

[Zone]
Type=Menu
Name=Zon
All=32

[Zone_Zon1]
Type=File

Title=Руководство по установке игровых дополнений

Content= <bq>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.</bq>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.</bq>Как показывает практика, с официальными локализациями, в которых не нарушена структура файлов и директорий, все работает нормально.</bq>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.</bq>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.</bq>

[Zone_Zon2]
Type=Menu
Name=Raboti
Title=Работы читателей “Мании”
All=12

[Zone_Zon2_Raboti1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Работы читателей “Мании”...

[Zone_Zon2_Raboti2]
Type=File

Title=Инструкция по оформлению работ

Content= <bq>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.

```
[Zone_Zon2_Raboti3]
Type=Menu
Name=Skinid
Title=Скины для Winamp
All=3
```

```
[Zone_Zon2_Raboti3_Skinid1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Скины для Winamp...
```

```
[Zone_Zon2_Raboti3_Skinid2]
Type=File
```

```
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\WinampSkins\Earth2150\
Path=GameZone\!Readers!\WinampSkins\Earth2150\Earth2150.rar
Title=Earth 2150
```

Content= **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**.

```
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\WinampSkins\Earth2150\snap0041.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150
```

```
[Zone_Zon2_Raboti3_Skinid3]
Type=File
```

```
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\WinampSkins\JaguarCS\
Path=GameZone\!Readers!\WinampSkins\JaguarCS\Counter-Strike.rar
Title=Counter-Strike
```

Content= **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**.

```
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\WinampSkins\JaguarCS\snap0040.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150
```

[Zone_Zon2_Raboti4]
Type=Menu
Name=Baldur
Title=Baldur's Gate II
All=2

[Zone_Zon2_Raboti4_Baldur1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Baldur's Gate II...

[Zone_Zon2_Raboti4_Baldur2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\BaldursGate2\Hero\
Path=GameZone\!Readers!\BaldursGate2\Hero\Hero.rar
Title=Герой вор-авантюрист высокого уровня
Content= <bq>Автор: armon#<bq>Координаты автора:
armon@chel.com.ru#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию BG2\
**Characters.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\BaldursGate2\Hero\Baldr004.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150**

[Zone_Zon2_Raboti5]
Type=Menu
Name=Counte
Title=Counter-Strike
All=4

[Zone_Zon2_Raboti5_Counte1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Counter-Strike...

[Zone_Zon2_Raboti5_Counte2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\CounterStrike\Cursors\
Path=GameZone\!Readers!\CounterStrike\Cursors\Cursors.rar
Title=Курсоры для Windows
Content= <bq>Автор: BL@DE#<bq>Координаты
автора: yashik@email.ru#<bq>От редакции: Указатели в
виде ножей и автоматов, морды террористов, пистолеты и патроны... В
общем, супер!#<bq>От автора: Посылаю вам от всей души
курсоры на тему
Каунтер-Страйка.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в
директорию Windows\Cursors.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\CounterStrike\Cursors\snap0061.jpg

Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti5_Counte3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\CounterStrike\MenuBackground\
Path=GameZone\!Readers!\CounterStrike\MenuBackground\Splash.rar
Title=Фон для главного меню
Content= <bq>Координаты автора: yashik@email.ru#<bq>От
редакции: Эротический фондовый рисунок для главного меню
игры.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Counter-Strike\cstrike\
gfx\shell.#<bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\CounterStrike\MenuBackground\Splash.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti5_Counte4]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\CounterStrike\SkinFor4_5\
Path=GameZone\!Readers!\CounterStrike\SkinFor4_5\cstrike.rar
Title=Скин для 4-5
Content= <bq>Автор: Fyodor aka Cool2120#<bq>Координаты
автора: sansi@dataforce.net#<bq>От редакции: Симпатичная шкурка для 4-
5 от Fyodor aka Cool2120, чей скин для Winamp находится
в соседней директории.#<bq>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 :))#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию HalfLife\cstrike\
models.#<bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\CounterStrike\SkinFor4_5\Splash.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti6]
Type=Menu
Name=Diablo
Title=Diablo II
All=4

[Zone_Zon2_Raboti6_Diablo1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Diablo II...

[Zone_Zon2_Raboti6_Diablo2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\kuzmich\

Path=GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\kuzmich\kuzmich.rar
Title=Герой от kuzmich!!!
Content= <bq>Автор: kuzmich!!!#<bq>Координаты автора:
kuzmich.rus@mtu-net.ru#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию
Save.#<bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\kuzmich\Screenshot001.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti6_Diablo3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\n_romankof\
Path=GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\n_romankof\LoD.rar
Title=Герой от Николая Романкова
Content= <bq>Автор: Николай Романков#<bq>Координаты автора:
n_romankof@mail.ru#<bq>От автора: Этот герой (Assassin) НЕ ЧИТЕРНЫЙ (разве что
прокачивался в MOD'e)#<bq>P.S. К герою прилагается МАГ 56 Уровня ЗАПУСКАТЬ ТОЛЬКО С
МОДОМ TIDES OF WAR#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию
Save.#<bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\n_romankof\Screenshot021.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti6_Diablo4]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\sraider\
Path=GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\sraider\sraider.rar
Title=Герой от SRaider
Content= <bq>Автор: SRaider#<bq>Координаты автора:
утрачены#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Save.#<bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\Diablo2\heroes\sraider\Screenshot010.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti7]
Type=Menu
Name=Quakel
Title=Quake III Arena
All=2

[Zone_Zon2_Raboti7_Quakel1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Quake III Arena...

[Zone_Zon2_Raboti7_Quakel2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\Quake3\Models\
Path=GameZone\!Readers!\Quake3\Models\Models.rar

Title=Шкурки от Дмитрия Гончарова

Content= <bq>Автор: Дмитрий Гончаров#<bq>Координаты автора: dsgoncharov@mail.ru#<bq>От автора: Я решил слепить пару скинов на Ку3, а полученное решил отослать вам, у вас рулезный журнал!!!#<bq>1) DUDE — крутой пэрэц типа терминатора-нюкема.#<bq>2) ARCHER — рескин для Doom#<bq>3) прибамбас к игре, разрешает играть с новыми ботами.#<bq>Пожалуйста, сообщите, что вы думаете о моем творчестве :-))#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Quake3\\baseq3.#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\\Readers\\Quake3\\Models\\45632_1.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti8]

Type=Menu

Name=Seriou

Title=Serious Sam

All=3

[Zone_Zon2_Raboti8_Seriou1]

Type=Return

Name=Zone_Zon2

Title=...Serious Sam...

[Zone_Zon2_Raboti8_Seriou2]

Type=File

UnpackDIR=C:\\MANIA\\GameZone\\Readers\\SeriousSam\\Demos\\

Path=GameZone\\Readers\\SeriousSam\\Demos\\Demos.rar

Title=Демки

Content= <bq>Автор: MAN2#<bq>Координаты автора: man2a@mail.ru#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию SeriousSam\\Demos.#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\\Readers\\SeriousSam\\Demos\\1_2_Palenqueue_shot0001.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti8_Seriou3]

Type=File

UnpackDIR=C:\\MANIA\\GameZone\\Readers\\SeriousSam\\Maps\\

Path=GameZone\\Readers\\SeriousSam\\Maps\\Maps.rar

Title=Карты

Content= <bq>Автор: Miller07#<bq>Координаты автора: miller07@mtu-net.ru#<bq>Две мультиплеерные карты — Killing Time и Dmiller Arena.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию игры.#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\\Readers\\SeriousSam\\Maps\\1_3_Teotihuacan_shot0001.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti9]

Type=Menu
Name=StarCr
Title=StarCraft
All=2

[Zone_Zon2_Raboti9_StarCr1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...StarCraft...

[Zone_Zon2_Raboti9_StarCr2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone!\Readers!\Starcraft\Replay\
Path=GameZone!\Readers!\Starcraft\Replay\BENDERvsFire.rar
Title=Запись игры
Content= <bq>Автор: [V] Legolas#<bq>Координаты автора:
Legolas@norcom.ru#<bq>От автора: Уважаемая ИГРОМАНИЯ!!!#<bq>Это наш
реплей по Broodwar'у, надеемся, вам понравится и вы выложите его на диск (мой ящик
bladeall777@mail.ru (надеюсь о напoминании его в следующем номере журнала ИГРОМАНИЯ
(его дисковой версии). Играли [V] BENDER и [V] Fire. [V] — это название нашего клана
vOOpik).#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Replays.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone!\Readers!\Starcraft\Replay\36081_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti10]
Type=Menu
Name=Strong
Title=Stronghold
All=2

[Zone_Zon2_Raboti10_Strong1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Stronghold...

