

РАЗДЕЛ "ИГРОВАЯ ЗОНА"

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

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

Игроликбез "Игровой зоны"

Основываясь на письмах читателей и результатах интерактивного опроса на нашем сайте, мы пришли к выводу, что не мешало бы провести с некоторой частью дорогих читателей работу по ликвидации игровой безграмотности. Сеять разумное, доброе и вечное решено начать с этого номера. В планах — составление глобального словаря современной компьютерной терминологии и жаргона, а пока позвольте представить вам краткий словарь стандартных игровых терминов, который, надеемся, внесет ясность и позволит вам лучше разобраться в том, что вы собираетесь устанавливать с нашего компакт-диска. Если все они вам известны — отлично! Если же нет, то, надеемся, составленный ниже словарик сослужит вам добрую службу.

Аддон (Add-on) — официальное (реже неофициальное) дополнение к игре, продолжающее ее сюжетную линию. В аддон, как правило, входит некоторое количество новых **уровней**, иногда несколько новых экземпляров монстров (или юнитов, в случае со стратегиями) и пара-тройка новых видов оружия (в случае с action и RPG). Довольно часто аддон совмещается с последним **патчем** (т.е. последняя версия патча включается в аддон).

Бот (Bot) — программа-имитатор живого противника в сетевой игре. Идеально подходит для людей, обделенных сетевыми возможностями, а также для тренировки в свободное от клановых войн время.

Карта (Map) — она же **мапа**, **уровень (level)**, а в случае со стратегиями, тактикой или военным симулятором — еще и **сценарий (scenario)** или **миссия (mission)**, если имеется определенный сюжет. Грубо говоря — территория, на которой происходит игровая заварушка. Некоторое количество сюжетно взаимосвязанных миссий называется **кампанией (campaign)**.

Модификация (Modification) — она же **мод (mod)** — нечто изменяющее игровой процесс, от незначительных поправок в характеристиках оружия до полностью новой игры на основе старой. Раньше моды принято было называть Conversion. Основным отличием мода от **аддона** является то, что мод не дополняет, а именно изменяет игру. Кроме того, в подавляющем большинстве случаев модификации создаются фанатами игры, а не разработчиками. В исключительных случаях мод приобретает официальный статус и даже становится коммерческим, яркий пример — Counter-Strike.

Модель (Model) — трехмерный объект, отвечающий за отображение того или иного предмета, будь то игрок, монстр, оружие или предмет интерьера. Изменяет только внешний вид, оставляя в неприкосновенности характеристики предмета.

Мультиплеер (Multiplayer) — режим игры для нескольких игроков, компьютеры которых соединены по сети. От сингла отличается отсутствием противников, контролируемых компьютером. Каждый участник — живой человек (исключением является, пожалуй, только режим Cooperative — прохождение сингловой части игры группой из нескольких человек). В последнее время появляется все больше игр, поддерживающих только мультиплеер, яркие примеры — Quake 3 и Counter-Strike.

Патч (Patch) — он же апдейт (update) — официальное дополнение, исправляющее ошибки (как в программном коде, так и в балансе), допущенные в предыдущих версиях игры. Иногда, хотя и редко, патч добавляет в игру что-то новое, например, новый уровень или сценарий.

Плагин (Plug-In) — файл или несколько файлов, которые можно подключить к программе (реже игре) для добавления новых функций. В отличие от модификации, ничего не меняет, а только добавляет. Другой особенностью плагина можно назвать возможность его отключения без переустановки программы.

Скин (Skin) — он же "**шкурка**" — текстура, натягиваемая на модель. Заменой скина осуществляется изменение внешнего вида объекта, без изменения его формы. Относится ко всем трехмерным играм.

Отдельно можно поставить скины для программ, например, для всенародно любимого плеера Winamp.

Синглплеер (Singleplayer) — он же **сингл** — режим игры, рассчитанный на одного игрока и не требующий сетевых соединений. В большинстве случаев является основным, а то и единственным режимом игры.

Юнит (Unit) — исключительно стратегический термин. Юнитом называют любой активный и поддающийся контролю объект (существо, машина). Яркий пример — харвестер из C&C.

Тема компакта: Крутой Сэм (Serious Sam)

Serious Sam: The Nightmare Tower

Перед вами, наверное, самое значимое, самое глобальное и самое качественное из неофициальных дополнений к **Serious Sam**. Киевский гейм-дизайнер **Леонид “Leo” Калининченко** сумел уместить в жалкие 20 мегабайт три огромных уровня, или даже не уровня, а эпизода, ибо их размер и глобальность действительно впечатляют. Как минимум одна бессонная ночь вам гарантирована, а если удовольствие еще и растянуть...

Три великолепных синглплеерных карты, приправленных неплохим, хотя и не имеющим никакого отношения к оригинальной игре сюжетом, одна карта для сетевой игры, несколько боссов плюс весьма качественный саундтрек в стиле хардкор (правда, хэппи, хотя стиль игры намекает на то, что уместнее тут был бы злобный speedcore). В общем и в целом, серия **Nightmare Tower** не уступает оригинальным уровням (за исключением местами несколько слабоватого дизайна). Даже более того, развлечений вроде скоростного катания на вагонетках, свободных полетов с километровой высоты и войны с пятью сотнями жаб-переростков одновременно в оригинальном **SS** определенно не было.

