

## РАЗДЕЛ “ПО ЖУРНАЛУ”

\*\*\*\*\*

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

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

### РЕДАКЦИЯ “ИГРОМАНИИ”

\*\*\*\*\*

## Галерея

### *R&S: Вердикт — Краткие обзоры*

#### *Everest*

**Жанр:** Симулятор альпиниста

**Издатель/Разработчик:** Activision/ZONO

**Похожесть:**

**Системные требования:** CPU 800 MHz (1 GHz), 128 (256) Mb, 32 (64) Mb Video

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Один CD

**Рейтинг:** 4,0

#### *Final Mission*

**Жанр:** Аркада

**Издатель/Разработчик:** GamesArk Entertainment

**Похожесть:** Fade to Black

**Системные требования:** CPU 400 (500) MHz, 64 (128) Mb, 16 (32) Mb Video

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Один CD

**Рейтинг:** 2,0

#### *School Tycoon*

**Жанр:** Экономическая стратегия

**Издатель/Разработчик:** Cat Daddy Games/Global Star Software

**Похожесть:** Mall Tycoon

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

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Один CD

**Рейтинг:** 5,0

#### *Ski Resort Tycoon*

**Жанр:** Экономический симулятор

**Издатель/Разработчик:** Activision/Artex Software

**Похожесть:** Skateboard Park Tycoon

**Системные требования:** CPU 800 MHz (1GHz), 128 (256) Mb, 32 (64) Mb Video

**Мультиплеер:** Нет  
**Количество дисков:** Один CD  
**Рейтинг:** 5,0

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

*Кто подставил космокролика?*

**Оригинальное название:** Rocket Rabbit  
**Жанр:** Аркада  
**Издатель в России/Локализация:** Акелла  
**Рейтинг:** для детей  
**Рейтинг локализации:** 2

*Черное зеркало*

**Оригинальное название:** The Black Mirror  
**Жанр:** Квест  
**Издатель в России/Локализация:** Акелла  
**Рейтинг:** 6,5  
**Рейтинг локализации:** 3

*Postal 2: Раздели боль*

**Оригинальное название:** Postal 2: Share the Pain  
**Жанр:** 3D-action  
**Издатель в России/Локализация:** Акелла  
**Рейтинг:** 8,0  
**Рейтинг локализации:** 2

*XIII*

**Оригинальное название:** XIII  
**Жанр:** Action  
**Издатель в России/Локализация:** Акелла  
**Рейтинг:** 9.0  
**Рейтинг локализации:** 2

## ***R&S: Вердикт — Дождались?***

*Battlefield Vietnam*

**Жанр:** Action  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Digital Illusions  
**Издатель в России:** Софт Клаб  
**Похожесть:** Battlefield 1942, Unreal Tournament 2004  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Количество дисков:** Три CD  
**Системные требования**  
**Необходимо:** CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video  
**Желательно:** CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video  
**[www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/home.jsp](http://www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/home.jsp)**  
**Рейтинг “Мании”:** 8.0

### ***Blade & Sword (Клинок доблести)***

**Жанр:** Action/RPG

**Издатель:** Whiptail Interactive

**Разработчик:** Pixel Software, Centent Interactive

**Издатель в России:** Акелла

**Похожесть:** Diablo II, Throne of Darkness

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Количество дисков:** Два CD

***Системные требования***

**Необходимо:** CPU 500MHz, 128Mb, 8Mb Video

**Желательно:** CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video

***www.whiptailinteractive.com/games\_bladeandsword.php***

**Рейтинг “Мании”:** 6.0

### ***Castle Strike***

**Жанр:** Стратегия

**Издатель:** Data Becker

**Разработчик:** Related Designs

**Издатель в России:** Руссобит-М

**Похожесть:** Stronghold

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Количество дисков:** Один CD