[Zone_Zon2_Raboti10_Strong2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone!\Readers!\Stronghold\MapFromDarkFire\
Path=GameZone!\Readers!\Stronghold\MapFromDarkFire\TheTwoCastles.rar
Title=Карта Two Castles
Content= <bq>Автор: DarkFire =[4B@H]=#<bq>Координаты автора:
Aureal666@yandex.ru#<bq>От автора: Здравствуйтe, любимая ИГРОМАНИЯ! С
вами здороваeтся банальный очереднoй геймер (мы вам еще не надоели?) с очереднoй картой
для... Stronghold. Она очень проста, но, надеемся, не безынтересна.#<bq>3.Ы. Если это увидит
мой друг, он умрет от зависти!#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию
Stronghold\maps.#<bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone!\Readers!\Stronghold\MapFromDarkFire\3848_1.jpg

Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti11]
Type=Menu
Name=Unreal
Title=Unreal Tournament
All=2

[Zone_Zon2_Raboti11_Unreal1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Unreal Tournament...

[Zone_Zon2_Raboti11_Unreal2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\UnrealTournament\VoicePack\
Path=GameZone\!Readers!\UnrealTournament\VoicePack\VoicePack.rar
Title=Voice Pack

Content= <bq>Автор: Йогурт#<bq>Координаты автора: egorbelov@mtu-net.ru#<bq>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.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Поместить файлы в директорию UT\Sound.#<bq>

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Readers!\UnrealTournament\VoicePack\37505_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti12]
Type=Menu
Name=Samost
Title=Самостоятельные игры!
All=4

[Zone_Zon2_Raboti12_Samost1]
Type=Return
Name=Zone_Zon2
Title=...Самостоятельные игры!...

[Zone_Zon2_Raboti12_Samost2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Readers!\Games\Arkanoid\
Path=GameZone\!Readers!\Games\Arkanoid\arkanoid1.rar
Title=Арканойд

Content= <bq>Автор: ВАСЕНbKA#<bq>Координаты автора: ВАСЕНbKA@mail.ru#<bq>От редакции: Симпатичный арканойд, нетребователен к

ресурсам, занимает минимум дискового пространства и работает практически на любой машине.##<bq><i>Установка</i>##<bq>Не требуется.##<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone!\Readers!\Games\Arkanoid\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti12_Samost3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone!\Readers!\Games\GoHome\

Path=GameZone!\Readers!\Games\GoHome\go home.rar

Title=Путь домой

Content= <bq>**Автор**: Валерий Сурженко##<bq>**Координаты автора:**
kein1985@mail.ru##<bq>**От редакции:** Ремейк старенькой игрушки с **Zx**
Spectrum. Цель — перейти поле, на котором расположено множество мин, основываясь на показаниях цифрового миноискателя.##<bq>**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.##<bq><i>Установка</i>##<bq>Не требуется.##<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone!\Readers!\Games\GoHome\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon2_Raboti12_Samost4]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone!\Readers!\Games\E_Engine\

Path=GameZone!\Readers!\Games\E_Engine\E-Engine.rar

Title=E-Engine

Content= <bq>**Автор**: Женя Солянов##<bq>**Координаты автора:** solanove@mail.ru##<bq>**От редакции:** Полноценный **Direct3D** движок с подробным описанием по использованию.##<bq>**От** **автора**: На суд “Игромании” представляется самопальный Direct3D движок. Прилагается описание, плюс, специально для “Игромании”, были использованы текстуры с логотипом этого прекрасного журнала.##<bq><i>Установка</i>##<bq>Не требуется.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone!\Readers!\Games\E_Engine\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon3]

Type=Menu

Name=IIShtu

Title=Ил-2: Штурмовик

All=3

[Zone_Zon3_IISHtu1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Ил-2: Штурмовик...

[Zone_Zon3_IISHtu2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\IL2\Missions\
Path=GameZone\IL2\Missions\Missions.rar
Title=Дополнительные миссии
Content= <bq>Шесть штук самых разнообразных миссий — три за русских и три за немцев.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в директорию IL2\Missions\Single.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\IL2\Missions\1.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon3_IISHtu3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\IL2\Records\
Path=GameZone\IL2\Records\Records.rar
Title=Демки
Content= <bq>Шесть демок с записью разнообразных игровых моментов, трюков и просто интересных вещей. Настоятельно рекомендуем оценить мастерство забугорных виртуальных пилотов.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в директорию IL2\Records.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\IL2\Records\2.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon4]
Type=Menu
Name=Krutoy
Title=Крутой Сэм (Serious Sam)
All=3

[Zone_Zon4_Krutoy1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Крутой Сэм (Serious Sam)...

[Zone_Zon4_Krutoy2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\SeriousSam\Maps\PalenqueTemple\
Path=GameZone\SeriousSam\Maps\PalenqueTemple\PalenqueTemple.rar

Title=Карта Palenque Temple

Content= <bq>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.</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файл в директорию игры. Карта работает только с аддоном Second Encounter ("Второе Пришествие").

Pic_all=2

Pic_max1=GameZone\SeriousSam\Maps\PalenqueTemple\1_2_Palenque_shot0001.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

Pic_max2=GameZone\SeriousSam\Maps\PalenqueTemple\1_3_Teotihuacan_shot0004.JPG

Pic_W2=*

Pic_H2=150

[Zone_Zon4_Krutoy3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\SeriousSam\Maps\KillingTime\

Path=GameZone\SeriousSam\Maps\KillingTime\KillingTime.rar

Title=Карта Killing Time

Content= <bq>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.</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файл в директорию игры. Карта работает с любой версией SS.

Pic_all=2

Pic_max1=GameZone\SeriousSam\Maps\KillingTime\1_3_Teotihuacan_shot0002.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

Pic_max2=GameZone\SeriousSam\Maps\KillingTime\1_3_Teotihuacan_shot0003.JPG

Pic_W2=*

Pic_H2=150

[Zone_Zon5]

Type=Menu

Name=AgeofE

Title=Age of Empires II: The Conquerors

All=3

[Zone_Zon5_AgeofE1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Age of Empires II: The Conquerors...

[Zone_Zon5_AgeofE2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\AgeOfEmpires2\Scenario\
Path=GameZone\AgeOfEmpires2\Scenario\Scenario.rar
Title=Синглплеерные карты
Content= <bq>Пять сценариев для однопользовательской игры от
забугорных производителей. Зовутся Quest for the
King, Destruction 25, Osama
Search, Shadow World и World War
IV. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в
директорию AgeOfEmpires\Scenario.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\AgeOfEmpires2\Scenario\45192_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon5_AgeofE3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\AgeOfEmpires2\OrangeMaps\
Path=GameZone\AgeOfEmpires2\OrangeMaps\Scenario.rar
Title=Карты от Оранже
Content= <bq>Пяток мультиплеерно-скирмишных карт, сделанных на
досуге самим Оранжем. Ничем не примечательные, но, на мой
взгляд, неплохо сбалансированные и приятные с виду
карты. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в
директорию AgeOfEmpires\Scenario.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\AgeOfEmpires2\OrangeMaps\45195_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon6]
Type=Menu
Name=Civili
Title=Civilization III
All=3

[Zone_Zon6_Civili1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Civilization III...

[Zone_Zon6_Civili2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Civilization3\Maps\
Path=GameZone\Civilization3\Maps\Maps.rar
Title=Дополнительные сценарии
Content= <bq>Десять отличных сценариев для творения великого Сида Мейера.
Boatless Journey, Dominatrix, Early Combat,
Imperialism, Ring World, Skull Island и другие
шедевры. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в директорию Civ3\
Scenario. #<bq>

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\Civilization3\Maps\4292_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon6_Civili3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Civilization3\PatchSuggestionMod\
Path=GameZone\Civilization3\PatchSuggestionMod\Player2Mod.rar
Title=Модификация Patch Suggestion Mod
Content= <bq>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.<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию Civ3\Data.

