

РАЗДЕЛ "ПО ЖУРНАЛУ"

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

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

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

Галерея

R&S: Вердикт — Краткие обзоры

Atrox

Жанр: RTS

Издатель: Joymax Entertainment

Разработчик: Interactive Ideas

Похожесть: StarCraft

Системные требования: PII-300 (PII-350), 64Mb(128)RAM, 16(32)Mb 3D уск.

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Сколько CD: Один

Рейтинг: 0,5

Crazy Taxi

Жанр: Аркада

Издатель: Empire Interactive

Разработчик: Sega

Похожесть: Нет

Системные требования: PII-450(PIII-550), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.

Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
Рейтинг: 4,5

Peter Pan: Adventure in Neverland

Жанр: Аркада
Издатель: Disney Interactive
Разработчик: Disney Interactive
Похожесть: Lion King
Системные требования: ПII-450(PIII-800), 64(256)Mb, 16MB (32) 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
Рейтинг: Для детей

Michael Schumacher Racing World Kart 2002

Жанр: Симулятор карта
Издатель: JoWood
Разработчик: Paraworld
Похожесть: Moto Racer 1-3
Системные требования: ПII-450(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD: Один
Рейтинг: 5,0

MotoGP

Жанр: Аркада
Издатель: THQ
Разработчик: Climax
Похожесть: Moto Racer 1-3
Системные требования: ПII-450(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD: Один
Рейтинг: 7,0

Stuart Little 2

Жанр: Аркада

Издатель: Infogrames Interactive
Разработчик: Hyperspace Cowgirls
Похожесть: Нет
Системные требования: ПП-300(ПП-450), 32(64)Мб, 8(16)Мб 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
Рейтинг: Для детей

V8 Challenge

Жанр: Симулятор
Издатель: EA Sports
Разработчик: Torus Games
Похожесть: Nascar
Системные требования: ПП-300(ПП-800), 64(256)Мб, 16(32)Мб 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Сколько CD: Один
Рейтинг: 6,5

Рыцари морей (Privateer's Bounty: Age of Sail 2)

Жанр: Тактика
Издатель: 1С
Разработчик: Акелла
Похожесть: Век парусников 2
Системные требования: ПП-300(ПП-600), 64(256)Мб, 16(32)Мб 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Сколько CD: Один
Рейтинг: 7,5

R&S: Вердикт — Краткие обзоры — Локализации

WarCraft III: Reign of Chaos

Жанр: RTS с элементами RPG
Издатель: Blizzard
Разработчик: Blizzard
Издатель в России: Soft Club
Локализация: Soft Club

Похожесть: Серия Warcraft

Системные требования: ПП-400(ПП-800), 128Мб, 16(32)Мб 3D уск.

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Сколько CD: Один

Рейтинг: 9,0

Оценка за локализацию: 9,0

Горасул: Наследие Дракона

Жанр: RPG

Издатель: JoWood

Разработчик: Silver Style

Издатель в России: Руссобит-М

Похожесть: Baldur's Gate

Системные требования: ПП-300 (ПП-600), 64Мб (256), 8Мб (32) 3D уск.

Мультиплеер: Нет

Сколько CD: Четыре

Рейтинг: 4,5

Оценка за локализацию: 8,0

Египет: Мумия и Колдун (Egypt Kids)

Жанр: Псевдоквест

Издатель: Cryo

Разработчик: RMN Louvre

Издатель в России: 1С

Локализация: Nival Interactive

Похожесть: Все квесты от Cryo

Системные требования: ПП-300(ПП-450), 32(64)Мб, 8(16)Мб 3D уск.

Мультиплеер: Нет

Сколько CD: Один

Рейтинг: Для детей

Оценка за локализацию: 9,0

Меч и Магия IX (Might & Magic IX)

Жанр: RPG

Издатель: 3DO

Разработчик: New World Computing

Издатель в России: Бука

Локализация: Бука
Похожесть: M&M 6-8
Системные требования: ПII-450(PIII-600), 64(128)Mb, 16Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Два
Рейтинг: 9,0
Оценка за локализацию: 8,0

Монстрград (Monsterville)

Жанр: Сама себе стратегия
Издатель: Cryo/Wanadoo
Разработчик: Intelligent Games
Издатель в России: 1С
Локализация: Nival Interactive
Похожесть: В чем-то Black&White, в чем-то Tropico
Системные требования: ПII-350(PII-450), 64(128)Mb, 16Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
Рейтинг: 4,5
Оценка за локализацию: 9,0

Футбол Чемпионат Мира 2002 (Pro Soccer Cup 2002)

Жанр: Футбол
Издатель: Enigma Software Productions/1С
Разработчик: Enigma Software Productions/Snowball
Похожесть: FIFA2002
Системные требования: ПII-300 (PII-450), 32Mb (64) RAM, 8MB (16) 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
Рейтинг: 1
Оценка за локализацию: 9,5

R&S: Вердикт — Дождались?

