить, и Zeus'ов в бою обкатывать. В общем, любители закрученного геймплея обиженными не уйдут.

The Hammerhead Project (бета)

Дмитрий Роммель aka Rommel
dmitry_rommel@hotmail.com

“...Прошло два года с поражения объединенных флотов протоссов и людей в битве при Чаре... Керриган, самозваная Королева зергов, отправилась вместе с бесчисленными роями своих тварей на завоевание Земли, родной планеты людей. Нам, народу Аюра, была дарована передышка. Залечив раны, нанесенные войной, мы обратили свой взор в сторону нашей родины, оставленной на поругание зергам. Все чаще и чаще звучали среди воинов призывы о возвращении и мести, и еще чаще — об уничтожении всей прочей разумной жизни — мерзостных зергов и трусливых людей — по всему сектору, дабы не допустить подобного поражения впредь. Наконец, Совет Старейшин отдал приказ, и бесчисленные армады наших кораблей взяли курс на Аюр... Но мы даже не подозревали, что на наш народ, равно как и на прочие расы, надвигалась угроза, способная навеки положить конец нашей цивилизации. Некий человек (да и человек ли?), известный как Фольштадт, рискнул взять под свой контроль такую силу, какой страшились бесчисленные поколения наших могучих предков. Он осмелился использовать в своих целях захваченный его мародерами древний артефакт, известный нам как Кха'Тул. Создав колоссальный боевой корабль, Фольштадт установил на нем Кха'Тул в качестве силовой установки для оружия, способного уничтожать целые планеты...”

Претор Аротерокс, “Хроники войн за освобождение Аюра”

С момента выхода “СтарКрафта” в 1998 году для него было выпущено (в основном фанатами) огромное количество разнообразных модов, конверсий и кампаний. Некоторые являлись просто сборниками карт, другие содержали в себе новую графику и озвучку, а иные и вовсе перекраивали знакомых юнитов в персонажей “Звездных Войн” или “Роботеха”. Неоднократно лучшие из них занимали свое достойное место на дисках “Мании”, так что наши читатели знакомы с ними не понаслышке. Чем же выделяется из всего этого потока конверсия, название которой вы видите в заглавии данного материала? Что ж, без лишней скромности... по сочетанию конверсионного (новые юниты, здания и апгрейды) и сюжетного (герои и миссии) содержания **The Hammerhead Project** (далее — ТНР) на данный момент не имеет равных. Вот неполный список всего, что ТНР добавляет во вселенную “СтарКрафта”:

- *кампания из 8-ми сингл-миссий;*
- *12 абсолютно новых юнитов, доступных как для сингла, так и для мультиплеера;*
- *3 уникальных юнита, появляющихся в сингл-миссиях;*
- *все новые юниты комплектуются уникальной графикой, портретами и озвучкой;*
- *новые герои, с уникальными портретами и голосами;*
- *новые виды оружия;*
- *новые элементы интерфейса, включая картинки поврежденных и иконки;*
- *новые способности старых юнитов;*
- *дополнительные элементы оформления карт.*

“Соль” проекта составляют новые юниты. Любой, кто когда-либо занимался редактированием “тактико-технической” стороны “СтарКрафта”, знает, что создать новый юнит с нуля практически невозможно, т.к. общее их число строго лимитировано. Именно поэтому 99% всех старкрафтовских модов содержат лишь замены старых юнитов. Применительно к ТНР выход из этой ситуации был найден — “под нож” были пущены практически бесполезные элементы игры вроде разных power-up кристаллов, дисков и прочей мишуры. За их счет были созданы целых 15 новых юнитов, которых мы сейчас и рассмотрим подробнее.

Новинки в арсенале протоссов

“Просто удивительно, как далеко порой заходит изощренность протоссов в методах ведения войны! Что ж, тем больше пользы они принесут, когда их разум станет частью моего разума, а их тела — пищей для моих рабов!”

Мозговой центр Разсчакк, наместник Керриган на планете Аюр

Hornet

Защита: 40hp/80sp, 1 armor

Цена: 100т, 25g

Оружие: импульсные пушки (8 damage по земле)

Ответ протоссов на Vulture, небольшой хOVER-кораблик. Имеет слабую защиту и почти никакую атаку, так что для штурма не годится. Зато высокая (как у апгрейженного Vulture) скорость и большой радиус обзора делают его прекрасным разведчиком для ранней стадии игры.

Производится из Gateway и требует Cybernetics Core.