***Системные требования***

**Необходимо:** CPU 500 MHz, 128 Mb, 8 Mb Video

**Желательно:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

***www.castlestrike.de***

**Рейтинг “Мании”:** 6.5

### ***Conan***

**Жанр:** Action

**Разработчик:** Cauldron

**Издатель:** TDK Mediaactive

**Похожесть:** Wars & Warriors: Joan of Arc

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Три CD

***Системные требования***

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

**Желательно:** CPU 1.7 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

***www.conangame.com***

**Рейтинг “Мании”:** 7.0

### ***Dead Man's Hand***

**Жанр:** Action

**Разработчик:** Human Head Studios

**Издатель:** Atari

**Похожесть:** Outlaws

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Два CD

***Системные требования:***

**Необходимо:** CPU 800 MHz, 192 Mb, 32 Mb Video

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

***www.dead-mans-hand.com***

**Рейтинг “Мании”:** 7.0

### *Far Cry*

**Жанр:** 3D Action  
**Разработчик:** CryTek  
**Издатель:** Ubisoft  
**Издатель в России:** Бука  
**Похожесть:** Vietcong, Half-Life, Halo  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Количество дисков:** Шесть CD (один DVD)  
**Системные требования**  
**Необходимо:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video  
**Желательно:** CPU 3 GHz, 1024 Mb, 128 Mb Video  
[www.farcry-thegame.com](http://www.farcry-thegame.com)  
**Рейтинг “Мании”:** 9.5

### *kill.switch*

**Жанр:** Action  
**Разработчик:** Namco/Bitmap brothers  
**Издатель:** Hip Games  
**Издатель в России:** Руссобит-М  
**Похожесть:** Conflict: Desert Storm  
**Мультиплеер:** Нет  
**Количество дисков:** Два CD  
**Системные требования:**  
**Необходимо:** CPU 800 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video  
**Желательно:** CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video  
[www.killswitch.com](http://www.killswitch.com)  
**Рейтинг “Мании”:** 8.0

### *Knights of the Temple*

**Жанр:** Action  
**Разработчик:** Starbreeze Studios  
**Издатель:** TDK Mediactive  
**Похожесть:** Severance: Blade of Darkness, Rune  
**Мультиплеер:** Нет  
**Количество дисков:** Три CD  
**Системные требования:**  
**Необходимо:** CPU 600 MHz, 192 Mb, 32 Mb Video  
**Желательно:** CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video  
[www.knightsofthetemple.com](http://www.knightsofthetemple.com)  
**Рейтинг “Мании”:** 6.0

### *Lords of the Realm III*

**Жанр:** Стратегия  
**Разработчик:** Impressions Games  
**Издатель:** Sierra  
**Похожесть:** Серия Lords of the Realm  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Количество дисков:** Два CD  
**Системные требования**  
**Необходимо:** CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video  
**Желательно:** CPU 1.7 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video  
<http://games.sierra.com/games/lordsIII>

Рейтинг “Мании”: 8.0

*Neighbours from Hell 2: On Vacation (Как достать соседа 2)*

**Жанр:** Головоломка

**Издатель:** JoWood

**Разработчик:** BigBen Interactive

**Издатель в России:** Руссобит-М

**Похожесть:** Neighbours from Hell

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Один CD

**Системные требования**

**Необходимо:** CPU 600 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video

**Желательно:** CPU 700 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video

[www.neighbours-from-hell.com](http://www.neighbours-from-hell.com)

Рейтинг “Мании”: 6.0

*Splinter Cell: Pandora Tomorrow*

**Жанр:** Stealth-Action

**Разработчик:** Ubisoft Montreal

**Издатель:** Ubisoft

**Издатель в России:** New Media Generation

**Локализатор:** Медиа-Сервис 2000

**Похожесть:** Metal Gear Solid, Thief, Splinter Cell

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Количество дисков:** Четыре CD

**Системные требования:**

**Необходимо:** CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

**Желательно:** CPU 1.8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

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

Рейтинг “Мании”: 8.5

*Silent Hunter II*

**Жанр:** Симулятор подводной лодки

**Издатель:** Ubisoft

**Разработчик:** Ultimatum

**Издатель в России:** 1С

**Локализация:** Логрус

**Похожесть:** Silent Hunter

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Количество дисков:** Один CD