Cultures 2: The Gates of Asgard (Cultures 2: Стань богом)

Жанр: RTS

Издатель: JoWood

Разработчик: Funatics

Издатель в России: Руссобит-М

Локализация: Руссобит-М

Похожесть: Cultures

Необходимо: CPU 500 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video

Желательно: CPU 800 MHz

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

<http://cultures2.jowood.de>

Рейтинг “Мании” 7.0

Дождались? Крайне неторопливый симулятор кочевья викингов из Гренландии в Европу с элементами ролевых игр и RTS. Кино не для всех.

Оправданность ожиданий: 50%

Industry Giant II

Жанр: Экономическая стратегия

Издатель: JoWood

Разработчик: JoWood

Издатель в России: Руссобит-М

Локализация: Revolt Games

Похожесть: Transport Tycoon, Railroad Tycoon, Capitalism

Системные требования

Необходимо: CPU 300 MHz, 64Mb, 8Mb Video

Желательно: CPU 400 MHz, 128Mb

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Количество CD: Один

www.industrygiant2.com

Рейтинг “Мании”: 8.0

Дождались? Одна из лучших экономических стратегий, сделанная стильно и со вкусом. Огромный прогресс по сравнению с первой частью игры.

Оправданность ожиданий: 90%

Легион (Legion)

Жанр: Пошаговая стратегия

Издатель: Strategy First

Разработчик: Slitherine Software

Издатель в России: 1С

Локализация: Snowball

Похожесть: Centurion, Sid Meier's Colonization

Системные требования:

Необходимо: CPU 266 MHz, 64Mb, 2Mb Video

Желательно: CPU 500 MHz, 128Mb, 8Mb Video

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Сколько CD: Один

www.slitherine.co.uk/Legion/Legion.htm

Рейтинг "Мании": 7.5

Дождались? "Легион" показывает нам стратегию в истинно римском понимании.

Управление легионами и дорогами, составление плана битвы и попытки перехитрить вражеского генерала еще до начала сражения — увлекательная наука. Поистине жаль, что такое эпическое полотно не удостоилось современной графики!

Оправданность ожиданий: 85%

Syberia

Жанр: Квест

Издатель: Microids

Разработчик: Microids Canada

Издатель в России: 1С

Локализация: Логрус

Похожесть: The Longest Journey, Myst

Системные требования

Необходимо: CPU 550 MHz, 64Mb, 16Mb Video

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

Мультиплеер: Нет

Количество CD: Два

www.syberia.info

Рейтинг "Мании": 9

Дождались? *Syberia* — новая французская удивительно атмосферная и психологичная adventure. Интересный сюжет, нетривиальные загадки в духе "Миста" и прекрасный дизайн позволяют рассчитывать этому творению Бенита Сокаля на место рядом с лучшими играми жанра. И на наши самые горячие симпатии.

Оправданность ожиданий: 90%

Zanzarah: The Hidden Portal

Жанр: Adventure/RPG/Аркада

Издатель: THQ

Разработчик: Funatics Development

Похожесть: Darkened Skye

Системные требования

Необходимо: CPU 500 MHz, 64Mb, 16Mb 3D уск.

Желательно: CPU 800 MHz, 128Mb, 32Mb 3D уск.

Количество CD: Один

www.zanzarah.com

Рейтинг “Мании”: 9,0

Дождались?

Таких игр сейчас не делают. Это подарок из тех времен, когда жанров не существовало и каждый мастер создавал свою игру так, как ему нравилось. Получались самобытные и самодостаточные произведения игрового искусства. Ей-богу, Zanzarah — из их числа.

Оправданность ожиданий: 90%

R&S: В разработке — Первый взгляд

Battle Realms: Winter Of The Wolf

Жанр: RTS

Издатель: Ubi Soft/Crave

Разработчик: Liquid Entertainment

Похожесть: Battle Realms

Системные требования: CPU 450 MHz, 128 Mb RAM

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Сентябрь 2002

Deadly Dozen: Pacific Theater

Жанр: Тактический экшен

Издатель: Infogrames Entertainment

Разработчик: nFusion Interactive

Похожесть: Deadly Dozen, Hidden and Dangerous

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Октябрь 2002

NHL 2003

Жанр: Симулятор хоккея

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Похожесть: Любая NHL
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Осень 2002

Operation Steel Tide

Жанр: Аркада
Издатель: Infogrames Entertainment
Разработчик: Screaming Games
Похожесть: Wolf Pack, Pearl Harbor: Defend The Fleet
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Сентябрь 2002

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Жанр: Тактический экшен
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Ubi Soft Montreal
Похожесть: Любой Rainbow Six
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Осень-Зима 2002

Tom Clancy's Splinter Cell

Жанр: Экшен от третьего лица
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Ubi Soft Montreal
Похожесть: Hitman: Code Name 47, Deus Ex
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: Октябрь 2002

Vietcong

Жанр: 3D экшен

Издатель: Gathering Of Developers (Take Two Interactive)
Разработчик: Gathering Of Developers, Illusion Softworks, Pterodon
Похожесть: Delta Force, Ghost Recon
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Осень 2002

Will Rock

Жанр: 3D экшен
Издатель: Не объявлен
Разработчик: Saber Interactive
Похожесть: Serious Sam
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Не объявлена

R&S: В разработке — Будем ждать?