Praetorian

Защита: 140hp/140sp, 2 armor

Цена: 125m, 125g

Оружие: пси-волна (35 splash damage по земле)

Тяжеловооруженный наземный воин. Ходит медленно, зато атакует мощно. Внимание! Его атака воздействует на мозг врага, так что не наносит урона роботам (Probe и Reaver), а также зданиям. В целом — полностью оборонный юнит. Для его производства из Gateway понадобится Forge.

Raven

Защита: 175hp/80sp, 2 armor

Цена: 225m, 125g

Оружие: разрывные ракеты (8x2 splash damage по земле)

Средний корабль, по своим функциям соответствующий бомбардировщику. Его ракеты хоть и наносят не слишком большой урон, зато вылетают по две и поражают не только цель, но и квадрат 3x3 вокруг нее. Raven исключительно полезен в атаке. Правда, “системные требования” у него довольно высокие — Stargate и Fleet Beacon.

Lasher

Защита: 15hp/5sp, 0 armor

Цена: 90m, 30g

Оружие: генератор антиматерии (75 damage по земле)

Маленький, слабенький кораблик, похожий на Interceptor. Типичный камикадзе — живет очень недолго, но если успевает выстрелить, то врагу приходится несладко. Перезарядка у него около минуты, так что до второго выстрела практически никогда не доживает. Вообще, наличие у врага Lasher'ов — хороший повод обсадить всю базу большим количеством “зениток”. Производится это чудо техники в Robotics Facility и требует Robotics Support Bay.

Новинки в арсенале терранов

“Технический анализ и испытания трофейного прототипа истребителя класса “Мантикор” выявили его полное превосходство над истребителем класса “Призрак” за счет наличия отдельных кабин пилотов (что повышает живучесть корабля), встроенных пусковых установок бронебойных торпед и возможности установки генераторов маскирующего поля. В связи с этим я настаиваю на организации серийного производства истребителя, аналогичного “Мантикору”, в максимально короткие сроки.”

Вик Стивенхерст, глава военно-технической разведки Доминиона, “Отчет об испытаниях трофейных образцов военной и аэрокосмической техники”

Zeus (aka Faust)

Защита: 100hp, 2 armor

Цена: 175m, 100g

Оружие: электропушка (20 line damage по земле)

Тяжелый пехотинец, таскающий на себе здоровенную пушку, стреляющую электрическими импульсами. Такой импульс “прошибает” сразу несколько врагов насквозь, как рейлган. Zeus полезен и в атаке, и в

обороне. Правда, из-за размеров своего орудия он не помещается в бункере. Обучается он в Barracks и требует Armory.

Phantom

Защита: 110hp, 1 armor

Цена: 200t, 75g

Оружие: лазерная пушка (20 damage по земле)

Весьма оригинальный юнит — танк, способный перевозить до 4-х пехотинцев, а также маскироваться (cloak), как Ghost! Применений для него — масса. И для простой стелс-атаки сгодится, и для разведки, и для переброски пехоты в тыл врага. Производится он в Factory, только не забудьте сперва возвести Science Facility с Covert Ops.

Manticore

Защита: 140hp, 1 armor

Цена: 275t, 225g

Оружие: бронепробивные торпеды (45 damage по воздуху)

Улучшенный вариант обычного Wraith — супер-истребитель с очень мощной атакой, возможностью маскировки и фантастической скоростью (вплоть до того, что частенько обгоняет собственный выстрел!). В общем, “убийца Battlecruiser'ов”. Как компенсация — не может атаковать по земле, не может “наращивать” запас энергии до 250, а также стоит весьма солидных денег. Требования у него также высоки — Starport и Science Facility с пристроенной Physics Lab.

Corvette

Защита: 100hp, 1 armor

Цена: 200t, 150g

Оружие: лазерная батарея (30 damage по земле)

Довольно хилый кораблик, вместе с тем обладающий солидной атакой. Без прикрытия бесполезен — с ним справится любой истребитель. Зато очень эффективен при комбинированных налетах на вражеские базы. Строится в Starport, к которому пристроена Control Tower.

Новинки в бестиарии зергов

“Так вот, значит, мы высадились в составе 21-ой пехотной на какой-то планетке в системе Аюра, так на нас сразу они и полезли! Сначала обычные линги с гидрами, а потом — чушь какая-то, вроде как новые ихние виды. Твари такие, на них если прямо смотришь — не видишь, только краем глаза их заметить можно. Ну они почти всех наших перемочили, я и деру дал... И не надо так на меня смотреть, это я бы на тебя там, салага, посмотрел!”