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\Civilization3\PatchSuggestionMod\4291_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon7]
Type=Menu
Name=Counte
Title=Counter-Strike
All=4

[Zone_Zon7_Counte1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Counter-Strike...

[Zone_Zon7_Counte2]
Type=Menu
Name=JBChoi
Title=J.B. Choice #7
All=9

[Zone_Zon7_Counte2_JBChoi1]
Type=Return
Name=Zone_Zon7
Title=...J.B. Choice #7...

[Zone_Zon7_Counte3]
Type=File
Title=J.B. Choice #7

Content= <bq>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.<bq>Если что, пишите мне — заказывайте, что вы хотите увидеть в следующем заходе. Стол заказов — <i>jb@igromania.ru</i>.<bq>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 потерять 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**.#<bq>**P. S.** Начиная с этого модель-пака, вам уже ничего переименовывать не придется (если, конечно, это будет J.B. Choice).#<bq>

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Mechette Plain\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Mechette Plain\Mechette Plain.rar

Title=Mechette Plain

Content= <bq>Замена модели **Knife**.#<bq>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!”.#<bq>**Создатели:** —#<bq>**Модельмейкер** — nobody#<bq>**Текстуры** — Duds#<bq>**Текстуры руки** — SixShooter and Valve#<bq>**Текстуры пальца** (Бивис, он сказал “пальца”) — Duds#<bq>**Компиляция** — -X-#<bq>**Звуки:** — Fox/Sierra#<bq>**Установка** —#<bq>Разархивируйте:#<bq>файлы с расширением **.mdl** в папку **\\cstrike\models** —#<bq>файлы с расширением **.wav** в папку **\\cstrike\sound\weapons** —#<bq>файлы с расширением **.spr** и **.txt** в папку **\\cstrike\sprites** —#<bq>Советую сделать копии оригинальных моделей в другую папку или просто переименовать их. На случай, если модели у вас не заработают или не понравятся.#<bq>**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...)#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Mechette Plain\Mechette.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\glock17\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\glock17\glock17.rar

Title=Glock 17

Content= <bq>Замена модели **Glock 18**.#<bq>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.#<bq>Создатели:#<bq>Модельмейкер — KwiX#<bq>Текстуры
— Hitman#<bq>Wee/Pe'e's модели — Snipes#<bq>Компиляция —
Hitman#<bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте файлы с расширением
.mdl в папку \\cstrike\models.#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\glock17\glock17.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi4]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Benelli_M3\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Benelli_M3\Benelli.rar

Title=M3 Combat — Super 90

Content= <bq>Замена модели Benelli M3 Super90.#<bq>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 Venelli? Скриншот увидели? Ай, молодец! Моя школа! Можете юзать.#<bq>Создатели:#<bq>Модельмейкер — Gooseman (remodeling and editing by -X-)#<bq>Текстуры — -X-#<bq>Звуки — Headhunter-Six#<bq>Компиляция — -X-#<bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте:#<bq>файлы с расширением .mdl в папку \\cstrike\models#<bq>файлы с расширением .wav в папку \\cstrike\sound\weapons#<bq>файлы с расширением .spr и .txt в папку \\cstrike\sprites#<bq>

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi5]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\CampP90SC\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\CampP90SC\CampP90SC.rar

Title=P90 Scoped custom

Content= <bq>Замена модели P-90.#<bq>Тихо! Я же предупреждал, что всем дробовиков не хватит! Ну ладно-ладно... 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”.#<bq>Создатели:#<bq>Модельмейкер — Raven#<bq>Модельмейкер р&w моделей — Dead Meat#<bq>Текстуры — Sixshooter#<bq>Компиляция — Greg#<bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте файлы с расширением .mdl в папку \\cstrike\models#<bq>файлы с расширением .wav в папку \\cstrike\sound\weapons#<bq>

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi6]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\IMI UZI 9mm\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\IMI UZI 9mm\IMI UZI 9mm.rar

Title=IMI UZI 9mm SMG

Content= <bq>Замена модели H&K UMP45.#<bq>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! А вот и не гоню. В голову научись попадать сначала, а потом со мной спорь.#<bq>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.#<bq>Создатели:#<bq>Модельмейкер —Ebs#<bq>Текстуры — Ebs#<bq>Анимация —Ebs#<bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте:#<bq>файлы с расширением .mdl в папку \\cstrike\models#<bq>файлы с расширением .wav в папку \\cstrike\sound\weapons#<bq>файлы с расширением .spr и .txt в папку \\cstrike\sprites#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\IMI UZI 9mm\uzi.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi7]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Mechette Plain\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Mechette Plain\Mechette Plain.rar

Title=Metal Gear Solid 2 Spetsnaz

Content= <bq>Замена моделей террористов.#<bq>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 штуки. 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.#<bq>Создатели:#<bq>Модельмейкеры —Djiesse, CS Team, Vitinol#<bq>Текстуры — scorch, Humbo#<bq>Компиляция — Sentient Cheese#<bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте:#<bq>файл arctic.mdl в папку \\cstrike\models\arctic#<bq>файл leet.mdl в папку \\cstrike\models\leet#<bq>файл gorilla.mdl в папку \\cstrike\models\gorilla#<bq>файл terror.mdl в папку \\cstrike\models\terror

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\Mechette Plain\Mechette.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi8]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\De_predator\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\De_predator\de_predator.rar

Title=de_Predator

Content= <bq>Очередной шедевр от известного вам маппера Michael Visser aka 3D_Mike.</bq>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.</bq>P. S. С трудом отыскал вэйпоинты для этой карты, да и то кривые... В общем, как делать вэйпоинты, вы уже знаете, так что подправите.</bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте файл, и сами все поймете, что куда устанавливать.###<bq>

[Zone_Zon7_Counte3_JBChoi9]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\De_museum\

Path=GameZone\Counter-Strike\JB-Choice\De_museum\De_museum.rar

Title=DE_Museum

Content= <bq>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 заниматься кемперам и разгуляться снайперам, а всевозможные кнопочки у экспонатов позволят повеселиться раздолбаям и ботам.</bq>P. S. Вэйпоинты к POD-ботве, как всегда, в архиве.</bq><i>Установка</i>#<bq>Разархивируйте файл, и сами все поймете, что куда устанавливать#<bq>

[Zone_Zon7_Counte4]

Type=Menu

Name=Luchsh

Title=Лучшие каунтерные карты

All=3

[Zone_Zon7_Counte3_Luchsh1]

Type=Return

Name=Zone_Zon7

Title=...Лучшие каунтерные карты...

[Zone_Zon7_Counte4_Luchsh2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\Maps\cs_da4a_xp\

Path=GameZone\Counter-Strike\Maps\cs_da4a_xp\cs_da4a_xp.rar

Title=CS_DACHA_XP by CapOne

Content= <bq>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.##<bq><i>Установка</i>##<bq>Скопировать в папку HalfLife\cstrike, соблюдая структуру директорий. В комплекте поставляются вэйпоинты для POD-бота.##<bq>

[Zone_Zon7_Counte4_Luchsh3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Counter-Strike\Maps\de_jane\
Path=GameZone\Counter-Strike\Maps\de_jane\cstrike.rar
Title=DE_JANE by Zobo
Content= <bq>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!##<bq><i>Установка</i>##<bq>Скопировать в папку HalfLife\cstrike, соблюдая структуру директорий. В комплекте поставляются вэйпоинты для POD-бота.##<bq>

[Zone_Zon8]
Type=Menu
Name=Deadly
Title=Deadly Dozen
All=4

[Zone_Zon8_Deadly1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Deadly Dozen...