Deus Ex 2: Invisible War

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Ion Storm
Издатель: Eidos Interactive
Похожесть: Deus Ex
Дата выхода: 2003 год
Системные требования:
Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
www.deusex2.com

Будем ждать? Постапокалипсис не то чтобы наступает — он почти уже с нами.
Deus Ex 2 — одновременно телеанонс и пособие по выживанию, облеченное в форму экшена для думающих людей. Серьезная вещь.

Процент готовности: 60%

Devastation

Жанр: 3D Action
Издатель: ARUSH Entertainment

Разработчик: Digitalo

Издатель в России: Акелла

Локализация: Акелла

Похожесть: Deus Ex

Дата выхода: Конец 2002 года

Системные требования

Необходимо: CPU 500MHz, 128 Mb, GeForce

Желательно: CPU 1500MHz, 256 Mb, GeForce 3

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

www.arushgames.com/games/devastation

Будем ждать? Рождение нового героя в постапокалиптическом пространстве. На подходе опустошающая душу смесь **Deus Ex** и **Half-Life**.

Процент готовности: 60%

Gothic II

Жанр: RPG

Разработчик: Piranha Bytes

Издатель: JoWood Productions

Издатель в России: Акелла

Локализация: Акелла

Похожесть: Gothic

Дата выхода: Конец 2002 года

Системные требования:

Не объявлены

Мультиплеер: Нет

www.gothic2.com

Процент готовности: 80%

Будем ждать? Вторая часть культовой игры, одной из самых детальных и проработанных RPG. То самое фэнтези нашей мечты, столь редкое в наших краях.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Жанр: RPG

Разработчик: Bioware

Издатель: LucasArts

Похожесть: Нет

Дата выхода: 2003 год

Системные требования:

Не объявлены

Мультиплеер: Без подробностей
www.lucasarts.com/products/swkotor

Будем ждать? Ролевой **Jedi Outcast** или sci-fi **Baldur's Gate**? В ожидании выхода рекомендую еще раз отработать хотя бы базовые приемы работы с лазерным мечом.

Процент готовности: 60%

R&S: В центре внимания

Kreed

Жанр: 3D Action

Издатель: Руссобит-М

Разработчик: Бурут

Дата выхода: Не объявлена

Системные требования

Не объявлены

Command&Conquer: Generals

Жанр: RTS

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Westwood

Издатель в России: Soft Club

Дата выхода: Конец января 2003 года

Системные требования

Необходимо: CPU 800 MHz, 64Mb, GeForce 2

Lionheart

Жанр: RPG

Разработчик: Reflexive Entertainment

Издатель: Black Isle Studios/Interplay

Издатель в России: 1С

Дата выхода: Конец 2002 года

Системные требования:

Необходимо: CPU 300MHz, 64Mb, 8 Mb Video

Рекомендуется: Не объявлены

Вскрытие

Статья “Угощик в Москве”

Gxtditor

Программа для создания и редактирования gxt-файлов.

Установка

Как работать с данной программой, смотрите в статье.

IMG

Утилита для распаковки/запаковки img-файлов.

Установка

Как работать с данной программой, смотрите в статье.

Gta3reshack

Уникальный редактор для GTA3 с огромными возможностями. Применяется в основном для работы с графикой в формате игры.

Установка

Как работать с данной программой, смотрите в статье.

Audioeditor

Программа для вытаскивания звуков игры из архивов. Поставляется с исходными кодами на Pascal.

Установка

Как работать с данной программой, смотрите в статье.

Мастерская

Статья “Рудокопы тибериумных копей”

Gmax

Бесплатная облегченная версия 3D Max — утилита **Gmax**. В программе реализованы все основные функции полного пакета, обрезаны лишь “тонкие”

функции.

Установка

Запустите **Setup** и следуйте инструкциям. Работа в программе очень похожа на работу в полновесной версии приложения.

Внимание! Процесс инсталляции начнется сразу же, как только вы нажмете кнопку **“На ВинТ”**. Ввиду значительных размеров программы мы, для вашего удобства, не стали ее архивировать, как делается со всеми приложениями, помещаемыми на игроманский компакт-диск.

Статья “Трехмерная кузница”

Статья была опубликована в “Игромании” №5(56) за 2002 год. Сейчас мы повторяем ее, специально для тех, у кого нет того номера “Игромании” под рукой, и для тех, кто недавно начал читать наш журнал.

Статья “Трехмерная кузница: Создание 3D моделей для игр” находится в разделе **“ИнфоБлок”** нашего компакта.

Почта “Мании”

Рассказы, стихи, рассуждения

По причинам садистского характера все текстовые материалы, относящиеся к рубрике **“Почта”**, располагаются не здесь, а в рубрике **“ИнфоБлок”**. Мы искренне верим, что чем больше трудностей встает на пути, тем слаще запретный плод в финале...