Поехали! Первый уровень... После короткого “вступительного слова” отправляемся на прогулку под открытым небом. Начало по стилю напоминает **Unreal** — те же зеленоватые текстуры, в качестве музыкального сопровождения ненавязчивый эмбиент из стандартного музнабора, но вот сзади десантируется пара безголовых пулеметчиков, эмбиент сменяется хардкором, а для пары кольтов находится достойное занятие. В неприметной яме находим шотган и нарываемся на пару быков, стремящихся поиграть с вами в футбол без правил, с воздуха поддержку осуществляет эскадрилья гарпий в компании с летающими гнаарами. Добравшись до первой открытой площадки, начинаешь в полной мере ощущать специфику этого маппака — мясо, мясо и еще раз мясо, и никаких гвоздей. Огромные толпы монстров создают ощутимые проблемы с самого начала игры даже на минимальном уровне сложности, однако не делают игру непроходимой даже на максимальном. Пара лавовых големов при поддержке десятка красных биомеханоидов, трех быков и сотни гарпий здесь не редкость, однако в ряде случаев можно обойтись и без отстрела всей этой братии. Яркий пример — сотня кровожадных лягушек в канализации, рядом небольшой, но глубокий водоем и мостик над ним... Быстренько перебегаем на другой берег, тупые земноводные прут напролом и попадают в воду, вам остается только добить с десятков наиболее сообразительных из них и закинуть пару гранат в водоем. Все, кирдык. Что интересно, по сравнению с веселухой в оригинальном “Сэме” в **Nightmare Tower** играть страшно. Этому способствует и мрачный дизайн, и атмосфера. Когда после очередной десятиминутной бойни наступает затишье, еще пару минут набираешься храбрости, чтобы подойти к ближайшей аптечке — триггер может вызвать еще пару десятков злыдней, тишина, знаете ли, штука страшная. Один только первый уровень проходится примерно за час — целый час экстремальной мясорубки с перерывами на отлично срежиссированные скриптовые сценки. Описывать дальнейшие события смысла нет — сами все должны увидеть. И пресс-давилку монстров, и тюрьму, сделанную почему-то в стиле третьей “Кваки”, и генератор монстров, и изуродованные трупы, висящие на стенах, и еще много чего интересного...

Да, кстати, четвертыми “Жифорсами” все запаслись? Многие навороты в компании с ордами монстров способны вогнать даже сверхшустрый сэмовский движок в ступор.

Сердечно благодарим **Леонида Калининченко**, предоставившего свою работу для публикации. Сайт автора, на котором вы найдете изрядное количество полезной информации по гейм-дизайну и несколько карт для **Quake 3**, расположен по адресу <http://gamedesign.hut.ru>.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **SeriousSam\Tower**, затем в главном меню игры выбрать пункт **Mods** и кликнуть на **Nightmare Tower**. После этого можно начинать игру через меню **New Game**.

Андейт для Nightmare Tower

Авторский патч, вносящий некоторые изменения в существующие карты и исправляющий несколько досадных багов. К установке обязателен!

Установка

Скопировать все файлы в директорию **SeriousSam\\Tower**.

Патч 1.04

Апгрейдит игру до последней версии 1.04. Устраняет множество ошибок. Устанавливается как на английскую, так и на русскую версию игры. Необходим для запуска аддона **The Nightmare Tower**.

Установка

Автоматическая. Запустите exe-файл.

Age of Empires II: The Conquerors

Дополнительные сценарии

Пяток отличных синглплеерных миссий под именами **Carnivores**, **Mining Passage**, **Robin Hood vs Prince John**, **South American Invasion** и **Under Siege**.

Установка

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

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Герои нашего времени

Три свеженьких, еще тепленьких героя. Особый интерес представляет друидка по имени **Silvana**, при помощи хитрых манипуляций с содержимым сохраненки получившая возможность вызывать всевозможную нечисть вроде личей и **Mind Flayer**'ов.

Установка

Копируем всех в директорию **BG2\\Characters**, при создании нового героя жмем кнопку **Import** и выбираем любого.

Балдурский Winamp

“Шкурки” для всенародно любимого плеера **Winamp** общим количеством около пяти. Посвящаются как первой части игры, так и второй.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **ProgramFiles\\Winamp\\Skins**. Смена скинов осуществляется нажатием **ALT+S**.

Civilization III

Сценарии

Производство дополнительных миссий для **Civilization III** идет полным ходом. Как и следовало ожидать, наиболее интересные творения “самородков из глубинки” исправно попадают на наш компакт. Сегодня это карты **Atlantiva**, **Seven Kingdoms**, **Great Lakes**, **The One**, **Tiger Quest**, **Quaysan** и другие не менее интересные работы.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Civilization3\\Scenario**.

Command and Conquer: Renegade

GDI Mutant Mod

Вместо всем надоевших тщедушных и уродливых человечешек получаем в свою армию отборных мутантов. Вот эти ребята хороши собой, и пушки у них помощнее, и голоса приятнее...

Установка

Скопировать все-все-все в папку **Renegade\\Data**.