[Zone_Zon8_Deadly2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\DeadlyDozen\Skins\

Path=GameZone\DeadlyDozen\Skins\Skins.rar
Title=Дополнительные скины
Content= <bq>Вышедший аккурат после “Вульфа” и перед Medal of Honor, этот тактический шутер совершенно незаслуженно был забыт играющей общественностью. Тем не менее, фанаты у него все-таки нашлись и оперативно нарисовали кучу новых скинов для пехоты, которые мы и выкладываем на компакт.</bq><i>Установка</i>#<bq>Находим в директории игры файл models.za, оперативно внедряемся в него при помощи какого-нибудь архиватора или Windows Commander'a и добавляем желаемые файлы.</bq>

[Zone_Zon8_Deadly3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\DeadlyDozen\NFusionBloodMod\
Path=GameZone\DeadlyDozen\NFusionBloodMod\fx.rar
Title=Nfusion Blood Mod
Content= <bq>Маленький апдейт. Изменяет спрайты, отвечающие за изображение КРОВИЩЩЩИ, благодаря чему враги и друзья, мальчишки и девочки, а также их родители и верные сторожевые псы, коты и морские свинки подымают еще реалистичнее и красивее.</bq><i>Установка</i>#<bq>Заменить оригинальный файл blood.par (живет в директории DeadlyDozen\FX) на файл с нашего компакт.</bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\DeadlyDozen\NFusionBloodMod\4728_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon8_Deadly4]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\DeadlyDozen\StarterUtility\
Path=GameZone\DeadlyDozen\StarterUtility\StarterUtility.rar
Title=Deadly Dozen Starter Utility
Content= <bq>Программка, позволяющая быстро сконфигурировать игру до ее запуска.</bq><i>Установка</i>#<bq>Не требуется.</bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\DeadlyDozen\StarterUtility\4726_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon9]
Type=Menu
Name=Diablo
Title=Diablo: Hellfire
All=2

[Zone_Zon9_Diablo1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Diablo: Hellfire...

[Zone_Zon9_Diablo2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\DiabloHellfire\TheEvilMod\

Path=GameZone\DiabloHellfire\TheEvilMod\TheEvil.rar

Title=Модификация The Evil для первого Diablo

Content= <bq>Одна из первых работ Vortex Team

(<i>www.vortexteam.org</i>) — 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.##<bq>Описание от разработчиков##<bq>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.##<bq>v.3.0 Beta 3:##<bq>— улучшена поддержка русских версий игр#<bq>— ослаблена браня Аркена#<bq>— голем заменен на другой спел#<bq>— Diablo еще сильнее##<bq>V.3.0 Beta 2:#<bq>— улучшена поддержка порезанных версий Diablo и Hellfire#<bq>— все боссы теперь ходят с толпой более слабых монстров#<bq>— новый босс BoneCrusher#<bq>— новые монстры: SpearMan, Horned One, Dead Devil, Venom Stinger, Big Stinger, Stormman, Horked и Fire Eater#<bq>— Butcher переехал на третий уровень#<bq>— квесты Grave Matters и Little Girl перенесены в Nest 2##<bq>v.3.0 Beta 1:#<bq>— у The Evil теперь своя иконка#<bq>— добавлена поддержка собственного архива the_evil.mpq#<bq>— исправлены некоторые баги с суффиксами и префиксами#<bq>— исправлены баги в Support и Credits#<bq>— исправлены несколько багов с вещами (вещи одевались не на свои нормальные места)#<bq>— исправлена пара багов с магией#<bq>— изменены видеозаставки#<bq>— у спела The Evil новая картинка#<bq>— на Madz в Хелле теперь намного трудней попасть в монстра со слабым показателем To Hit#<bq>— Leoric теперь может восстанавливать скелетов и в мультиплеере#<bq>— как и в Diablo II, герой теперь ничего не будет выбрасывать при своей смерти#<bq>— все шрайны теперь доступны как в сингле, так и в мультиплеере#<bq>— Cathedral Map теперь может быть куплена#<bq>— хорошо прокачанный герой теперь может ходить с палкой Лазаруса#<bq>— Бабушкино кольцо теперь может выпускать Апокалипсис, но и подорожало оно в 2,5 раза#<bq>— мишки теперь выпадают гораздо реже, но дают временную невидимость#<bq>— изменены множество простых и уникальных вещей, переделаны некоторые монстры#<bq>— на сложности Madz у Diablo иммунитет к Stone Curse##<bq>v.2.0:#<bq>— изменены внутренние показатели героев (блокировка удара, скорость нанесения удара, скорость восстановления после удара, скорость пуска

спела), теперь эти показатели полностью соответствуют классам#<bq>— 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#<bq>— добавлено 6 новых боссов: MegaGoust, Dark Raven, Horror General, Invisibleman, Creeping Dragon, Guard#<bq>— новый монстр FireDemon#<bq>— 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#<bq>— Butcher еще более усилен: dlvl 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#<bq>— все монстры, которые имели интеллект 0, поумнели процентов на 30#<bq>— теперь почти все монстры могут выходить из дверного проема, когда вы используете этот нечестный способ атаки. Но они не всегда успевают это сделать :(#<bq>— добавилось множество как простых, так и уникальных вещей#<bq>— цены и показатели квестовых вещей понижены, шара закончилась#<bq>— изменены и усилены множество уникальных вещей, теперь они действительно отвечают статусу “уникальные”#<bq>— спел barrier переименован в magic armor#<bq>— спел warp переименован в exit; не забывайте, теперь он бросает к дальнему выходу#<bq>— много новых префиксов и суффиксов#<bq>— появились проклятые вещи#<bq>— 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#<bq>— 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#<bq>— теперь если вызвать свойства The Evil *.*.exe и перейти на закладку “версия”, показываются правильные копирайты, то есть мои :))#<bq>V.1.43:#<bq>— новый предмет для прикола: Vodka, полностью восстанавливает жизни, но требует 30 силы, а то еще загнетесь :). Цена 300#<bq>— исправлен баг, блокирующий вход 4-х квестов##<bq>V.1.42:#<bq>— теперь игра не запустится с файлом hellfrui.dll, он переименован в evilfrui.dll. Это сделано для того, чтоб и оригинальный Hellfire нормально запускался#<bq>— vidsize.exe переименован в evilvideo.exe, с помощью этой программки вы сможете просматривать видео с качеством картинки в 800x600, 1600x1200 — сделано для прикола##<bq>V.1.41:#<bq>— скелеты еще немного слабей#<bq>— за зомби дают на 80 очей опыта больше##<bq>V.1.4:#<bq>— некоторые монстры стали немного слабее#<bq>— карту крипта теперь нельзя купить#<bq>— изменена цена некоторых вещей#<bq>— ухо теперь можно носить как амулет (помните фильм “Универсальный солдат”? :))#<bq>V.1.36:#<bq>— новый монстр “голем”, точнее, спеловый монстр теперь живет своей жизнью на 5-6 уровнях#<bq>— Diablo еще больше усилен, зато выкидывает уникальный Battleplate и дает больше опыта##<bq>V.1.35:#<bq>— исправлены баги в Support и Credits#<bq>— добавлена прога vidsize.exe#<bq>— добавлены две новых легких брони#<bq>— теперь ухо можно найти даже в сингле#<bq>— добавлены несколько вещей чисто для прикола, например, мишка тедди#<bq>— стартовые показатели героев выставлены как в Diablo II##<bq>V.1.3:#<bq>

— исправлены небольшие баги#<bq>— квесты стали на свои первоначальные места#<bq>— изменены некоторые уникальные вещи#<bq>— все спелы теперь можно использовать и в городе#<bq>— началась работа по остановке морфинга вещей##<bq>V.1.2:#<bq>— зомби больше не укает, он начал реветь, и намного уверенней#<bq>— Skeleton теперь атакует в прыжке! К тому же его удар немного отталкивает вас назад#<bq>— Diablo после смерти теперь выкидывает уникальное кольцо##<bq>V.1.1:#<bq>— изменена информация в Credits и Support, обязательно почитать#<bq>— переименованы уровни сложности: Normal -> Lamerz, Nightmare -> Hardcorez и Hell -> Madz (для психов :)). Теперь названия лучше описывают обстановку в них#<bq>— 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##<bq>V.1.0:#<bq>— все маленькие и большие баги исправлены, остался только морфинг квестовых вещей#<bq>— 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##<bq>V.0.4:#<bq>— включены еще четыре заблокированных квеста, теперь их в игре уже 24#<bq>— все квесты сингла теперь доступны и в мультиплеере#<bq>— 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#<bq>— небольшие изменения в спелах#<bq>— немного усилен голем, но польза от него только на первых уровнях на Normal##<bq>V.0.35:#<bq>— зомби научились бегать :), также они теперь умеют открывать двери и исполнять некоторые другие трюки#<bq>— бутчер теперь может сам открыть двери! Если почувствует, что вы стоите возле стены его помещения. Срабатывает не всегда#<bq>— немного усилены Skeleton, но, как и раньше, полностью беззащитны поодиночке##<bq>V.0.3:#<bq>— снова исправлено множество мелких багов, большинство из которых проявлялось только в мультиплеере#<bq>— убран босс Kicker. На пиратских версиях Hellfire он приводил к краху игры из-за его специфического крика#<bq>— исправлен баг с открытием Nest в мультиплеерной игре, который приводил к выносу одного или нескольких оппонентов#<bq>— усилены квестовые вещи, так как на уровне сложности Hell почти нельзя без них выжить##<bq>V.0.2:#<bq>— исправлено множество багов#<bq>— изменен разговор некоторых людей в городе#<bq>— Gillian переименована#<bq>— полностью переписано меню в игре#<bq>— Total Kills переименовано в Total Kicks#<bq>— добавлен один очень умный и злой монстр Kicker на 1-2 уровни, берегитесь#<bq>— активизировано 5 монстров, специально отключенных программерами Сиерры, пока неизвестно, каких##<bq>V.0.1:#<bq>— монстры намного сильнее#<bq>— монстры из Hellfire и Diablo перемешаны#<bq>— добавлены и изменены несколько монстров#<bq>— игра не заканчивается после смерти диablo#<bq>— диablo теперь намного сильнее, чем был раньше#<bq>— из игры убран Black Death :), за его талант забирать жизни навсегда#<bq>— изменены все простые и уникальные вещи, несколько вещей совершенно новые#<bq>— включены некоторые вещи, которые были специально отключены программерами Сиерры, хотя так и не понятно, что некоторые из них делают#<bq>— добавлено несколько новых спелов и переименованы некоторые уже существующие#<bq>— изменено