Рассказ дезертира в космопорту на станции “Нью Антигуа”

Corroder

Защита: 90hp, 1 armor

Цена: 100t, 50g

Оружие: разрывные шипы (25 damage по воздуху, 5 по земле)

Зенитная версия Hydralisk'a. Плюется по воздушным юнитам, причем весьма больно. Может и по наземным, но значительно слабее. Прекрасно подходят для прикрытия наземной атаки. Мутирует эта тварюшка из Hydralisk'a, причем, в отличие от Lurker'a, никаких дополнительных

апгрейдов на производство не требует.

Lucent

Защита: 75hp, 0 armor

Цена: 100t, 100g

Оружие: щупальца (50 damage по земле)

Lucent — зверь типа хамелеона, то есть очень хорошо маскируется по окружающий ландшафт. Говоря проще, постоянно невидим. Пользу этого юнита трудно переоценить — теперь у зергов есть свой Dark Templar! Правда, чтобы компенсировать свои очевидные достоинства, у Lucent'a есть и недостатки. Бегаёт он довольно медленно, атакует ещё медленнее. Мутирует он из Zergling'a (!), для чего необходим апгрейд Hatchery до Hive.

Kraken

Защита: 175hp, 3 armor

Цена: 125t, 125g

Оружие: кислотные споры (9 splash damage по воздуху)

Большой летающий кальмар. В качестве основного юнита для атаки слабоват, а вот для поддержки — идеален. Его атака поражает сразу несколько воздушных юнитов, “размягчая” их для атак Devourer'ов. Кроме того, он обладает новой специальной способностью — Blinding Acid (50 маны), ослепляющей юнитов врага (как Optical Flare). В отличие от прочих зергов, Kraken производится “напрямую” из Greater Spire, а не мутирует из других юнитов.

Infested Medic

Защита: 80hp, 2 armor

Цена: 100t, 150g

Оружие: когти (5 damage по земле)

Вариант на тему инфицированного человека. От оригинальной “медички” в этой твари мало что осталось. По своей сути, Infested Medic — юнит с набором лучших зерговских спеллов: Consume, Parasite, Plague и Broodling, а также с чисто символической атакой. В принципе, может быть заменой как Queen, так и Defiler, но осложняется это тем, что Command Center (в котором Infested Medic и производится) инфицировать довольно сложно, да и цена кусается.

Уникальные юниты

“Сэр, я не имею ни малейшего понятия, что конкретно за корабль атаковал нас. В длину он был, я думаю, раза в три больше наших крейсеров, и еще на нем была установлена пушка вроде “Ямато”. Из нее нас, собственно, и подбили. Только вот что, сэр — не бывало такого никогда, чтобы один выстрел пробивал и защитные экраны, и обшивку крейсера. Стало быть, пушка помощнее наших...”

Джейсон Локхольм, капитан крейсера “Неукротимый” (уничтоженного при невыясненных обстоятельствах)

Galleon

Защита: 600hp, 4 armor

Цена: N/A

Оружие: N/A

Этому тяжелому грузовому кораблю отводится роль в некоторых

миссиях, связанных с доставкой или перехватом грузов. Может перевозить до 8-ми пехотинцев (или 4-х Goliath'ов, или 2-х Siege Tank'ов). В атаке бесполезен. Строить его нельзя.

Avatar

Защита: 800sp/400hp, 6 armor

Цена: N/A

Оружие: *тяжелая плазменная пушка (120 damage по земле и воздуху)*
Флагман флота протоссов. Сверхтяжелый корабль, атакующий и по земле, и по воздуху. Появляется в паре миссий. Строить его также нельзя.

Hammerhead

Защита: 4000hp, 20 armor

Цена: N/A

Оружие: *Орудие Конца Света (800 damage по земле и воздуху)*
Вокруг этого корабля и закручен сюжет игры. По поводу особенностей вроде и сказать нечего — смотрите ТТХ. Достойный наследник Звезды Смерти, в общем. Впрочем, использовать его в полную силу дадут только в последней миссии. Разумеется, строить его нельзя!