**Системные требования**

**Необходимо:** CPU 266 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video

**Желательно:** CPU 600 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

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

Рейтинг “Мании”: 7.0

*Sonic Adventure DX — Director's Cut*

**Жанр:** Adventure

**Издатель:** SEGA of America

**Разработчик:** SEGA

**Похожесть:** Серия Sonic

**Мультиплеер:** Нет

**Количество дисков:** Два CD

### ***Системные требования***

**Необходимо:** CPU 600 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video  
**Желательно:** CPU 900 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video  
[www.sonicteam.com/sonicadvdx/index\\_e.html](http://www.sonicteam.com/sonicadvdx/index_e.html)  
**Рейтинг “Мании”:** 6.0

### ***Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword***

**Жанр:** Tactical Action  
**Издатель:** Ubisoft  
**Разработчик:** Ubisoft Milan  
**Издатель в России:** NMG  
**Похожесть:** Серия Rainbow Six, SWAT 3  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Количество дисков:** Два CD  
**Системные требования**  
**Необходимо:** CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video  
**Желательно:** CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video  
[www.raven-shield.com/athenasword.php](http://www.raven-shield.com/athenasword.php)  
**Рейтинг “Мании”:** 7.5

### ***Unreal Tournament 2004***

**Жанр:** 3D Action  
**Разработчик:** Digital Extremes  
**Издатель:** Atari  
**Похожесть:** Unreal Tournament, Unreal Tournament 2003, Halo  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Количество CD:** Шесть CD (один DVD)  
**Системные требования**  
**Необходимо:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video  
**Желательно:** CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video  
[www.unrealtournament.com/ut2004](http://www.unrealtournament.com/ut2004)  
**Рейтинг “Мании”:** 9.0

### ***Революционный квест***

**Жанр:** Квест  
**Издатель:** Бука  
**Разработчик:** VZlab  
**Похожесть:** Ядерный титбит  
**Мультиплеер:** Нет  
**Количество дисков:** Один CD  
**Системные требования**  
**Необходимо:** CPU 500MHz, 128Mb, 64Mb Video  
**Желательно:** CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video  
[www.buka.ru/game/Game\\_2274.htm](http://www.buka.ru/game/Game_2274.htm)  
**Рейтинг “Мании”:** 5.5

### ***Репортаж***

**Жанр:** Квест  
**Издатель:** Акелла  
**Разработчик:** Акелла  
**Похожесть:** 12 стульев  
**Мультиплеер:** Нет  
**Количество дисков:** Один CD

### ***Системные требования***

**Необходимо:** CPU 300 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video

**Желательно:** CPU 500 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video

**www.reportazh.ru**

**Рейтинг “Мании”:** 5.5

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

### ***Dark Fall II: Lights Out***

**Жанр:** Adventure

**Издатель:** XXv Productions

**Разработчик:** XXv Productions

**Похожесть:** Dark Fall, The 7th Guest

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Без подробностей

**Дата выхода:** Первая половина 2004 года

### ***Dead Next Door: Life After Death***

**Жанр:** Action

**Издатель:** Нет

**Разработчик:** Zombie Squad Team

**Похожесть:** Psychotoxic, Hannibal, Resident Evil

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Без подробностей

**Дата выхода:** Первая половина 2004 года

### ***GravRally***

**Жанр:** Аркада

**Издатель:** GarageGames

**Разработчик:** 21-6 Productions

**Похожесть:** Ballistics

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Дата выхода:** Май 2004 года