количество используемой маны и ущерба некоторых спелов#<bq>— хорошие вещи (не считая квестовых) теперь можно найти только на уровнях сложности Nightmare и Hell#<bq>— на уровне сложности Hell могут выжить только очень сильные герои: например, ловушка Nova на 12-16 уровнях может сделать до 600 очков повреждения#<bq>— для большей похожести на Diablo II максимальные показатели были подняты до 255 (выше не позволяет движок)#<bq>— некоторые квесты перенесены на один уровень ниже, для большей сложности#<bq>— герой теперь может носить по 10 000 золотых в одной кучке без использования медальона, который теперь ничего не делает и стоит 1000 золотых#<bq>— Blood Stone теперь может выпадать из монстров, и стоит он теперь 25 000 штук#<bq>— карта для открытия крипта может выпадать из монстров на 12-16 уровнях#<bq>— эликсиры теперь стоят по 10 000 золотых#<bq>— масло для починки теперь восстанавливает по 25%#<bq>— надпись “поговорить с джиллиан” (девушка в розовом платье в городе) изменена на... Лучше сами посмотрите#<bq>— когда вы говорите с Fallen One при выполнении квеста про вывеску, он говорит одно, а пишется совсем другое — это тоже надо видеть :)#<bq>— одноногий пацан перенесен в город, чтоб не бегать в такую даль#<bq>— как только вы спускаетесь в данжион, автокарта включается сама#<bq>— сейвы теперь сохраняются под именами evilsp_x.hsv — сингл и evilmp_x.hsv — мультиплеер#<bq>— когда во время игры вы нажимаете Esc, вместо надписи “Exit Hellfire” горит “Exit the Evil”##<bq>Установка#<bq>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**.#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\DiabloHellfire\TheEvilMod\Screenshot018.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon10]

Type=Menu

Name=Discip

Title=Disciples II

All=3

[Zone_Zon10_Discip1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Disciples II...

[Zone_Zon10_Discip2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Disciples2\MapEditor\

Path=GameZone\Disciples2\MapEditor\scenedit.rar

Title=Официальный редактор карт

Content= <bq>Официальный редактор карт и сценариев. Полностью совместим с локализацией от “Руссобита”. В архиве содержится полное руководство на **русском**

языке!#<bq><i>Установка</i>#<bq>Не требуется.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Disciples2\MapEditor\50690_1.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon10_Discip3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Disciples2\Scenario\

Path=GameZone\Disciples2\Scenario\Scenario.rar

Title=Дополнительные сценарии

Content= <bq>Пять штук официальных сценариев. Называются они

Bane Lund, Godslayer Proving

Grounds, March to Colosia, Rara

Avis и The Holy

Grenade. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все

файлы в директорию maps.

Pic_all=2

Pic_max1=GameZone\Disciples2\Scenario\D2_older_047.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

Pic_max2=GameZone\Disciples2\Scenario\Disciples2_04.jpg

Pic_W2=*

Pic_H2=150

[Zone_Zon11]

Type=Menu

Name=Dungeo

Title=Dungeon Siege

All=3

[Zone_Zon11_Dungeo1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Dungeon Siege...

[Zone_Zon11_Dungeo2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\DungeonSiege\Calculator\

Path=GameZone\DungeonSiege\Calculator\ds-statcalc.rar

Title=Калькулятор

Content= <bq>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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Не

требуется. Достаточно открыть файл в программе Microsoft Excel или другом

подобном редакторе таблиц. #<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\DungeonSiege\Calculator\52760_1.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon11_Dungeo3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\DungeonSiege\Screensaver\

Path=GameZone\DungeonSiege\Screensaver\dungeonsiege_setup.rar

Title=Скринсейвер

Content= <bq>Простенький скринсейвер. Мало чем отличается от большинства других официальных игровых заставок — те же самые картинки из игры, сопровождающиеся коротенькими текстами.</bq><i>Установка</i>#<bq>Осуществляется в автоматическом режиме. Просто запустите exe-файл.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\DungeonSiege\Screensaver\52762_1.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon12]

Type=Menu

Name=Empire

Title=Empire Earth

All=2

[Zone_Zon12_Empire1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Empire Earth...

[Zone_Zon12_Empire2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\EmpireEarth\Campaign\

Path=GameZone\EmpireEarth\Campaign\Campaign.rar

Title=Дополнительные кампании

Content= <bq>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!</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в директорию EmpireEarth\Campaign.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\EmpireEarth\Campaign\1502_1.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon13]

Type=Menu

Name=FIFABF

Title=FIFA 2002

All=2

[Zone_Zon13_FIFABF1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...FIFA 2002...

[Zone_Zon13_FIFABF2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\FIFA2002\DynamoStadium\
Path=GameZone\FIFA2002\DynamoStadium\DynamoStadium.rar
Title=Стадион "Динамо"
Content= <bq>На компактe 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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Осуществляется в автоматическом режиме. Просто запустите ехе-файл.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\FIFA2002\DynamoStadium\3277_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon14]
Type=Menu
Name=HalfLi
Title=Half-Life
All=2

[Zone_Zon14_HalfLi1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Half-Life...

[Zone_Zon14_HalfLi2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\HalfLife\Gladiators\
Path=GameZone\HalfLife\Gladiators\Gladiators.rar
Title=Гладиаторы
Content= <bq>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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию HalfLife\Valve\Models.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\HalfLife\Gladiators\sam.jpg
Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon15]
Type=Menu
Name=Heroes
Title=Heroes of Might and Magic III
All=3

[Zone_Zon15_Heroes1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Heroes of Might and Magic III...

[Zone_Zon15_Heroes2]
Type=Menu
Name=Dopoln
Title=Дополнительные сценарии
All=4

[Zone_Zon15_Heroes2_Dopoln1]
Type=Return
Name=Zone_Zon15
Title=...Дополнительные сценарии...

[Zone_Zon15_Heroes2_Dopoln2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Heroes3\Maps\DreamReaper\
Path=GameZone\Heroes3\Maps\DreamReaper\DreamReaper.rar
Title=Сценарий Dream Reaper
Content= <bq>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.</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Heroes3\Maps.</bq>
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\Heroes3\Maps\DreamReaper\snap0061.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon15_Heroes2_Dopoln3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Heroes3\Maps\HereAndBackAgain\
Path=GameZone\Heroes3\Maps\HereAndBackAgain\HereAndBackAgain.rar
Title=Сценарий Here and Back Again
Content= <bq>Маленькая аккуратная зеленая карта. В роли героя по имени Gashereon отправляемся на поиски семейной реликвии, похищенной

нехорошими обитателями подземного города
Inferno.#<i>Установка</i>#Скопировать в директорию
Heroes3\Maps.