Renegade Skin Selector

Программка, предназначенная для настройки внешнего вида вашего героя еще до запуска игры. Заодно позволяет просматривать все “шкурки” и модельки.

Установка

Не требуется.

Counter-Strike

J.B. Choice #8

IMI — Desert Eagle .50AE

Замена модели **deagle**.

А вот и он: ваш долгожданный “черный орел”. Возможно, моя фраза вам уже надоела, но я повторю: *эта самая качественная моделька реального Desert Eagle* из всех мною виденных. Теперь смело выкидываем хромированный “Глок” (тот, что с прошлого компактa) и быстренько тестим новый ствол (можно на кошках).

Создатели:

Модельмейкер: FireGold

Текстуры: LoneWolf

Анимация: StrikerWolf

Компиляция: -X-

Звуки: Fox/Sierra

Установка

Разархивируйте:

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

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

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

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

Еще раз напомним: все модели на данном компактe совместимы только с КС версии 1.1 — 1.5. (Сам проверил, так что гневные письма не принимаются...)

Walter P99

Замена модели **usp**.

Чувствую, что пришла радость и на респаун СТ... Славная замена для уже поднадоевшего **usp**. Отныне у вас в руках будет мощное дуло от танка. Шутка. На самом деле — моделька мощного дула от танка с глушителем.

Создатели:

Model: Timbo

Skin: WaNnAbE

Compiling: DeadLOK

Sprite: TS Design — Cobra

Установка

Разархивируйте:

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

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

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

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

Fabarm FP6

Замена модели **Benelli XM1014**.

Помните, как вы в прошлый раз стояли в очереди за шотганчиком “бенелли”? Ну давайте еще раз построимся, теперь уже за Fabarm. Эта штука — просто сказка... Когда она поет, не слышно даже AWM — так громко матерится снайпер.

Создатели:

Model by Hektoa

Skin by Yxin

Sounds by Conklin

Compiled by Mole

Animations by Gooseman ;)

Установка

Разархивируйте:

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

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

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

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

M24 Socom sniper rifle

Замена модели **scout**.

А ну-ка колитесь, кто в прошлый раз потырил волшебную терку! “Не я!” Знаю, что не ты... Уж больно ты на кемпера похож... Хочешь “веселую вкуснятину”? Забирай. Самая подходящая пушка для расколбаса куриц на **cs_italy**.

Создатели:

Model: ENDORPHIN

Skin: SIX

Compiling: DIRTY J

Установка

Разархивируйте:

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

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

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

HK G3A3

Замена модели **G3SG1**.

Что такое? Не хватает пульек, чтобы две курицы завалить... Понимаю — засада. Ну ладно, только для тебя. Самый мощный галинабланкашлепшлепшлепшлеп. Теперь банановый!

Создатели:**PSG1 base from Shrike & LoneWolf.****Animations by -X-****Rear sight, grip & clip coupler by Raven & Sixshooter.****Barrel & Aimpoint by Ironclad & Sixshooter.**

Установка

Разархивируйте:

файлы с расширением **.mdl** в папку **\\cstrike\models**файлы с расширением **.wav** в папку **\\cstrike\sound\weapons**файлы с расширением **.spr** и **.txt** в папку **\\cstrike\sprites**

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

G36c BetaCЗамена модели **m249**.

Ого! Вижу, вижу, как блестят ваши глазки! Тоже хотите быть такими счастливыми, как тот парень с оптикой? А вы в курсе, что этот парень проиграл на турнире со счетом 30:1 в пользу куриц? Честно! Курицы ведь с терками играли.

Теперь курицы должны ответить за потыренную волшебную терку. Дырокол вам в руки, парни! Go!Go! Go!

Создатели:**Body:** Ne0 Rae G36cFor Aug.**BetaCmag:** Darkhunter & Nirvy.**Camo Reskin:** MurdocK.**Bullet:** Helldog\Defcon.**Animations:** Ne0 Rae.**Compilation:** Dead Meat.**P&W Models:** Dead Meat.**Sounds:** Ne0 Rae G36c.

Установка

Разархивируйте файл **arctic.mdl** в папку **\cstrike\models\arctic**Файл **leet.mdl** в папку **\cstrike\models\leet**Файл **gorilla.mdl** в папку **\cstrike\models\gorilla**Файл **terror.mdl** в папку **\cstrike\models\terror*****DE_ADIT***

Угарная дуэльная мапа от российского маппера **L i P k I y**. На первый взгляд очень простенькая и непривлекательная, но после пары раундов превращается в жестокий мортал комбат. Особенно приятно, когда соперник застревает в узком проходе, либо, бегая по неровной поверхности, постоянно промахивается.

Установка

В архиве все разложено по папкам. Просто скопировать в каталог игры.

БАТОН №1

Henrik 'Hk' Gustafssons Sondpack for Counter-Strike V5.0 released 2002-04-15. Так называется этот батон. Для особо продвинутых поясню. Один веселый парень посмотрел, что народ собирает разные паки из моделек-карт, и надумал замутить свой саунд-пак. В этом паке собраны, на его взгляд, более реальные звуки выстрелов, чем в оригинале. Как это у него получилось, судить вам, а мне очень понравился звук шипящей дымовой гранаты.

Установка

Все файлы закинуть в папку **cstrike/sounds/weapon**.