Игра “Пытка”

Леденящая кровеносную систему компьютерная игра с жуткими анатомическими подробностями. Игрок выступает в роли виртуального “Папы Карло”, зверски умерщвляющего на верстаке виртуального же Буратино. Пыточный арсенал разнообразен и изощрен. Визуальный ряд шокирует и вызывает неконтролируемые спазмы пищевода.

Не успокоившись на достигнутом эффекте, чудовищный разум, создавший этот концентрат насилия, снабдил его сопровождающим письмом. Вот текст.

Дорогая Редакция Всемиуважаемой Игромании!

Я пишу вам из недалекого города Железнодорожного. Меня зовут Игорь (ака

GeLEzaKa), мне 14. Вот уже ровно год, как я покупаю Ваш журнал, и непременно с диском. Купил я тут 7 номер за 2002 год и в разделе "Почта" прочел письмо Riba, про новый игровой жанр. Я вообще очень люблю делать игры, но простенькие. Трудные квесты я начинаю делать, и на середине работы у меня возникает проблема со знаниями по Visual Basic. Так у меня дома и валяются штуки три сценариев. И, прочитав это письмо, мне вдруг захотелось сделать такую игру, но попроще и повеселее. И я сделал это!

Прошу выложить (если Вас не затруднит) мою игрушку на ваш сидюк вместе с ReadMe! Заранее спасибо.

Навеки ваш, GeLEzaKa! (titc@dol.ru)

Установка

После распаковки архива просто запустите файл **pitka.exe**. Подробнее читайте авторский **ReadMe.txt**.

Руководства и прохождения

Grand Theft Auto III

Вручаем вам в безраздельное пользование три сохраненки из игры. Одна сделана после прохождения GTA 3: вы появляетесь в третьем районе, открыт весь город, доступно все оружие. Вторая — сразу же после того, как становится доступным третий район: вы появляетесь во втором районе, игра еще не пройдена, а в гараже стоит самолет (!) Dodo. И, наконец, третья: сохраненка со 100% пройденной игрой!

Установка

Для того чтобы сделать сохраненки активными, скопируйте их в **\\GTA3 User Files**.

Примечание №1

Руководство и прохождение по **Grand Theft Auto III**, для которого подготовлены находящиеся здесь файлы, читайте в разделе “**Руководства и прохождения**” на компакт-диске.

Примечание №2

По сравнению с предыдущим номером среди сохраненных файлов произошли изменения: один файл добавился.

Neverwinter Nights

По ходу прохождения кампании Neverwinter Nights было заготовлено несколько сохраненок, которые вам и вручаются. Суммарно их десять, и все они — с разных этапов игры.

Установка

После того как файл распакуется с нашего компакт-диска вам на диск, в выбранной вами директории образуется десять директорий. Вам надо скопировать их (часть или все, как больше нравится) в директорию SAVES, которая находится в директории с установленной вами игрой. Названия сохраненок прописаны по тексту прохождения, соответственно — вы легко можете определить, какая сохраненка к какому этапу относится.

Может возникнуть небольшая проблема, если в директории SAVES у вас на винте уже есть сохраненка с тем же номером, что и та, которую выложили мы. Проблема решается очень просто: переименуйте директорию (можно — нашу), сменив номер сохраненки. Например, “00040 — New Chapter” переименовываем в свободный “00041 — New Chapter”, и проблема исчезает сама собой.

Заблаговременно позаботьтесь о наличии свободного места на винчестере: потребуется примерно 150-200 мегабайт.

Примечание №1

Руководство и прохождение по **Neverwinter Nights**, для которого подготовлены данные файлы, читайте в разделе **“Руководства и прохождения”** на компакт-диске.

Примечание №2

Вообще, для прохождения было сделано не шесть сохраненок, а **восемнадцать**. Мы не стали выкладывать все, т.к. на компакт-диске это заняло бы слишком много места. В полном объеме сохраненки будут опубликованы на нашем сайте, вместе с прохождением (ищите по тексту), и на компакт-диске, прилагаемом к сборнику “Лучшие компьютерные игры”, когда таковой сборник выйдет (предположительно это случится осенью).

Примечание №3

По сравнению с предыдущим номером среди сохраненных файлов произошли изменения: несколько добавилось.

Syberia

К прохождению приложено пять сохраненных в ключевых точках прохождения игр.

Первая игра — перед началом путешествия. Все дела Кейт во Валадилене сделаны, остается только отдать Оскару билет, и путешествие начнется!

Вторая игра — Баррокштадт перед Великой Стеной. Ситуация аналогична — можно пойти погулять по локации, а когда надоест, зайти в вагон, отдать билет машинисту и посмотреть ролик о переезде на следующую локацию.

Третья игра — Кейт в летающем корабле на заброшенном космодроме. Для начала путешествия в Аралбад нужно просто дернуть рычаг рядом с автопилотом.

Четвертая игра — необходимо выйти из столовой, мимо портье пройти на выход

из гостиницы и зайти в летающий корабль, стоящий за фонтаном. Дальше послушайте прелюбопытный телефонный звонок Оливии и наслаждайтесь путешествием и концертом знаменитой певицы.