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\Heroes3\Maps\HereAndBackAgain\snap0061.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon15_Heroes2_Dopoln4]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Heroes3\Maps\TheMagicCrisis\

Path=GameZone\Heroes3\Maps\TheMagicCrisis\Magic Crisis.rar

Title=Сценарий The Magic Crisis

Content= 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.#<i>Установка</i>#Скопировать в директорию Heroes3\Maps.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Heroes3\Maps\TheMagicCrisis\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon15_Heroes3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Heroes3\NoviSadCampaign\

Path=GameZone\Heroes3\NoviSadCampaign\NoviSadCampaign.rar

Title=Кампания Novi Sad

Content= 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!#<i>Установка</i>#Скопировать в директорию в каталоге с Heroes3, где лежат файлы кампаний.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Heroes3\NoviSadCampaign\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon16]

Type=Menu

Name=Heroes

Title=Heroes of Might and Magic IV

All=3

[Zone_Zon16_Heroes1]

Type=Return

Name=Zone
Title=...Heroes of Might and Magic IV...

[Zone_Zon16_Heroes2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Heroes4\Maps\

Path=GameZone\Heroes4\Maps\Maps.rar

Title=Дополнительные сценарии

Content= <bq>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.</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Heroes4\Maps.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Heroes4\Maps\52832_1.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon16_Heroes3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Heroes4\Heroes4Explorer\

Path=GameZone\Heroes4\Heroes4Explorer\Heroes4Explorer.rar

Title=Программа Heroes 4 Explorer

Content= <bq>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.</bq><i>Установка</i>#<bq>Не требуется.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\Heroes4\Heroes4Explorer\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon17]

Type=Menu

Name=JediKn

Title=Jedi Knight II: Jedi Outcast

All=4

[Zone_Zon17_JediKn1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Jedi Knight II: Jedi Outcast...

[Zone_Zon17_JediKn2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\JediKnight2\Skins\
Path=GameZone\JediKnight2\Skins\Skins.rar
Title=Дополнительные скины
Content= <bq>Три скина для Кайла — оригинальная шкурка из первой части Dark Forces, шкурка Evil Kyle и конвертированный из KISS злобный клоун.</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать pk3-файлы в директорию JK2\GameData\Base.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\JediKnight2\Skins\Jedi Ace.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon17_JediKn3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\JediKnight2\ClearSkins\
Path=GameZone\JediKnight2\ClearSkins\Player_skins.rar
Title=Шаблоны для создания скинов
Content= <bq>Для творческих личностей — набор шаблонов для создания новых скинов. Tga-файлы с некоторыми пометками. Работать по таким схемам значительно удобнее, нежели по готовым шкуркам.</bq><i>Установка</i>#<bq>Не требуется.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\JediKnight2\ClearSkins\Jan_legs.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon17_JediKn4]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\JediKnight2\Screensaver\
Path=GameZone\JediKnight2\Screensaver\Screensaver.rar
Title=Скринсейвер
Content= <bq>Официальный скринсейвер. Довольно красивый псевдотрехмерный ролик, с вращающейся стилизованной эмблемой лазерного меча.</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию Windows, активизировать через Display properties\Screensaver.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\JediKnight2\Screensaver\snap0061.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon18]
Type=Menu
Name=MaxPay
Title=Max Payne
All=3

[Zone_Zon18_MaxPay1]
Type=Return

Name=Zone
Title=...Max Payne...

[Zone_Zon18_MaxPay2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\MaxPayne\BadMaxMod\

Path=GameZone\MaxPayne\BadMaxMod\BadMaxMod.rar

Title=Модификация Bad Max

Content= <bq>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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файл mpm в директорию игры, при старте выбрать необходимый пункт в меню Customize.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\MaxPayne\BadMaxMod\shot0019.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon18_MaxPay3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\MaxPayne\HitmanMod\

Path=GameZone\MaxPayne\HitmanMod\HitmanMod.rar

Title=Модификация Hitman Mod

Content= <bq>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 огнемет. 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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файл mpm в директорию игры, при старте выбрать необходимый пункт в меню Customize.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\MaxPayne\HitmanMod\shot0009.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon19]

Type=Menu

Name=Medalo

Title=Medal of Honor: Allied Assault

All=2

[Zone_Zon19_Medalo1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Medal of Honor: Allied Assault...

[Zone_Zon19_Medalo2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\MedalOfHonor\Maps\
Path=GameZone\MedalOfHonor\Maps\Maps.rar
Title=Дополнительные карты
Content= <bq>На этот раз негусто — всего две карты, и те мультиплеерные. Называются Bunker Wars и МОHDM8. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать в директорию MedalofHonor\Main.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\MedalOfHonor\Maps\multibunker.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon20]
Type=Menu
Name=Operat
Title=Operation Flaspont: Cold War Crisis
All=3

[Zone_Zon20_Operat1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Operation Flaspont: Cold War Crisis...

[Zone_Zon20_Operat2]
Type=Menu
Name=Dopoln
Title=Дополнения
All=5

[Zone_Zon20_Operat2_Dopoln1]
Type=Return
Name=Zone_Zon20
Title=...Дополнения...

[Zone_Zon20_Operat2_Dopoln2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\OperationFlashpoint\Addons\PoliceUAZ\
Path=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\PoliceUAZ\MilitionCars.rar
Title=Милицейский “Уазик”
Content= <bq>Замена модели великого русского внедорожника на классическую ментовскую “канарейку”. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию Flashpoint\AddOns.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\PoliceUAZ\1093_l.jpg
Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon20_Operat2_Dopoln3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\OperationFlashpoint\Addons\UAZDeluxe\

Path=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\UAZDeluxe\UAZDeluxe.rar

Title=УАЗ Deluxe

Content= <bq>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.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию Flashpoint\AddOns.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\UAZDeluxe\UazDeLuxe2.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon20_Operat2_Dopoln4]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\OperationFlashpoint\Addons\XmassTree\

Path=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\XmassTree\XmassTree.rar

Title=Елка новогодняя

Content= <bq>Модель новогодней елочки, что на праздник к нам пришла и много-много гадости детишкам принесла. Целый лес новогодних елок — это сильно!#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию Flashpoint\AddOns.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\XmassTree\1090_l.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon20_Operat2_Dopoln5]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\OperationFlashpoint\Addons\GunsligerEditorAddOn\

Path=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\GunsligerEditorAddOn\GunsligerEditorAddOn.rar

Title=Editor AddOn

Content= <bq>Апдейт к редактору, позволяющий добавлять крупнейшее количество новых объектов.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию Flashpoint\AddOns

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\OperationFlashpoint\Addons\GunsligerEditorAddOn\1097_l.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon20_Operat3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\OperationFlashpoint\Missions\

Path=GameZone\OperationFlashpoint\Missions\Missions.rar

Title=Дополнительные миссии
Content= <bq>Восемь лучших синглплеерных миссий как от отечественных, так и от зарубежных производителей.</bq><i>Установка</i>#<bq>Переписываем их в директорию Flashpoint\Missions (или Flashpoint\MPMissions, если это миссия для сетевой игры), а потом выбираем нужную из списка в самой игре.

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\OperationFlashpoint\Missions\1095_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon21]
Type=Menu
Name=Quakel
Title=Quake III Arena
All=2

[Zone_Zon21_Quakel1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Quake III Arena...

[Zone_Zon21_Quakel2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Quake3\Models\
Path=GameZone\Quake3\Models\Models.rar
Title=Дополнительные модели
Content= <bq>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!</bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать файлы в директорию Quake3\baseq3.

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\Quake3\Models\snap0061.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon22]
Type=Menu
Name=RedAle
Title=Red Alert II
All=2

[Zone_Zon22_RedAle1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Red Alert II...

[Zone_Zon22_RedAle2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\RedAlert2\YRMaps\
Path=GameZone\RedAlert2\YRMaps\YRMaps.rar
Title=Карты
Content= <bq>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**.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в директорию игры.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\RedAlert2\YRMaps\smuriface.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon23]
Type=Menu
Name=Return
Title=Return to Castle Wolfenstein
All=2

[Zone_Zon23_Return1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Return to Castle Wolfenstein...

[Zone_Zon23_Return2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\RTCW\Maps\
Path=GameZone\RTCW\Maps\Maps.rar
Title=Дополнительные уровни
Content= <bq>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**.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в директорию **Wolfenstein\Main**.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\RTCW\Maps\shot0019.JPG
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon24]
Type=Menu
Name=StarCr
Title=StarCraft
All=4

[Zone_Zon24_StarCr1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...StarCraft...