БАТОН №2

Вас не смущают маленькие синие коробочки, которые якобы изображают DefuseKit? Меня тоже. Теперь вас будут бесить зеленые коробочки.

Modified by S.P.I.T.Z

Установка

Разархивируйте файл с расширением *.mdl в папку \cstrike\models\.

БАТОН №3

Угощаю вас наивкуснейшим флэш-батонком. Три флэшки с подробным описанием и схемами карт: **de_aztec**, **de_dust** и **de_inferno**. С их помощью можно посмотреть, где и как нужно ныкаться и какие важные боевые позиции нужно вовремя занимать.

Установка

Не требуется.

Disciples II: Канун Рагнарека

Официальные карты

Поток официальных карт не иссякает, на этот раз он принес нам карты **Fool's Dream**, **Chaos**, **Dragons at the Gate**, **Guard of Na'akshheel**, **Hero Training**, **Hellfire** и **The Judges**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Disciples2\Maps**.

Dungeon Siege

Модификация Fallraen Run Mod

Изменяет характеристики предметов, выпадающих из монстров. После его установки вполне возможно, что из какого-нибудь заваливающего скелета или зомби выпадет уникальный магический меч типа **Boo Sword of the Hamster**.

Установка

Поселить сей мод надлежит в **DungeonSiege\Resources**.

Knife Of Skill Mod

Представляет интерес только в том случае, если вы начинаете игру заново. Заменяет оружие, которое дается при старте (паршивенький ножичек), на **Knife Of Skill**, с весьма впечатляющими характеристиками.

Установка

Скопировать файлы в **DungeonSiege\Resources**.

Potions Upgrade

Простенький патч, добавляющий несколько новых визуальных эффектов при использовании бутылок с маной и здоровьем. В воздействии бутылок, увы, ничего не меняет.

Установка

Скопировать файлы в **DungeonSiege\Resources**.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Плагин Entertainers

Первый официальный плагин под названием **Entertainers**. Носит исключительно развлекательный характер — после его установки ваши подчиненные научатся плясать, петь и стучать на барабанах.

Установка

Распаковать архив в папку **Morrowind\DataFiles**.

Mandalore Armor Mod

Первый неофициальный плагин. Добавляет в игру новый комплект брони, под названием **Mandalore Armor**, наверняка знакомый фанатам **Star Wars**.

Установка

Распаковать архив в папку **Morrowind\DataFiles**.

Empire Earth

Сингплеерные миссии

Пять сингплеерных миссий — **Austerlitz 2002**, **Free Italy**, **Funtenoy**, **MordRu** и **Escape from Golditz** плюс одна кампания, посвященная **битве под Сталинградом**, что особо приятно.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Scenario**.

Freedom Force

Danger Room Mod

Модификация для любителей острых ощущений — существенно усиливает врагов и, наоборот, уменьшает силу вашего оружия.

Установка

Все файлы поместить в папку **Freedom Force\Data\System**.

Villain Endurance Mod

Модификация для любителей еще более острых ощущений, увеличивает количество хит-поинтов у “плохих ребят” в четыре раза.

Установка

Все файлы поместить в папку **Freedom Force\Data\System**.

Grand Theft Auto 3

Monstertrucks Mod V1.5

Вы когда-нибудь играли в **Monstertruck Madness**? Если нет, то у вас появилась такая возможность. Установите этот мод, и город наполнится машинами-монстрами на больших колесах. Теперь всякие дорожные помехи типа бордюров — вам совершенно не помеха. Помехой вам будут служить чужие машины, ничуть не хуже вашей.

Установка

Поместить в папку с игрой в каталог **Data**.

ВНИМАНИЕ: перед установкой мода делайте копии заменяемых файлов.

Cekays Monstertruck Mod

Этот мод делает то же самое, что и Monstertrucks Mod, но только с одной-единственной машиной — джипом. Это гораздо удобнее — потому как это не мешает прохождению миссий (не считая одной: на втором острове)... и позволяет с легкостью проезжать по чужим машинам.

Установка

Поместить в папку с игрой в каталог **Data**.

ВНИМАНИЕ: перед установкой мода делайте копии заменяемых файлов.

Шкурки

Десяток избранных беспредельщиков были отобраны для работы на вас. Выбираем гангста типа Элвиса Пресли — и вперед!

Установка

Поместить в папку с игрой в каталог **Skins**.

Nacktpatch V1.01

Это не патч, а скорее прикол. Отныне все девушки легкого поведения будут ходить без... хмммм... Ну в общем, смотрим на картинку.

Установка

Поместить **gta3-patch.exe** и **patch.dat** в папку **models** в директории **GTA3**. Запустить **gta3-patch.exe**.

Half-Life

Модификация Counter-Life

Модификация **Counter-Life** — отличная возможность заново пройти старушенцию “Халфу” с реалистичным оружием из сверхпопулярного **Counter-Strike**. Вместо стандартных пушек и амуниции на уровнях лежат пачки денег, которые можно потратить на приобретение **Desert Eagl'ов** и **калашей**. В качестве торговых точек выступают бывшие автоматы по раздаче брони и здоровья. Нельзя не заметить, что это не просто замена моделей оружия — убойные характеристики всех этих чудо-девайсов соответствуют оригиналу.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **HalfLife\CounterLife**, после чего в главном меню игры активизировать модификацию, воспользовавшись пунктом **Custom Game**.