### ***Juiced***

**Жанр:** Автосимулятор

**Издатель:** Acclaim Entertainment

**Разработчик:** Juice Games

**Похожесть:** Need for Speed: Underground, Midnight Club 2

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, split-screen

**Дата выхода:** Осень-зима 2004 года

### ***Starshatter***

**Жанр:** Космический симулятор/RTS

**Издатель:** Нет

**Разработчик:** Destroyer Studios

**Похожесть:** Wing Commander, Free Space 2, Homeplanet

**Системные требования:** CPU 400MHz, 128Mb, 32Mb Video

**Мультиплеер:** Без подробностей

**Дата выхода:** 2004 год

### *The Suffering*

**Жанр:** Survival horror/Action  
**Издатель:** Midway Games  
**Разработчик:** Surreal Software  
**Похожесть:** Resident Evil, Devil Inside  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Первая половина 2004 года

### *Vaishvanara*

**Жанр:** RPG  
**Издатель:** Нет  
**Разработчик:** Menon Interactive  
**Похожесть:** Златогорье, Князь, Anito  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Первая половина 2004 года

### *Миреленд (Mirrorland)*

**Жанр:** Action/Adventure  
**Издатель:** Нет  
**Разработчик:** ArtyShock  
**Похожесть:** Darkened Skye  
**Системные требования:** CPU 733MHz, 128Mb, 32Mb Video  
**Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Осень-зима 2004 года

## ***R&S: В разработке — будем ждать?***

### *The Bard's Tale*

**Жанр:** RPG  
**Издатель:** Acclaim Entertainment  
**Разработчик:** InXile Entertainment  
**Похожесть:** Baldur's Gate Dark Alliance, Dungeon Siege  
**Мультиплеер:** Без подробностей  
**Дата выхода:** Осень-зима 2004 года

[www.the-bards-tale.com](http://www.the-bards-tale.com)

**Будем ждать?** С любимыми гуслиями под мышкой и массой невероятных историй на устах к нам возвращается Бард — герой культовых RPG восьмидесятых годов прошлого века.

**Процент готовности:** 60%

### *Metalheart: Replicants Rampage*

**Жанр:** RPG  
**Издатель:** Акелла  
**Разработчик:** Numlock Software  
**Похожесть:** Fallout, Jagged Alliance II  
**Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Май 2004 года

[www.metalheart.ru](http://www.metalheart.ru)

**Будем ждать?** Третья или четвертая попытка создать альтернативный Fallout. На этот раз — русский.

**Процент готовности:** 90%

### *Sacred (Князь тьмы)*

**Жанр:** RPG

**Издатель:** Encore

**Разработчик:** Ascaron

**Издатель в России:** Акелла

**Похожесть:** Diablo

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**Дата выхода:** Весна 2004 года

**[www.sacred-game.de](http://www.sacred-game.de)**

**Будем ждать?** Изрядно помолодевший и похорошевший Diablo сменил место прописки и уже почти готов ринуться в распростертые объятия любителей Action/RPG.

**Процент готовности:** 90%

### *Star Wars: Republic Commando*

**Жанр:** Action

**Издатель:** LucasArts Entertainment

**Разработчик:** LucasArts Entertainment

**Похожесть:** Halo, Star Trek: Elite Force II

**Дата выхода:** Осень-зима 2004 года

**Системные требования:** Не объявлены

**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

**[www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando](http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando)**

**Будем ждать?** Командный Halo в эстетике вселенной “Звездных войн”. Один из немногих Star Wars-экшенов, в котором джедаи фигурируют в роли актеров второго плана и статистов.

**Процент готовности:** 70%

### *Мор. Утопия*

**Жанр:** Adventure/Action/RPG

**Издатель:** Бука

**Разработчик:** Ice-Pick Lodge

**Похожесть:** Planescape: Torment, The Elder Scrolls: Morrowind

**Мультиплеер:** Нет

**Дата выхода:** Осень 2004 года

**[www.ice-pick.com](http://www.ice-pick.com)**

**Будем ждать?** Не будем гадать на кофейной гуще, а сразу признаемся: мы не знаем, чем в итоге окажется “Мор. Утопия”. Одним из самых нестандартных проектов индустрии, первым камнем в фундаменте нового жанра — или обычной игрой.