[Zone_Zon24_StarCr2]
Type=File
Title=ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ “МАНИИ”!

Content= <bq>Привет всем нашим читателям и почитателям. Спешим предупредить вас о великом БАГЕ, вторгшемся на территорию **<i>майского номера “Игромании”</i>**. 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 компакта (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...<bq>**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”**.<bq>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.<bq>

[Zone_Zon24_StarCr3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\StarCraft\TheHammerheadProject\
Path=GameZone\StarCraft\TheHammerheadProject\Hammer.RAR
Title=The Hammerhead Project (бета)
Content= <bq>**Дмитрий Роммель aka**

Rommel<bq>**<i>dmitry_rommel@hotmail.com</i>**<bq><i>“...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...”</i>#<bq>Претор Аротерокс, “Хроники войн за освобождение Аюра”##<bq>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”:#<bq><i>— кампания из 8-ми сингл-миссий;</i>#<bq><i>— 12 абсолютно новых юнитов, доступных как для сингла, так и для мультиплеера;</i>#<bq><i>— 3 уникальных юнита, появляющихся в сингл-миссиях;</i>#<bq><i>— все новые юниты комплектуются уникальной графикой, портретами и озвучкой;</i>#<bq><i>— новые герои, с уникальными портретами и голосами;</i>#<bq><i>— новые виды оружия;</i>#<bq><i>— новые элементы интерфейса, включая картинки повреждений и иконки;</i>#<bq><i>— новые способности старых юнитов;</i>#<bq><i>— дополнительные элементы оформления карт.</i>#<bq>“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.##<bq>Новинки в арсенале протоссов##<bq><i>“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!”</i>”#<bq>Мозговой центр Разсчакк, наместник Керриган на планете Аюр##<bq>Hornet#<bq><i>Защита</i><i>: 40hp/80sp, 1 armor</i>#<bq><i>Цена:</i><i> 100m, 25g</i>#<bq><i>Оружие:</i><i> импульсные пушки (8 damage по земле)</i>#<bq>Ответ протоссов на Vulture, небольшой ховер-кораблек. 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.##<bq>Praetorian#<bq><i>Защита</i><i>: 140hp/140sp, 2 armor</i>#<bq><i>Цена:</i><i> 125m, 125g</i>#<bq><i>Оружие:</i><i> пси-волна (35 splash damage по земле)</i>#<bq>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.##<bq>Raven#<bq><i>Защита</i><i>: 175hp/80sp, 2 armor</i>#<bq><i>Цена:</i><i> 225m, 125g</i>#<bq><i>Оружие:</i><i> разрывные ракеты (8x2 splash damage по земле)</i>#<bq>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.##<bq>Lasher##<bq><i>Защита</i><i>: 15hp/5sp, 0 armor</i>##<bq><i>Цена:</i><i> 90m, 30g</i>##<bq><i>Оружие:</i><i> генератор антиматерии (75 damage по земле)</i>##<bq>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.##<bq>Новинки в арсенале терранов##<bq><i>“Технический анализ и испытания трофейного прототипа истребителя класса “Мантитор” выявили его полное превосходство над истребителем класса “Призрак” за счет наличия отдельных кабин пилотов (что повышает живучесть корабля), встроенных пусковых установок бронейных торпед и возможности установки генераторов маскирующего поля. В связи с этим я настаиваю на организации серийного производства истребителя, аналогичного “Мантитор”, в максимально короткие сроки.”</i>##<bq>Вик Стивенхерст, глава военно-технической разведки Доминиона, “Отчет об испытаниях трофейных образцов военной и аэрокосмической техники”##<bq>Zeus (aka Faust)##<bq><i>Защита</i><i>: 100hp, 2 armor</i>##<bq><i>Цена:</i><i> 175m, 100g</i>##<bq><i>Оружие:</i><i> электропушка (20 line damage по земле)</i>##<bq>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.##<bq>Phantom##<bq><i>Защита</i><i>: 110hp, 1 armor</i>##<bq><i>Цена:</i><i> 200m, 75g</i>##<bq><i>Оружие:</i><i> лазерная пушка (20 damage по земле)</i>##<bq>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.##<bq>Manticore##<bq><i>Защита</i><i>: 140hp, 1 armor</i>##<bq><i>Цена:</i><i> 275m, 225g</i>##<bq><i>Оружие:</i><i> бронейные торпеды (45 damage по воздуху)</i>##<bq>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.##<bq>Corvette##<bq><i>Защита</i><i>: 100hp, 1 armor</i>##<bq><i>Цена:</i><i> 200m, 150g</i>##<bq><i>Оружие:</i><i> лазерная батарея (30 damage по земле)</i>##<bq>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.##<bq>Новинки в бестиарии зергов##<bq><i>“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!”</i>##<bq>Рассказ дезертира в космопорту на станции “Нью Антигуа”##<bq>Corroder##<bq><i>Защита</i><i>: 90hp, 1

armor##<bq><i>Цена:</i></i> 100m, 50g</i>##<bq><i>Оружие:</i></i>
разрывные шипы (25 damage по воздуху, 5 по земле)</i>##<bq>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.##<bq>Lucent##<bq><i>Защита</i></i>: 75hp, 0
armor##<bq><i>Цена:</i></i> 100m, 100g</i>##<bq><i>Оружие:</i></i>
щупальца (50 damage по земле)</i>##<bq>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. Бегает он довольно медленно, атакует еще медленнее. Мутирует он из Zergling'a (!), для чего необходим апгрейд Hatchery до Hive.##<bq>Kraken##<bq><i>Защита</i></i>: 175hp, 3
armor##<bq><i>Цена:</i></i> 125m, 125g</i>##<bq><i>Оружие:</i></i>
кислотные споры (9 splash damage по воздуху)</i>##<bq>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.##<bq>Infested Medic##<bq><i>Защита</i></i>:
80hp, 2 armor</i>##<bq><i>Цена:</i></i> 100m, 150g</i>##<bq><i>Оружие:</i></i>
когти (5 damage по земле)</i>##<bq>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.##<bq>Уникальные юниты##<bq><i>“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...”</i>##<bq>Джейсон Локхольм, капитан крейсера “Неукротимый” (уничтоженного при невыясненных обстоятельствах)##<bq>Galleon##<bq><i>Защита</i></i>: 600hp, 4 armor</i>##<bq><i>Цена:</i></i> N/A</i>##<bq><i>Оружие:</i></i> N/A</i>##<bq>Этому тяжелому грузовому кораблю отводится роль в некоторых миссиях, связанных с доставкой или перехватом грузов. Может перевозить до 8-ми пехотинцев (или 4-x Goliath'ов, или 2-x Siege Tank'ов). В атаке бесполезен. Строить его нельзя.##<bq>Avatar##<bq><i>Защита</i></i>: 800sp/400hp, 6 armor</i>##<bq><i>Цена:</i></i> N/A</i>##<bq><i>Оружие:</i></i> тяжелая плазменная пушка (120 damage по земле и воздуху)</i>##<bq>Флагман флота протоссов. Сверхтяжелый корабль, атакующий и по земле, и по воздуху. Появляется в паре миссий. Строить его также нельзя.##<bq>Hammerhead##<bq><i>Защита</i></i>: 4000hp, 20 armor</i>##<bq><i>Цена:</i></i> N/A</i>##<bq><i>Оружие:</i></i> Орудие Конца Света (800 damage по земле и воздуху)</i>##<bq>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!##<bq>* * *##<bq>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 — **<i>эксклюзив для “Маниу”</i>**. На момент выхода журнала ни в Сети, ни на компакт-дисках других изданий вы ТНР не найдете. Наслаждайтесь! И не забывайте писать о своих впечатлениях на **<i>dmitry_rommel@hotmail.com</i>**. Может быть, именно благодаря вашим отзывам мы сможем сделать ТНР еще лучше. #<bq>Установка#<bq>Разархивируйте exe-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. #<bq>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. #<bq>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 ТНР не будет работать никогда, это внутренняя ошибка программы **StarGraft**. #<bq>Внимание! ТНР не тестировалась на предмет работы по Интернету. #<bq>Если у вас возникли проблемы при игре, пишите на **<i>dmitry_rommel@hotmail.com</i>**. Постараюсь помочь. #<bq>Разработчик (т.е. я) не несет никакой ответственности за любой вред, который ваш компьютер может понести от данного продукта. #<bq>Запрещено любое использование данного продукта с целью получения прибыли, т.к. он является некоммерческим и неофициальным дополнением к игре Starcraft. #<bq>Запрещено размещение этого продукта для свободного скачивания на веб-сайтах, ftp, компакт-дисках письменных изданий и проч. без разрешения автора. #<bq>Запрещено использование любых частей данного продукта в других неофициальных дополнениях (т.е. модах, конверсиях и проч.). #<bq>Запрещено создание собственного дополнения (мода, кампании и проч.) на основе данного продукта. #<bq>Список лиц, работавших над ТНР, находится в файле **readme.txt**, который появится в корневой директории Starcraft после установки ТНР. #<bq>Официальный сайт ТНР: **<i>www.isotrex.com/hammer/index.html</i>**

```
[Zone_Zon24_StarCr4]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\StarCraft\SingleMission\
Path=GameZone\StarCraft\SingleMission\mission.rar
Title=Сингл-миссия The Coming
Content= <bq>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. #<bq>Установка</b>#<bq>Скопируйте карту в подкаталог maps папки starcraft (например, C:\games\starcraft\maps). Запустите ТНР. На экране выбора кампании нажмите Play Custom, затем выберите карту 01.scx. Не забудьте в окошке game type поставить use map settings. Жмите Play. #<bq><IMG c
```