Сингплеерные карты

Карта Quake

Карта с простым названием **Quake** — до боли знакомый первый уровень из первой “Кваки”, населенный теперь десантниками. Если оригинал легко проходил за пару минут, в новой версии придется изрядно попотеть: толпа халфовских командос — это вам не тупые Grunt'ы!

Установка

Скопировать все файлы в директорию **HalfLife\Quake**, после чего в главном меню игры активизировать модификацию, воспользовавшись пунктом **Custom Game**.

Карта Blood'n'Guts

Карта **Blood'n'Guts** — полигон для издевательств над мерзкими учеными. Яйцеголовых дозволяется топить в кислоте, давить прессом, закидывать гранатами, отдавать на растерзание монстрам и т.д.

Скопировать bsp-файл в директорию **HalfLife\Valve\Maps**. Загружается карта при помощи консольной команды “map”.

Heroes of Might and Magic III

Дополнительные карты

Четыре прекрасные карты — **Gholam**, **Return from Dragonmount**, **The Sander** и **Sentinel Recognition**.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Heroes3\maps**.

Heroes of Might and Magic IV

Дополнительные карты

Производство дополнительных миссий для четвертой части этой хитовой серии набирает обороты. Сегодня на повестке дня шесть свежайших карт — **Big World**, **Black and White**, **Lord of The Rings**, **Moise vs Jesus**, **The Inland Sea** и **The Moon Sea**.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Heroes4\maps**.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Дополнительные скины

Парочка новых шкурок для Люка и ОбиВана.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **JK2\Main**.

Max Payne

DukeFX Mod

Головастым забугорным разработчикам пришла на ум идея заменить героя нового времени Макса на не менее колоритного персонажа **Дюка**, который **Нюкем**. Однако простой заменой модели главного героя дело не кончилось — **Дюко-Макса** обучили приемам **кунг-фу**, увеличили “накопитель” **Bullet Time** и заодно повысили скорость полета всех пуль до **400** метров в секунду.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры.

Happy Mod

Название этой модификации — **Happy Mod** — не более чем ирония. Все счастье заключается в том, что враги заметно “разжирели”, и убить их теперь гораздо сложнее Повреждения, наносимые Максу, увеличились, а количество патронов в магазине, наоборот, уменьшилось. В качестве утешения предлагается новый скин и возможность выбора любого уровня.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры.

Medal of Honor: Allied Assault

Модификация KSK Mod

KSK Mod — новый дизайн компаса, усиленное оружие и кровища, хлещущая из падших фрицев.

Установка

Скопировать все файлы в папку **MedalofHonor\main**.

Мультиплеерные карты

Пара мультиплеерных карт — **D-Day** и **MOHDM8**. В настоящее время ведется розыск синглплеерных уровней. Как только они будут обнаружены, так сразу же попадут на компакт!

Установка

Скопировать все файлы в папку **MedalofHonor\main**.

Скин Усамы Бен Ладена

Лучший друг зимбабвийских пионеров Усама. Нарисован так себе, но на первый раз прощаем. Текстуры, главное, фотографические.

Установка

Скопировать все файлы в папку **MedalofHonor\main**.

Microsoft Train Simulator

Тепловоз ТЭП-70

Повсеместно используемый на отечественных железных дорогах пассажирский тепловоз. Великолепная модель от замечательного сайта **www.trainsim.ru**.

Установка

Автоматическая — просто запустите exe-файл.

Программа Train Installer

Утилита, облегчающая установку новых локомотивов и вагонов. Никакой утомительной сортировки кучи файлов по директориям — достаточно просто запустить bat-файл.

Установка

Не требуется.

Операция Flashpoint: Холодная война

Дополнительные миссии

Десяток синглплеерных миссий от российских и зарубежных фанатов игры. Сложность варьируется от обычной развлекухи (полигон, где можно делать все, что вздумается) до практически невыполнимых заданий (один снайпер против хорошо укрепленной вражеской базы).

Установка

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

Quake

Бумажная Квака

Новый способ подарить вторую жизнь великой игре — **NPR Mod**. Квака ручной работы, в буквальном смысле. Все уровни, враги, оружие нарисованы простым карандашом. Описывать это великолепие нет смысла, надо видеть.

Модификация работает только с установленным патчем **GLQuake**, который вы найдете в соседней папке. Для корректного запуска **GLQuake** под **Direct3D** удалите из директории игры файл **opengl32.dll**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Quake\\NPR**, затем запустить **glquake.exe** с параметром **-game npr**.

GLQuake

Нынешнее поколение, развращенное продуктами компаний **3dfx** и **nVidia**, видите ли, ужасают пиксели размером с ладонь и пресловутые кваковские “256 оттенков серого и зеленого”... Любителям красоты, которая, как известно, страшная сила, рекомендую поставить **GLQuake**. Данный патч (если его можно так назвать) добавляет в игру поддержку **3D ускорителей**, после чего Квака заметно преобразуется.

Установка

Автоматическая — запустите exe-файл.

Для корректной работы **GLQuake** под **Direct3D**, например на картах **nVidia**, удалите из директории игры файл **opengl32.dll**.