* * *

Предвижу вопрос “а когда оно выйдет?”. When it's done, как говорится. Планируется выпустить полную версию к концу весны. Однако специально для тех читателей, которым не терпится опробовать в бою новых юнитов и взглядеться в мужественные лица новых героев, мы приготовили воистину царский подарок — самую свежую бету ТНР! Тех товарищей, которые под “бетой” понимают сырой полуфабрикат с кучей багов и полутора юнитами, спешим разочаровать — в нее входит ВСЕ, что перечислено в списке в начале статьи, кроме сингл-миссий. Новая графика, высококачественная озвучка (в которой, кстати, принимал участие Ben 'Magic' Brown — легендарная фигура в старкрафтовском сообществе), полностью законченные юниты. И, главное, это — **экслюзив для “Мании”**. На момент выхода журнала ни в Сети, ни на компактках других изданий вы ТНР не найдете. Наслаждайтесь! И не забывайте писать о своих впечатлениях на dmitry_rommel@hotmail.com. Может быть, именно благодаря вашим отзывам мы сможем сделать ТНР еще лучше.

Установка

Разархивируйте ехе-файл в директорию, где установлен **StarCraft (C:\games\Starcraft)**. Запустите **hammer.exe**. Все новые юниты и герои, равно как и старые, содержатся на карте **test.scx** в директории **maps**. Также все новые юниты (за исключением уникальных) доступны в любой сингл- или мультиплеер-игре.

Внимание! Для игры вам понадобится **StarCraft: Brood War** с патчем версии **1.07**. Ни на каких других версиях ТНР работать НЕ БУДЕТ! Если у вас уже установлен 1.08 — скорее всего, вам придется переустанавливать игру либо установить еще одну копию и на нее поставить 1.07.

Внимание! ТНР может не работать на операционных системах **Windows 2000, Windows XP и Windows NT**. Если при запуске hammer.exe вы получаете сообщения об ошибке, поставьте в установках Windows совместимость с Windows 98 (владельцам Windows 2000 для этого придется дополнительно установить файл **acompat.exe** с диска Windows).

К сожалению, на Windows NT THP не будет работать никогда, это внутренняя ошибка программы **StarGraft**.

Внимание! THP не тестировалась на предмет работы по Интернету.

Если у вас возникли проблемы при игре, пишите на **dmitry_rommel@hotmail.com**. Постараюсь помочь.

Разработчик (т.е. я) не несет никакой ответственности за любой вред, который ваш компьютер может понести от данного продукта.

Запрещено любое использование данного продукта с целью получения прибыли, т.к. он является некоммерческим и неофициальным дополнением к игре Starcraft.

Запрещено размещение этого продукта для свободного скачивания на веб-сайтах, ftp, компакт-дисках письменных изданий и проч. без разрешения автора.

Запрещено использование любых частей данного продукта в других неофициальных дополнениях (т.е. модах, конверсиях и проч.).

Запрещено создание собственного дополнения (мода, кампании и проч.) на основе данного продукта.

Список лиц, работавших над THP, находится в файле **readme.txt**, который появится в корневой директории Starcraft после установки THP.

Официальный сайт THP: **www.isotrex.com/hammer/index.html**.

Сингл-миссия The Coming

Сингл-миссия **The Coming** повествует о начале боевых действий и о “боевом крещении” Hammerhead'a. Геймплей в миссии весьма необычен — первую треть ее вам придется управлять всего одним (!) Ghost'ом, причем он даже не может атаковать врагов, иначе его засекут, и миссия будет провалена. Вот и думайте, как тут быть... Дальше — больше, вам придется и вражеские базы давить, и Zeus'ов в бою обкатывать. В общем, любители закрученного геймплея обиженными не уйдут.

Установка

Скопируйте карту в подкаталог maps папки starcraft (например, **C:\games\starcraft\maps**). Запустите THP. На экране выбора кампании нажмите **Play Custom**, затем выберите карту **01.scx**. Не забудьте в окошке **game type** поставить **use map settings**. Жмите **Play**.

Stronghold

Карты

Стандартная подборка из **синглплеерных карт**, по одной для каждого режима игры (экономика, строительство, осада и т.д.) Произведены карты где-то далеко за бугром, но тем не менее вполне сносно работают и с официальной русской версией игры.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Stronghold\Maps**.

The Sims

Дополнительные предметы

Традиционная коллекция дополнительных предметов, вроде **ванны с кровью**, тумбочки со встроенным **телевизором** или резинового **Микки Мауса**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **UserData\Objects**.

Здания для HotDate

Десять специальных зданий для аддона **Hot Date** — магазины, бары и ночные клубы. Все полностью обставлено и готово к употреблению.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **UserData\Houses**.

Warlords Battlecry II

Официальные сценарии

Шесть официальных сценариев — **An Elf War, Dark Gold, For Real Heroes Only, Four Seasons, Once Up On a Time** и **Warring Archipelagos**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Warlords2\Scenario**.