Пятая игра — за стеклянной дверью на пирсе стоит скамейка. А на ней сидит Ханс Воралберг. Заговорите с ним — события пойдут своим чередом, приведя Кейт к точке выбора, а вас — к просмотру экспрессивного финального ролика.

Но советую от души — лучше пройдите игру сами!

Установка

Сейвы нужно поместить в имеющуюся в директории игры поддиректорию **.../Syberia Saves**, дав им четырехзначные номера, следующие за вашими играми.

Примечание

Руководство и прохождение по **Syberia**, для которого подготовлены находящиеся здесь файлы, читайте в разделе “**Руководства и прохождения**” на компакт-диске.

Warcraft III: Reign of Chaos

Для тех, кто желает выиграть честно, но наткнулся на проблемы в одной из миссий (на уровне Normal), предлагается профайл, установив который, можно получить доступ сразу ко всем миссиям одиночной игры.

Установка

Скидывайте файлы в папку **Save** (в каталоге с Warcraft). Заходите в папку **Profile1** и открывайте любым текстовым редактором файл **Campaigns.w3p**. В строке **PlayerName** исправляйте имя **Dash** на свое. Все, можно открывать игру и выбирать сотворенный профайл. Заходите в режим выбора кампании и наблюдайте все доступные вам миссии.

Примечание №1

Руководство и прохождение по **Warcraft III: Reign of Chaos**, для которого подготовлены находящиеся здесь файлы, читайте в разделе “**Руководства и прохождения**” на компакт-диске.

Примечание №2

По сравнению с предыдущим номером среди сохраненных файлов изменений не произошло.

Территория разлома

Статья “Поколение jDOOM”

Аууу, старые думеры! Ауу, новые думеры! Ау даже те, кто про **Doom** слышал

только от дедушки в сказке на ночь. Общая тревога, короче! Всем встать.

Doom идет.

Есть такое выражение — “годы красят”. Ну, кого они там красят и чем — дело десятое, но компьютерных игр это точно не касается. Они тоже стареют, причем куда быстрее, чем творения в иных развлекательных сферах. Но **Doom**, хоть и стар, все еще продолжает оставаться суперстар, вы не находите? Игра-веха, игра-поколение. Воспоминания вышибают слезу. Слеза летит на пол и разбивается насмерть. Она не вечна, в отличие от “**Дума**”. Хотите посмотреть, как преобразается вечность под кистями умелых реставраторов? Милости просим — дверь в **jDoom** теперь открыта для каждого. Для каждого читателя “**Игромании**”. Входите без стука, чтобы не спугнуть их — импов, зомби и какодемонов. Они снова готовятся стать дичью на вашей охоте. Но теперь это куда более современная дичь. Она состоит из полигонов. Она трехмерна, как октаэдр. Она ждет своего залпа из трехмерной двустволки. Последнего, решающего, заключительного. Вернитесь в прошлое и умойтесь вечностью. Как всегда, она густая, липкая и красного цвета. **jDoom** ждет вас.

Установка

Включает в себя несколько пунктов.

1. Вам необходимо раздобыть какую-либо версию оригинального **Doom/Doom II** либо **Final Doom**. Эти игры совершенно беспрепятственно можно скачать из Интернета. Или пошарить по старым компактам у себя и у приятелей — уж что-что, а “**Дум**” наверняка у кого-нибудь есть.

Как альтернативный вариант — можете взять **shareware-версию Doom** с нашего компакта (она находится в архиве с **jDoom**). Но “шаровара” — она “шаровара” и есть, сами понимаете. Включает только первый эпизод первого “**Дума**”.

Очень важно! Для установки **jDoom** нужны самые последние версии “**Думов**”. Для **Doom II**, к примеру, это версия **1.666**. Но, как правило, в Интернете именно они и лежат, так что сложностей возникнуть не должно.

2. Установить **jDoom**. Те же самые два щелчка, только уже на файле **jdoom1141.exe**. **jDoom** захочет установиться в директорию **C:\Doomsday**. Менять ее крайне нежелательно — могут возникнуть трудности с последующей установкой файлов от **Cheb'a**, да и других тоже, если вы их скачаете. Дело в том, что по умолчанию все прибуды для **jDoom** ищут игру в указанной директории, и каждый раз переправлять их вручную — удовольствие ниже среднего.

3. Теперь необходимо отыскать в директории с вашим оригинальным “**Думом**” (то есть не **jDoom**, а просто **Doom** — тот, который вы скачали или взяли с нашего компакта) файл с расширением **.wad**. К примеру, для **Doom II** это будет файл **Doom2.wad**, для **shareware-Doom** — **Doom1.wad**, и так далее. Этот файл надо скопировать в каталог **C:\Doomsday\Data\jDoom**. Иначе программа запуска **Kickstart** (см. ниже) будет искать их по всему диску **C:**, что займет дополнительное время. А если на **C:** не найдет, то игра не запустится.