Quake III Arena

Дополнительные карты

Карта Kozmik

Весьма оригинальное произведение картостроительного искусства. Представляет собой огромную спираль из прозрачного материала, висящую в пустоте. На спирали расположено несколько телепортеров и “прыгалок”. В середине расположена ось, по которой можно свободно перемещаться вверх и вниз.

По стилю игры эта карта не похожа ни на какую другую и является уникальной. Кому-то понравится, у кого-то вызовет стойкое отвращение, но посмотреть на это определенно стоит.

Установка

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

Карта Vulcan

Маленькая карта в мрачно-готическом стиле. Не сказал бы что очень красивая — архитектура явно слабовата и не использует даже малой доли возможностей игрового движка. Малые размеры компенсируются множеством нычек и темных уголков. Настоящая партизанская карта.

Установка

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

Карта Wusel Dusel

Типичнейшая Ку3-карта, каких чертова уйма в сетевых загашниках. Основные признаки — аляповато-помпезная готика с псевдосатанинским уклоном, подчеркнутая многоэтажность, обилие “прыгалок” и телепортеров.

Установка

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

Red Alert II

Ахтунг! В смысле — всем внимание!

Судя по письмам, у многих читателей возникла следующая проблема: после установки большого количества карт игра отказывалась запускаться. Проблема вполне решаемая и заключается в том, что все установленные карты загружаются при запуске игры, и если их слишком много, могут возникнуть проблемы. Выход из ситуации один — удалять старые ненужные карты. Кроме того, настоятельно не рекомендуется устанавливать карты для **Yuri's Revenge** на обычный **Red Alert II**.

Cow Shot Mod

Модификация на основе измененного файла rules.ini. Добавляет новых юнитов (бронированные ракетометчики, инженеры-парашютисты, боевые харвестеры, а также сверх-юнит Президент). Кроме того, присутствует множество изменений в характеристиках стандартных юнитов, как то: ускоренная работа харвестеров, увеличенный радиус поражения у танков и многое другое.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры.

Дополнительные карты

Пять неофициальных синглплеерных миссий для аддона **Yuri's Revenge** — **City Sights, Heartbrake Ridge, Snow Canyons, Wyoming Badlands** и загадочная **Yo Quero Oro**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры.

Stronghold

Дополнительные карты

Пять сценариев для режима “свободного строительства” — **Devonsby Freebuild, Fantastic Island, Last Hiding Place, The Sea** и **Velgaria Falls**.

Установка

Все файлы скопировать в директорию **Stronghold\Maps**.

The Sims

Новые домики

Восемь полностью готовых к заселению **домов**, от убогих лачуг до роскошных вилл.

Установка

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

Новые предметы

Двадцать новых предметов сим-обихода, вроде изуродованных трупов, замученных в застенках вашей виллы соседей, огромных тортов, плетеной дачной мебели или чучела медведя с алебардой.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **TheSims\UserObjects**.

Новые симы

Десяток новых персонажей. В основном это аппетитного вида особи женского пола. На картинках вы можете разглядеть их подробнее.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **TheSims\\Skins**.

Zoo Tycoon

Дополнительные объекты

В плане производства дополнительных предметов симулятор зоопарка не отстает от симулятора американской семьи. Пара десятков всевозможных статуй, скамеек, деревьев, фонтанов и автоматов по продаже попкорна украсят любой зоопарк.

Установка

Поместить файлы в папку **Zoo Tycoon\\Updates**.

Дополнительные зоопарки

Восемь образцово-показательных, ордена трудового красного знамени зоопарков с высокой культурой обслуживания.

Установка

Поместить файлы в папку **Zoo Tycoon\\Parks**.

CheMax 1.5: коды для 3850 игр

По договоренности с разработчиками программы мы публикуем на компактe **CheMax**. Вашему вниманию представлена последняя, свежайшая версия программы — **CheMax 1,5**.

CheMax — это база данных с кодами для 3850 игр. Включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, а также easter eggs и прочие вкусности.

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

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

Пригодится как начинающему игроману, так и профессиональному читеру!

Установка

Программа не требует инсталляции. Запускаете с компактa и пользуетесь!

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

Дополнение к “Игровой Зоне” #01

Подборка чернушных флэш-роликов от сайта **boneland.com**. Тонны чернящего юмора, децилитры крови, сползающие по стенкам мозга, оторванные конечности, извращенный секс и другие виды надругательств над живыми существами. Самое интересное, что ужаса это все не вызывает, зато смешно и очень смешно. Снимает стресс, внутричерепное давление и мышечный тонус, повышает настроение, работоспособность и потенцию. Что может быть приятнее, чем засунуть в аквариум с очень мерзкой золотой рыбкой кипятивник, гранату, кошку, два оголенных провода или налить кислоты. Хитом редакции признается серия издевательств над беззубым американским фермером по имени Джеб. Сбить с его головы

яблоко из рогатки, арбалета, кольта или гранатомета не так уж легко — камень из рогатки попадает несчастному в глаз, арбалетная стрела вонзается в плечо (“Ублюдок, из-за тебя я разлил пиво!” — отвечает на это Джеб), пуля из кольта лишает раздолбая-фермера возможности насладиться бутылочкой cold beer, а пущенная меткой рукой ракета отправляет в лучший мир его любимый пикап. Вперед и с песней, Let's go, bastard! (с)

Установка

Не требуется. А смотреть через Internet Explorer последних версий.