**Процент готовности:** 70%

## *R&S: В центре внимания*

### *Hitman: Contracts*

**Жанр:** Action

**Издатель:** Eidos Interactive

**Разработчик:** Io Interactive

**Похожесть:** Hitman, Hitman 2: Silent Assassin

**Мультиплеер:** Нет

**Дата выхода:** Лето 2004 года

**Системные требования:** Не объявлены

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

## *BloodRayne 2*

**Жанр:** Action

**Издатель:** Majesco

**Разработчик:** Terminal Reality

**Похожесть:** BloodRayne

**Мультиплеер:** Нет

**Дата выхода:** Октябрь 2004 года

**Системные требования:** Не объявлены

[www.bloodrayne2.com](http://www.bloodrayne2.com)

## Игра месяца

Информацию о хит-параде “Игра месяца” смотрите в рубрике “ИнфоБлок”.

## Мобильные игры

### *JTask*

**Jtask** — простейшая, но невероятно удобная утилита для всех, кому не хватает времени и желания составлять так называемый 2do-list на бумаге. Фактически, перед нами простейшая записная книжка, которая используется для составления списка дел на текущий день. Выполненные записи можно как удалять, так и просто пометить специальным значком.

Установка

Распакуйте архив и установите **j2me**-приложение на ваш мобильный телефон.

### *JBenchmark*

**Jbenchmark** запускает на вашем мобильнике пять разнообразных тестов, которые проверяют различные аспекты работы с j2me-утилитами. Каждый тест сопровождается указанием количества кадров в секунду, а по завершении всей экзекуции вам будет выдан итоговый результат в баллах.

Установка

Распакуйте архив и установите **j2me**-приложение на ваш мобильный телефон.

## Отечественные локализации

Представляем вашему вниманию нашу постоянно обновляемую и дополняемую сводную таблицу отечественных локализаций. Сортировка игр в таблице ведется по именам. Возможные сокращения в колонке “Вид упаковки”: **B** — Box (коробка), **Db** — DVD-box (коробка из-под DVD), **J** — Jewel (обычный футляр для CD). Предупреждаем, что в связи с нововведениями в колонке “Вид упаковки” возможны некоторые неточности.

Также представляем вашему вниманию сводную таблицу отечественных игровых проектов. Строится она по тому же принципу, что и список локализаций.

**Таблица разделена на три раздела: “Новые поступления”, “В разработке” и “В продаже”.** На страницах журнала представлена сокращенная версия таблицы. А здесь вы всегда можете ознакомиться с полной версией таблицы локализаций.

**Приведем традиционные пояснения по разделам.**

**1. НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — “В разработке”.

**2. В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в следующий, заключительный раздел — “В продаже”.

**3. В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и это бесконечный процесс... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые имеются в продаже, мы публикуем только на компакт-диске.

Установка

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

## Игрострой

### *Вскрытие: К статье “Бандитский Нью-Йорк”*

#### *RASMaker*

Утилита, позволяющая вам совершать различные преобразования над игровыми архивами (записаны в формате **ras**) — распаковка, упаковка и др.

Установка

Не требуется.

#### *DXT Tools*

Пакет утилит для работы с графическими файлами формата **dds**.

Установка

Не требуется.

#### *RAD Video Tools 1.5e*

Набор утилит для просмотра видеофайлов некоторых специфических форматов, в том числе и **bik**.

Установка

Запустите файл **radtools.exe**, после чего начнется процесс установки.

#### *Первая часть статьи “Бандитский Нью-Йорк”*

Первая часть статьи “Бандитский Нью-Йорк”, опубликованная в апрельском номере “Игромании” за 2004 год. Читайте статью в разделе “ИнфоБлок” нашего компакт-диска и DVD.

### *Мастерская: К статье “Трехмерный культ”*

Утилита **Cult3D** и ряд дополнений к ней, описанные в журнальной статье, — служат для создания интерактивных приложений для интернета, позволяющих делать рекламные презентации. Например, вы можете подготовить качественную высокополигональную модель автомобиля и создать специальное приложение, в котором заказчик смог бы в режиме реального времени посмотреть на кар с различных ракурсов, вращать, масштабировать модель, открывать двери, заглядывать в салон, попробовать себя в качестве водителя, то есть в полной мере ощутить все преимущества работы.