2 2 2 2 1 GameZone\StarCraft\SingleMission\scrn6.jpg * 120 1 GameZone\StarCraft\SingleMission\scrn7.jpg * 120 1 GameZone\StarCraft\SingleMission\scrn8.jpg * 120>

[Zone_Zon25]
Type=Menu
Name=Strong
Title=Stronghold
All=2

[Zone_Zon25_Strong1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Stronghold...

[Zone_Zon25_Strong2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\Stronghold\Maps\
Path=GameZone\Stronghold\Maps\Maps.rar
Title=Карты
Content= <bq>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.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы
в директорию **Stronghold\Maps**.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\Stronghold\Maps\3850_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon26]
Type=Menu
Name=TheSim
Title=The Sims
All=3

[Zone_Zon26_TheSim1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...The Sims...

[Zone_Zon26_TheSim2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\TheSims\Objects\
Path=GameZone\TheSims\Objects\Objects.rar
Title=Дополнительные предметы
Content= <bq>Традиционная коллекция дополнительных предметов,
вроде **ванны** **с кровью**, тумбочки со встроенным

телевизором или резинового **Микки**
Мауса.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все
файлы в директорию **UserData\Objects**.#<bq><IMG с 2 2 2 2 1
GameZone\TheSims\Objects\objects_3052_preview_rcacountertv.jpg * 150 1
GameZone\TheSims\Objects\objects_3078_preview_huffban.jpg * 150 1
GameZone\TheSims\Objects\objects_3105_preview_bloody_bath.jpg * 150 1
GameZone\TheSims\Objects\objects_3118_preview_nmbbed2.jpg * 150>

[Zone_Zon26_TheSim3]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\TheSims\HotDateHouses\
Path=GameZone\TheSims\HotDateHouses\HotDateHouses.rar
Title=Здания для HotDate
Content= <bq>Десять специальных зданий для аддона **Hot Date**
— магазины, бары и ночные клубы. Все полностью обставлено и готово к
употреблению.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы
в директорию **UserData\Houses**##<bq><IMG с 1 1 1 1 1
GameZone\TheSims\HotDateHouses\downtown_170_preview_exterior.jpg * 80
1 GameZone\TheSims\HotDateHouses\downtown_172_preview2_inside.jpg *
80 1 GameZone\TheSims\HotDateHouses\downtown_173_preview2_inside.jpg
* 80 1 GameZone\TheSims\HotDateHouses\
downtown_176_preview2_inside.jpg * 80>

[Zone_Zon27]
Type=Menu
Name=Warlor
Title=Warlords Battlecry II
All=4

[Zone_Zon27_Warlor1]
Type=Return
Name=Zone
Title=...Warlords Battlecry II...

[Zone_Zon27_Warlor2]
Type=File
UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\WarlordsBattlecry2\Scenario\
Path=GameZone\WarlordsBattlecry2\Scenario\Scenario.rar
Title=Официальные сценарии
Content= <bq>Шесть официальных сценариев — **An Elf War**,
Dark **Gold**, **For** **Real** **Heroes**
Only, **Four** **Seasons**, **Once** **Up**
On **a Time** и **Warring**
Archipelagos.#<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все
файлы в директорию **Warlords2\Scenario**.
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\WarlordsBattlecry2\Scenario\fey800.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon27_Warlor3]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\WarlordsBattlecry2\Tools\

Path=GameZone\WarlordsBattlecry2\Tools\Tools.rar

Title=Софт

Content= <bq>Две небольшие утилиты. Одна позволяет, не запуская игры, получить исчерпывающую информацию о любом герое, другая — предоставляет информацию об установленных картах.</bq><i>Установка</i>#<bq>Не требуется.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\WarlordsBattlecry2\Tools\snap0061.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon27_Warlor4]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\WarlordsBattlecry2\Wallpapers\

Path=GameZone\WarlordsBattlecry2\Wallpapers\Wallpapers.rar

Title=Обои для рабочего стола

Content= <bq>10 шикарных обоев, красавца-демона с одной из них вы уже могли видеть на обложке январского номера.</bq><i>Установка</i>#<bq>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**.

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\WarlordsBattlecry2\Wallpapers\daemons800.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon28]

Type=Menu

Name=ZooTyc

Title=Zoo Tycoon

All=2

[Zone_Zon28_ZooTyc1]

Type=Return

Name=Zone

Title=...Zoo Tycoon...

[Zone_Zon28_ZooTyc2]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\ZooTycoon\Parks\

Path=GameZone\ZooTycoon\Parks\Parks.rar

Title=Дополнительные парки

Content= <bq>Пять готовых зоопарков, некоторые из них даже получали

награды на каких-то забугорных конкурсах. Кому надо —
забирайте. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Скопировать все файлы в
директорию ZooTycoon\parks.

Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\ZooTycoon\Parks\1312_1.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150

[Zone_Zon29]

Type=File

Name=GameZone\CheMax\chemax.exe

Title=Дополнение к “Игровой зоне”: CheMax

Content= <bq>С этого номера по договоренности с разработчиками
программы мы начинаем публиковать на компактe CheMax.

Вашему вниманию представлена последняя, свежайшая версия программы

— CheMax 1,4.#<bq>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.#<bq>Недостатком CheMax является то, что коды

непроверены и на английском языке.#<bq>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).#<bq>Пригодится

как начинающему игроману, так и профессиональному читеру!

#<bq><i>Установка</i>#<bq>Программа не требует инсталляции.

Запускаете с компактa и пользуетесь!#<bq>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.#<bq>

Pic_all=1

Pic_max1=GameZone\CheMax\chemax.jpg

Pic_W1=*

Pic_H1=150

[Zone_Zon30]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Add01\

Path=GameZone\!Add01!\hammer34.rar

Title=Дополнение к “Игровой Зоне” #01

Content= <bq>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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Автоматическая. Запустите exe-файл. #<bq>

```
Pic_all=1
Pic_max1=GameZone\!Add01!\snap0016.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150
```

[Zone_Zon31]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Add02\!

Path=GameZone\!Add02!\escopeta.rar

Title=Дополнение к "Игровой Зоне" #02

Content= <bq>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. #<bq><i>Установка</i>#<bq>Не требуется, равно как не требуется FlashPlayer. #<bq>

```
Pic_all=2
Pic_max1=GameZone\!Add02!\snap0014.jpg
Pic_W1=*
Pic_H1=150
Pic_max2=GameZone\!Add02!\snap0015.jpg
Pic_W2=*
Pic_H2=150
```

[Zone_Zon32]

Type=File

UnpackDIR=C:\MANIA\GameZone\!Add03\!

Path=GameZone\!Add03!\Demoscene.rar

Title=Дополнение к "Игровой Зоне" #03

Content= <bq>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.</bq><i>Установка</i></bq>Не требуется. Некоторые демки требуют установленных библиотек **Visual** **Basic**.

Pic_all=2

Pic_max1=GameZone\!Add03!\flower.JPG

Pic_W1=*

Pic_H1=150

Pic_max2=GameZone\!Add03!\junk.jpg

Pic_W2=*

Pic_H2=150