Дополнение к “Игровой Зоне” #02

Новая версия бесплатной игрушки **Catch the Sperm** от немецкой компании **Phenomedia AG** — создателей легендарной аркады **Moorhuhn**. Как и в первой версии, вооружившись пачкой известных резинотехнических изделий, продолжаем ловить тучи сперматозоидов, в компании с вирусами. За каждый использованный контрацептив отнимают 50 очков, за каждого обезвреженного головастика дают 100 очков, и так далее... Результат можно опубликовать на сервере игры. Вторая версия отличается значительно улучшенной графикой, наличием нескольких уровней и большим количеством новых бонусов.

Установка

Автоматическая. Запустите exe-файл.

Дополнение к “Игровой Зоне” #03

Mini Putt — небольшой флэш-гольф с элементами фантастики. Приятная во всех отношениях игрушка, за которой можно провести пару приятных вечеров. Пара десятков уровней, несколько режимов игры (тренировка, чемпионат и участие в международном рейтинге), приятная графика и звук... Вы можете сделать только десять ударов, загнать мячик в лунку не всегда просто, хотя игра услужливо показывает возможную траекторию движения мяча: расставленные повсюду силовые поля и прочие пакости вроде маятников сбивают шарик с правильного пути.

Установка

Не требуется. Смотреть через Internet Explorer последних версий.

Работы читателей “Мании”

Программы

AWP

Автор: Никита Алешин

Координаты автора: утрачены

От редакции: Удобная программа, показывающая абсолютно все запущенные приложения и активные процессы и позволяющая моментально закрыть любое из них.

Установка

Не требуется.

Говорящие часы

Автор: Сергей

Координаты автора: swsergey@yandex.ru

От редакции: По вопросам регистрации обращайтесь к автору.

От автора: Я сделал программу Super Talk Clock 3.0 — эта программа-говорящие часики, с дополнительными функциями! Если у вас будет свободное место на диске, пожалуйста, поместите туда мою прогу.

Установка

Автоматическая.

Translator

Автор: Максим Владимирович Чижонок

Координаты автора: Отсутствуют

От редакции: Программа требует регистрации. Регистрационный код мы не публикуем, по вопросам его получения обращайтесь к автору.

От автора: Посылаю вам свою программу для перевода чисел из разных систем исчисления. Зацените. Над этой программой я работал в течении двух дней, но ее идея родилась уже полгода назад и долго не могла воплотиться в жизнь (по причине недостаточного количества свободного времени). Если вы выложите ее на своем компактe, то я буду прыгать до потолка от счастья.

Установка

Не требуется.

Скины для WinAmp

Hitman: Codename 47

Автор: Денис Фролов

Координаты автора: Отсутствуют

От автора: Здравствуйте, вечная редакция МАНИИ. Вы, наверное, еще не видели мой скин (а может, видели). Как вы догадались, он создан на тему Hitman'a. А ведь неудивительно, что именно тема киллера заинтересовала меня, ведь все мои друзья как сговорились и называют меня киллером (наверное, из за моих высказываний на эту тему), ладно не будем отвлекаться, на всякие там рассуждения, давайте быстрее смотрите и оценивайте.

Установка

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

Max Payne

Автор: Yegor Danilin aka GoRRo

Координаты автора: gorro@nm.ru

Установка

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

Uplink

Автор: Виталий

Координаты автора: bigman21@mail.ru

От автора: Скин для винампа на последнюю выпущенную демку игры UPLINK.

Торику должно понравиться.

Установка

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

Игра Run Away

Автор: Preach Knight

Координаты автора: rulscsi@mail.ru

От автора: Данная игра написана на Pascal.

Это игра жанра “догони”. Правила описаны в самой игре. Скриншоты хранятся в архиве. После разархивирования запустить файл Run.exe. Файл Run.pas является исходным и может быть изменен посредством Pascal.

Установка

Не требуется.

Подборка от Сергея Селиванова

Автор: Сергей Селиванов

Координаты автора: selser83@hotmail.com

От автора: Здравствуй, любимая редакция моего любимого журнала. Я — Селиванов Сергей (кстати говоря, ваш постоянный читатель). Я уже присылал вам мои кампании для “Героев 3” (про Кабанчика), и, также, присылал вам еще одну кампанию для той же игры, но на диске я ее не обнаружил, и поэтому решил, что:

а. Вам она не понравилась и вы ее не стали класть на компакт,

б. Вы ее стерли/не заметили, или...

в. Она до вас просто не дошла. Так что я решил прислать вам ее еще раз. Но тратить целую дискету из-за какой-то кампании было бы несерьезно, поэтому я собрал все, что сделал за последние месяцы, и положил на дискету. Итак, на дискете находятся: кампания про Кабанчика 1, кампания про Кабанчика 2, кампания про Кабанчика 3, кампания про Кабанчика 4, карта “В поисках водки”, карта “Paradox”, патч для редактора карт (это все для “Героев”), восемь колод карт для “Демидургов”, мод SAS-mod для Fallout Tactics, небольшая карта для Operation Flashpoint и пасхальные яйца для “Крутого Сэма”.