4. После установки **jDoom** и копирования **.wad** останется только установить **Chebpack**. Это проще простого — идите в директорию **jDoom\Cheb** и щелкайте там на файл **3DModelsFor_jDoom1.14.exe**.

Если **Kickstart** откажется запускаться, установите из той же директории файлы **mscomctl.exe** и **vbsupp.exe**. Они установятся в каталог **Windows\System**.

Chebpack укомплектован файлом **jDoomRusification.exe**, который выполняет понятно какую функцию. Если непонятно, я скажу: он русифицирует **Doom**. К примеру, если вы в силу незнания английского не могли прочитать сюжетные тексты в конце эпизодов, то теперь вы сможете это сделать. Впрочем, установка этого файла — по желанию. То есть все будет работать и без него.

В директории **Useful** нашего архива лежат два файла — **extra-fx.exe** и **moreblood.exe**. Первый интегрирует в **jDoom** улучшенные эффекты, второй дает монстрам возможность вволю поистекать КРОВИЩЕЙ. Установка — по желанию.

5. ПЕРЕД ЗАПУСКОМ **jDoom** откройте из нашего архива (точнее, из директории, куда вы его распаковали) файл **ПрочтиМеня.htm** и внимательно его изучите. Это очень полезные пояснения от самого **Cheb**'а. Поскольку файл html'евский, в него оказалось возможным включить некоторые полезные ссылки. Что **Cheb** и сделал.

Запуск **jDoom** лучше осуществлять через утилиту **Kickstart**. Для этого просто запустите файл **Kicks.exe** из директории **C:\Doomsday**. Через **Kickstart** можно включить/отключить любые “примочки” и настроить **jDoom** как вам угодно.

При первом запуске (нажатии кнопки **Play**) **Kickstart** предложит вам запустить программу **glBSP**, поставляемую в комплекте с **jDoom**. Немедленно соглашайтесь! То есть жмите “Да” и ждите, пока **glBSP** будет окучивать оригинальные думовские уровни для корректной работы в **jDoom**.

Затем жмите “Ok” и наслаждайтесь, наслаждайтесь великолепным, кровавым, несгибаемым “Думом”! Да пребудет с вами шотган.

P.S. Новые версии **Kickstart** берите с <http://chebpage.narod.ru/jdoom>.

Статья “Цифровые вертушки”

MJ Studio

Приятная во всех отношениях программа. Не отягощена ненужными функциями. Очень приятная с виду и удобная в использовании. Поддерживает **mp3** и **wav**, а также стандартные винамповские плейлисты. Позволяет вручную останавливать/ускорять/замедлять трек и делать скретчи (возить виртуальную пластинку туда-сюда для получения характерного звука). Ловит бит и автоматически определяет скорость трека. Делает это, к сожалению, не всегда правильно, скорость умеет автоматически подгонять, но ритм не синхронизирует (пожалуй, на это способен

только великий “Трактор”). Может работать в тандеме с другими продуктами **D-Lusion** (синтезатором **Rubber Duck** и драм-машинкой **Drum Station**). Плюс ко всему — два двухполосных эквалайзера, поддержка нескольких звуковых карт и возможность записи микса в wav-файл.

За регистрацию просят 39 у.е., незарегистрированная версия время от времени издает неприятные звуки рекламного характера.

Рейтинг "Мании": 4/5

Установка

Запустить Setup и следовать дальнейшим инструкциям.

Tactile 12000

Совершенно несерьезный продукт. Программа предназначена скорее для развлечения, нежели для реальной работы. Судите сами: минимум функций (только изменение скорости и громкости плюс некое подобие эквалайзера), псевдотрехмерный интерфейс с парой-тройкой незамысловатых визуальных эффектов на основе технологии **Quick Time**, крайне неудобное управление, некоторая глюковатость (иногда без предупреждения отрубает звук или вообще “выполняет недопустимую операцию”). Единственный плюс — условная бесплатность, точнее, отсутствие ограничений в демо-версии.

Рейтинг "Мании": 2/5

Установка

Запустить Setup и следовать дальнейшим инструкциям.

BPM Studio

Одна из самых навороченных и в то же время неудобных программ в сегодняшнем обзоре. От обилия функций (в том числе и совершенно бесполезных) поначалу впадаешь в ступор, равно как и от не совсем понятного управления. Поддерживает до шести звуковых карт одновременно (интересно, куда разработчики их предлагают втыкать).

Программа позволяет изменять скорость трека без изменения тональности. Вместо того, чтобы банально замедлять или ускорять композицию, файл “рубится” на части, а регулировкой промежутков между этими частями регулируется скорость. Если в других плеерах вы тянете ручки **pitch** вверх или вниз, и звук “плывет”, в **BMP Studio**, кроме темпа, все остается по-прежнему. Однако этот способ годится только для изменения скорости в небольших пределах — при попытке сделать из **140 bmp 110** вы получите нечто невразумительно звучащее.

Рейтинг "Мании": 3/5

Установка

Запустить Setup и следовать дальнейшим инструкциям.