Софт

Две небольшие утилиты. Одна позволяет, не запуская игры, получить исчерпывающую информацию о любом герое, другая — предоставляет информацию об установленных картах.

Установка

Не требуется.

Обои для рабочего стола

10 шикарных обоев, красавца-демона с одной из них вы уже могли видеть на обложке январского номера.

Установка

Используя любой **нормальный** (т.е. не **Paintbrush**) графический редактор, конвертируйте файлы **jpg** в **bmp**, которые затем бросьте в директорию **Windows** и выберите в экранных настройках в качестве обоев. А лучше — установите смотрелку **ACDSee**, откройте файл в ней и воспользуйтесь функцией **Set Wallpaper**.

Zoo Tycoon

Дополнительные парки

Пять готовых зоопарков, некоторые из них даже получали награды на каких-то забугорных конкурсах. Кому надо — забирайте.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **ZooTycoon\parks**.

Дополнение к “Игровой зоне”: CheMax

С этого номера по договоренности с разработчиками программы мы начинаем публиковать на компактe **CheMax**. Вашему вниманию представлена последняя, свежайшая версия программы — **CheMax 1,4**.

CheMax — это база данных с кодами для 3650 игр. Включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, а также easter eggs и прочие вкусности.

Недостатком **CheMax** является то, что коды непроверены и на английском языке.

Преимуществом — все остальное: огромное количество игр и удобный интерфейс. Насчет последнего: помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Пригодится как начинающему игроману, так и профессиональному читеру!

Установка

Программа не требует инсталляции. Запускаете с компактa и пользуетесь!

Если вам очень хочется, чтобы программа лежала у вас на винчестере, то вам ничто не мешает скопировать ее к себе. Она находится на компактe по адресу \\GameZone\\CheMax.

Дополнение к “Игровой Зоне” #01

Новая версия всенародно любимого редактора уровней для **Half-Life** и **Counter-Strike**. Аккуратненько первого апреля **Valve**, видимо шутки ради, переименовала **Worldcraft** в **Hammer Editor** и зарелизила версию **3.4**. В качестве нововведений присутствует оптимизированный **3D рендерер**, менее тормозной, нежели в предыдущих версиях; что интересно, работает он, только когда окно редактора активизировано, если вы переходите к другому приложению, например запускаете игру, чтобы протестировать карту, рендерер временно отключается, что повышает производительность системы. Оптимизирован также режим редактирования поверхностей, в ранних версиях иногда вылетавший и тормозивший при использовании больших текстур. Пофиксена куча досадных багов из предыдущих версий, вроде накладывающихся друг на друга текстур и некорректного импорта map-файлов. Всем мапперам однозначно рекомендуется установить и пользоваться.

Установка

Автоматическая. Запустите exe-файл.

Дополнение к “Игровой Зоне” #02

Достойный ответ богомерзкой попсе типа **Deep Hunter'a** и **Deer же Avenger'a**. Чертовски неполиткорректная, но страшно веселая игрушка с простым названием **Hunter**, но очень непростым содержанием. По сути своей — простая аркада с видом сверху. Играем за охотника, ходим по лесам и планомерно отстреливаем... ээээ... лиц **нетрадиционной**

сексуальной ориентации, которые в любом лесу, как известно, водятся в огромных количествах. Многочисленные представители сексуальных меньшинств отличаются завидным проворством и при любом удобном случае пристраиваются к горе-охотнику сзади и... впрочем, не будем о грустном. Игрушка сделана на **Flash**, занимает совсем немного места и совсем не тормозит, графика заслуживает всяческих похвал, а сам процесс **насильственной дефлорации** нашего охотника-до-приключений изображен и озвучен очень убедительно. Надо ли говорить о том, что, помимо нескольких сверхпорций здорового и не очень смеха, многие получают глубокое моральное удовлетворение после прохождения этой игры.

Установка

Не требуется, равно как не требуется **FlashPlayer**.

Дополнение к “Игровой Зоне” #03

Подборка лучших демок — психоделических **трехмерных видеороликов**, сопровождающихся электронной музыкой. Обалденная графика и минимальный размер — вы не поверите, но в 64 килобайта умещается десятиминутный полноэкранный ролик с графикой куда лучше, чем в Quake 3, и профессиональным саундтреком. Для более подробного ознакомления с темой рекомендуем обратиться к статье о демо-сцене, опубликованной в нашем журнале в прошлом номере.

Установка

Не требуется. Некоторые демки требуют установленных библиотек **Visual Basic**.