Установка

Зависит от того, что вы собрались устанавливать :)

Counter-Strike

Карта CS_THOR

Автор: Игорь Лантратов aka LiS_Dm/ZST/

Координаты автора: lis@fitmail.ru

От автора: Играть можно 10 x 10 человек. Надо спасти 4 заложников в конце здания. Для каунтер-террористов есть 3 пути для нападения. Соответственно, для терроров 3 точки защиты. Из-за этого тактика может быть очень разнообразной.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры, соблюдая структуру директорий.

Карта DE_TUMBA_UMBA

Автор: TANK~[MMT]

Координаты автора: tank_man2000@rambler.ru

От автора: Карта сделана за 2 дня уже давно — 02.02.02 (дата клевая). Так получилось, что не хотелось переделывать из-за 2-3 багов.

Установка

Скопировать все файлы в директорию игры, соблюдая структуру директорий.

Вейпоинты от RE@PER'a

Автор: RE@PER

Координаты автора: reaper@hotmail.ru

От автора:

Оптимизированные вейпоинты для POD-бота.

На **cs_assault_forever** столкнулся с одним глюком — иногда каунтер застревает на “родной” крыше, сколько ни старался, не получилось исправить, вероятно, ошибка самого PODBot'a, еще бывает боты падают с лестниц, но в общем боты работают вполне прилично.

На **cs_delta_assault** боты разнюхали кучу новых нычек и теперь там кемперятся, еще терроры научились выходить через заднюю дверь около респава, правда, частенько глючат.

Diablo II

Паладин 59 уровня от cg_ReDeeMeR

Автор: cg_ReDeeMeR

Координаты автора: roman16@lens.spb.ru

От автора: Дорогая редакция журнала “ИгроМания”, посылаю в раздел “GameZone” персонажа для игры Diablo II. Это паладин 59-го уровня. Он не похож на других паладинов, т.к. его основным оружием является арбалет.

Установка

Скопировать в директорию **Diablo2\Save**.

Tom Clancy’s Ghost Recon

Дополнительные миссии

Автор: Zef

От автора: Детальное описание миссий:

blockpost.mis

Миссия “Блокпост” — конверсия миссии m04 Village. Сюжет взят из войны в Чечне — боевики заблокировали армейцев в развалинах, к ним на помощь выдвигается группа. Изменениям подверглись враги — вместо русских солдат теперь чеченские боевики. Количество увеличилось на несколько человек — добавил в здания на перекрестке. Также добавил народу нашим на блокпост, а то уж совсем смешно — в оригинале всего два защитника. На блоке поставил БМП, т.к. обычно блокпосты усиливают бронетехникой. Для оживления пейзажа имеется горящая БМП на перекрестке. В начале миссии дорогу группе расчищает БМП при поддержке пехоты — тоже для красоты. Сама структура миссии и порядок прохождения не изменились.

lager.mis

Миссия “Пионерлагерь” — конверсия миссии m07 River. Сюжет, приближенный к реальности, — лагерь подготовки боевиков на сопредельной территории, инструкторы из США, группа громит лагерь и минерирует мост (наверное, чтобы по нему наркотики не возили). Бред, в общем (в отместку за “их” сюжет :)). Здесь изменены враги — опять боевики, но есть и несколько американцев. Техника, охраняющая мост, заменена на штатовскую — “Абрамс”, “Брэдли” и “Хаммер”. Для красоты добавлены две БМП и 6 бойцов в зоне высадки. Сама структура миссии и порядок прохождения не изменились.

staniza2.mis

Миссия “Война по-взрослому” — конверсия миссии m08 Battlefield. Снова Чеченская война. Зачистка села, уничтожение танков на окраине. Враги заменены на чеченов, самоходки — на танки Т-72. За наших играют Т-80 и солдаты Российской Армии. Зону высадки прикрывают три БМП и трое “витязей”. Гранатометчик, подбивающий БМП, сделан для оживления пейзажа. Порядок прохождения также не изменился.

Установка

Скопировать в папку **Ghost Recon\Mods\Origmiss\Mission**.

Heroes of Might and Magic III

Chaos Outbreak

Автор: Ильяс Садыков

Координаты автора: ilyas_kamikaze@mail.ru

От автора: Добрый день. Вот решил прислать вам свою первую хироисчетвертую карту. Авось понравится.

Установка

Скопировать в директорию **Heroes3\Maps**.

Кампания “Рождение героя”

Автор: Антон Таран (Dark Elf)

Координаты автора: borolt@aaanet.ru

От автора: Сварганил я тут на досуге кампанию для Heroes 3,5 — “Рождение героя”. По моему нескромному мнению, она представляет собой помесь РПГ, квеста и стратегии. Документация прилагается.

Установка

Скопировать в директорию **Heroes3\\Maps**.

StarCraft

Дополнительные карты

Автор: Макс Котельников

Координаты автора: magicmax7@mail.ru

От автора: Привет! Это снова я, Тогион и новые карты для StarCraft'a! Опять, как обычно, перед тем чтоб послать их к вам, прошли отбор моими друзьями и мной!

Установка

Скопировать в директорию **Starcraft\\Scenario**.