Traktor

Продукт знаменитой немецкой компании **Native Instruments**, известной своими профессиональными софтверными синтезаторами (**Reaktor**, **Battery**, **FM7**). На мой взгляд, “Трактор” является самой мощной на сегодняшний день сводилкой, посему и начнем обзор именно с него.

Из всех рассмотренных нами программ обладает самым удобным интерфейсом. Даже при таком обилии функций запутаться в управлении невозможно. Все под рукой, кнопки и ползунки моментально реагируют на нажатия, ничего не тормозит и не глючит. Трек изображается в виде волны, кроме того, отображается время, оставшееся до конца трека, и его текущая скорость. Количество настроек весьма велико — от цветовой гаммы до скорости реагирования кнопок. Программа поддерживает одну или две звуковых карты, плюс трехмерный звук.

Одной из отличительных черт утилиты является автоматическая синхронизация треков — при более-менее выраженном ритме достаточно нажать кнопку **AutoSync**, и программа сама определит скорость треков и подгонит ритм, в результате чего, имея даже минимальные навыки, можно получить практически идеальное сведение. Поддерживает форматы **mp3**, **wav** и **cda**. Позволяет изменять скорость трека в диапазоне от -35 до +35%. Плееры имеют трехполосные эквалайзеры и высокочастотный/низкочастотный фильтр, а также функции **Mark** и **Cue** для установки меток и, соответственно, проигрывания трека с того места, где установлена метка. Все это великолепие дополняют встроенный семплер с кучей настроек и встроенный же рекордер для записи вашего микса в wav-файл. Управление программой осуществляется как при помощи мышки, так и с клавиатуры, для чего существует множество “горячих клавиш”.

Помимо обычной версии, имеется также **Traktor Studio** с еще большим количеством функций (и стоящий в три раза дороже).

Рейтинг “Манин”: 4.5/5

Установка

Запустить Setup и следовать дальнейшим инструкциям.

Вне компьютера

Блок “Ролемансера”: Основные материалы

AD&D Ravenloft

Модуль для высоких уровней **From the Shadows** посвящен противостоянию вечных

противников лича Азалина и вампира графа Страда. Героям придется лавировать меж двух сил...

Установка

Перед вами — **набор zip-файлов**. Открываются с помощью **WinZip** или **WinRar** (третья версия WinRar есть на этом компактe, находится в “**Софтверном наборе**”). Внутри архивов — gif-файлы. Плюс **rtf-файл** (открывать текстовым редактором).

D&D 3rd edition: Monster Manual (отрывки)

Wizards of the Coast вскоре выпустят новый “монстрятник”, который будет называться очень просто: **Monster Manual II**. А его фрагменты вы можете увидеть прямо сейчас: куча странных чудовищ.

Установка

Перед вами — **pdf-файлы** и один **doc-файл**. Читаются с помощью программы **Adobe Acrobat Reader** и **WinWord**, соответственно.

PDF-файлы читаются с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**, которую мы выкладываем каждые три месяца. Последний раз “тот самый месяц” был месяц назад, посему — ищите программу на нашем августовском компактe. Она находится в разделе “**Софтверный набор**”.

D&D: новые заклинания

Sun & Sand — так называется новый набор заклинаний, бесплатно распространяемых ***Wizards of the Coast***.

Установка

Перед вами — **doc-файл**, читаемый любым нормальным текстовым редактором. Лучше всего — **Microsoft Word**.

d20 system: Oathbound preview

Фрагменты мрачного, но красочного мира под d20 system, который именуется **Oathbound**. Этот сеттинг в ближайшее время выпустит ***Bastion Press***.

Установка

Перед вами — **pdf-файл**. Читается с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**, которую мы выкладываем каждые три месяца. Последний раз “тот самый месяц” был месяц назад, посему — ищите программу на нашем августовском компактe. Она находится в разделе “**Софтверный набор**”.

Warhammer Fantasy Battle

Для самой популярной военно-тактической игры в мире недавно были выложены на сайте все магические заклинания в виде игровых карт, которыми удобно пользоваться во время настольного сражения. Можно сходить на www.games-workshop.com, а можно просто позаимствовать их с компактa!

Установка

Перед вами — **pdf-файлы**. Читаются с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**, которую мы выкладываем каждые три месяца. Последний раз “тот самый месяц” был месяц назад, посему — ищите программу на нашем августовском компактe. Она находится в разделе “**Софтверный набор**”.

Stalingrad

Правила интереснейшего варгейма на тему второй мировой войны, о котором вы можете прочитать в новостях рубрики “Вне компьютера”. К правилам прилагается и небольшой сценарий.

Установка

Перед вами — **pdf-файл** и **doc-файл**. Читаются с помощью программы **Adobe Acrobat Reader** и **WinWord**, соответственно.

PDF-файлы читаются с помощью программы **Adobe Acrobat Reader**, которую мы выкладываем каждые три месяца. Последний раз “тот самый месяц” был месяц назад, посему — ищите программу на нашем августовском компактe. Она находится в разделе “**Софтверный набор**”.