Установка

Запустите **exe**-файл и следуйте инструкциям по инсталляции.

### *Мастерская: К статье “Игровые редакторы”*

#### *Редактор Purge*

Игра сделана на движке **LithTech**, поэтому редактор **Purge** мало чем отличается от предыдущих версий

редактора **DEdit**. Прежде чем начать редактирование, необходимо извлечь игровые ресурсы и переформатировать из архивов в понятный для утилиты вид. Для этого запустите файл **lithrez.exe**. Процесс распаковки может занять достаточно длительное время.

При создании карты вам предстоит пользоваться несколькими утилитами.

Первая и самая важная — **DEdit**, предназначенная для создания карт. Интерфейс прост и интуитивно понятен. Посередине расположены четыре окна редактирования, отображающие уровень в различных проекциях и режимах. Слева находятся панели с моделями, звуками и прочими объектами, извлеченными из игровых архивов. Все объекты можно просмотреть в редакторе без установки на карту. Вверху располагается панель с инструментами. Сам интерфейс можно настроить: скрыть/добавить инструменты в соответствии с личными предпочтениями.

Создание карты происходит стандартным для 3D-редакторов способом. С помощью шаблонов (брашей) вырезаются комнаты, здания, открытые пространства. Потом карта покрывается текстурами, детализированными объектами, устанавливаются источники света.

Вторая утилита — **ModelEdit**. С ее помощью можно просматривать и изменять оригинальные модели. Впрочем, ModelEdit — не полноценный редактор моделей, поэтому на серьезные изменения, а тем более создание новых моделей, рассчитывать не стоит. Если хотите импортировать в игру собственные модели, вам придется воспользоваться **Maya 4.0** или **3D Studio Max**, а уже потом конвертировать их в формат, понимаемый игрой. Плагины для этого устанавливаются вместе с редактором.

Третья утилита — **WaveEdit** — предназначена для добавления в игру новой музыки. Мелодии должны быть записаны в формате **wav**.

Установка

Запустите **exe**-файл и следуйте инструкциям по установке.

## ***Мастерская: К статье “Игромоделер”***

### ***Сцены-примеры***

Демонстрационные сцены статьи. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания игрового персонажа.

Установка

Скопировать в любую папку и открыть при помощи **3DS Max**.

### ***Полноформатные картинки***

Картинки, иллюстрирующие статью (опубликованы в журнале), в большом формате.

Установка

Открыть в любом графическом просмотрщике.

## ***Мастерская: К статье “МАКСимум от МАКСимума”***

### ***Первые две части статьи “МАКСимум от МАКСимума”***

Первые две части статьи “МАКСимум от МАКСимума”, опубликованные в **мартовском** и **апрельском** номерах “Игромании”. Читайте статьи в разделе “**ИнфоБлок**” нашего компактa и DVD.

## **Интернет**

### ***К статье “Сайт за час”***

#### ***Шаблоны от Templater.Ru***

**Templater.ru** совершенно безвозмездно — то есть даром — разрешили выложить нам на диск один из своих шаблонов. За что им огромное спасибо, и — милости просим на компакт и DVD. Пользуйтесь на здоровье. В архиве — макет дизайна в формате Photoshop (**psd**), сверстанная html-страница, необходимые шрифты, а также скриншоты модификаций данного шаблона.

Установка  
Не требуется.

## Почта “Мании”

Раз, два, три, четыре, пять... Я иду искать “Почту” в “ИнфоБлоке”.

## Файлы для раздела “Руководства и прохождения”

### *Dead To Rights*

Небольшая, но полезная ttf-таблица: виды и характеристики оружия.

Установка

**Rtf-файл** можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

Само руководство по игре ищите в разделе “**Руководства и прохождения**”.