Деклисты LotR TCG

В дополнение к статье по **Lord of the Rings**, опубликованной в журнале, мы приводим несколько интересных деклистов.

Установка

Перед вами — **txt-файлы** в архиве **ZIP**. Открывать при помощи **WinZip**, читать любым редактором.

Блок “Ролемансера”: Информация

Статьи в “ИнфоБлоке”

Все статьи от “Ролемансера” всегда находятся не здесь, а в “ИнфоБлоке”.
Читайте!

Вас ждет статья, написанная Константином “Makkawity” Асмоловым и Mike'ом о жанрах различных ролевых систем. Рекомендуются всем, кто пытается выбрать новую ролевую систему для своей ролевой кампании.

Проект Rolemancer

<h2>История создания и развития</h2>

Проект **Rolemancer** основан в феврале 1999 года как домашняя страничка игрока в

компьютерные ролевые игры. Первое название сайта — **FatCat's RPG Guide**. В основу проекта были положены материалы, созданные одним человеком, *Дмитрием Новиковым aka FatCat'ом*. Посещаемость **FatCat's RPG Guide** была около 100 человек в день, основной состав посетителей — игроки в популярные компьютерные ролевые игры, возрастной разброс — от 12 до 30 лет.

В октябре того же года сайт был переориентирован с компьютерных игр на настольные и стал одним из первых ресурсов по настольным ролевым играм в России. Посещаемость сайта почти не изменилась, но изменился состав посетителей. Вокруг проекта начала образовываться тусовка (community), активно использующая форумы для общения. Примерно в то же время в Москве прошел первый “*Пивогейзер*” — живое общение посетителей проекта **FatCat's RPG Guide**.

В апреле 2000 года в команду сайта влился *Максим Мамвейко aka Kentai*, создатель игрового проекта **Travel Inc**. В связи с расширением команды было принято решение изменить название сайта, и после проведения конкурса было выбрано новое — **Rolemancer**. Объем материалов и новостей на сайте резко возрос, и посещаемость сайта пошла вверх, увеличившись до 400 уникальных посещений в день.

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

<h2>Rolemancer сегодня</h2>

Проект Rolemancer состоит из следующих направлений:

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

Компьютерные ролевые игры (Computer role playing games, CRPG)

Настольные тактические игры (Wargames)

Ролевые игры на природе (Larp)

Литература (фантастическая и сказочная)

История в приложении к ролевым играм

Коллекционные карточные игры

Рейтинг игровых сайтов GameTop

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

С февраля 2001 года команда сайта работает над созданием горизонтального

портала. Самые крупные разделы проекта **Rolemancer** будут выделены в самостоятельные сайты в составе портала. Первым шагом в этом направлении стало создание отдельного сайта для общения игроков (www.gameforums.ru). Сейчас на этом сайте размещено более 100 форумов. В ближайших планах команды — выделение в отдельные сайты следующих направлений:

Настольные ролевые игры (www.rolemancer.ru)

Компьютерные ролевые игры (www.crpgru.ru)

Настольные тактические игры (www.wargames.ru)

Коллекционные карточные игры (www.ccg.ru)

Рейтинг игровых сайтов GameTop (www.gametop.ru)

Онлайновые сессии по ролевым играм (www.rpg.gameforums.ru)

Английская версия раздела по настольным ролевым играм (www.rolemancer.com) также находится в процессе доработки.

Описание составили Kentai & FatCat 28 июня 2001 года

Информация о клубе “Лабиринт”

В клубе интеллектуальных настольных игр “Лабиринт” поддерживаются следующие игровые направления:

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

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

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

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

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

Клуб расположен по адресу:

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

Тел./факс: (095) 238-57-59

www.rolemancer.ru/labyrinth

Magic: The Gathering

Новая подборка колод

На этот раз вам предлагаются для изучения колоды четвертьфиналов двух Гран При формата Тип 2 (с Judgment): Taipei и Sao Paulo.

Материалы подбирал Антон Курин.

Установка

Перед вами — обычные **doc-файлы**.

Rulings Summaries om Stephen D'Angelo (new!)

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

Составитель — **Stephen D'Angelo**. Сайт **Crystal Keep**. Последняя версия: **24 июля 2002**.

Установка

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

The Comprehensive Rulebook

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

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

Версия от **20 февраля 2002 года**.

Установка

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

Oracle Card Reference

Как известно, вещи не таковы, какими они кажутся, и всякий текст, написанный на карте “Магии”, — не более чем просто текст, на ней написанный. Он может соответствовать действительности, а может и быть полнейшей брехней, т.к. разработчики, увидев, КАК народ использует пропущенные ими сверхспособности карты, схватились за голову и все переправили да переиначили. И все те изменения,

которые они произвели в формулировке карты, они занесли... в **The Oracle**, или просто **“Оракул”**. Это — огромнейшая база данных, содержащая исправленные, т.е. совершенно точные и правильные формулировки карт. Это — истина в последней инстанции. Последняя версия, конечно же.

А именно — версия от 20/05/2002 года.

Установка

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