### *Deus Ex: Invisible War*

1. 4 таблицы в одном ttf-файле: “Уровень сложности”, “Управление игрой”, “Биомоды”, “Типы персонажей и биомоды”.

2. Сохраненки с четырьмя возможными вариантами финала.

Установка

**Rtf-таблицы:** их можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

**Сохраненки:** дайте папке **Deus Ex — Invisible War** в “**Мои документы**” любое другое имя, а файлы из архива поместите в папку с этим именем. Загружайте игру:

& 10:08:49 Arcology Air Terminal — развилка сюжета;

& 10:28:01 Liberty Island West Side — финальный ролик иллюминатов;

& 10:24:22 Liberty Island West Side — финальный ролик ApostleCorp;

& 11:15:22 Liberty Island West Side — финальный ролик отступников;

& 10:41:51 Liberty Island West Side — финальный ролик тамплиеров;

& 11:06:12 DX2 Wrap Party — секретная вечеринка.

Само руководство по игре находится в разделе “**Руководства и прохождения**”.

### *Hidden & Dangerous 2*

Архив с сохраненными играми. Средний уровень сложности, режим Campaign.

Установка

Распакуйте и скопируйте папку **Stalker** в папку **PlayersProfiles**.

Собственно руководство по игре ищите в разделе “**Руководства и прохождения**”.

### *Neverwinter Nights: Hordes of Underdark*

Дюжина сохраненок за превращенца по имени Мультус Мимикус.

Установка

Скопируйте папки из архива в свой каталог сохраненных игр (только следите, чтобы они не совпали по номеру с одной из ваших записей).

Подробное руководство по игре, за авторством Псмита, известного знатока Подземья, ищите в разделе “**Руководства и прохождения**”.

### *Spellforce: The Order of Dawn*

Десяток таблиц в ttf-файле. Девять небольших — характеристики всех видов оружия, одна здоровая —

посвященная умениям, уровням и характеристикам героя.

Установка

**Rtf**-файл можно просматривать с помощью любого толкового текстового редактора (лучше всего — через **Microsoft Word**).

Само руководство по игре ищите в разделе “**Руководства и прохождения**”.

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

Rar-архив с технико-техническими характеристиками кораблей.

Установка

В этом архиве находится **html**-файлы; открываются, соответственно, веб-браузером. Internet Explorer подойдет.

## **Вне компьютера**

### ***Блок “Ролемансера”: Основные материалы***

#### ***Forgotten Realms: Savage Frontier***

Мы продолжаем публикацию материалов по ролевой игре **Advanced Dungeons & Dragons**, которые были выложены в открытый доступ правообладателем — компанией **Wizards of the Coast**.

Хотя эта книга писалась для AD&D, а не для Третьей редакции Dungeons & Dragons, она практически не имеет прямых привязок к игровой системе внутри текста. А потому вполне применима и к современным ролевым кампаниям в мире Фэйруна!

Savage Frontier — это область на севере главного континента Забытых царств. И все, чему положено жить и происходить в приполярных областях нашего мира, живет и происходит на сказочной планете Ториль.

Установка

**Pdf**-файл. Просматривается программой **Adobe Acrobat Reader**.

#### ***D&D: War of Dragons***

Один из двух новых модулей для “Третьей-с-половиной” редакции популярной игровой системы, которые мы выкладываем на этот диск. Модуль вполне официальный — он разработан в недрах компании **Wizards of the Coast**.

Ведущему потребуются приключенцы аж 18 уровня! Их ждут, как нетрудно догадаться по названию, могущественные драконы, желающие попробовать человечинку на зубок.

Установка

**Pdf**-файл. Просматривается программой **Adobe Acrobat Reader**.

#### ***D&D: Force of Nature***

Один из двух новых модулей для “Третьей-с-половиной” редакции популярной игровой системы, которые мы выкладываем на этот диск. Модуль вполне официальный — он разработан в недрах компании **Wizards of the Coast**.

Ведущему потребуются приключенцы аж 18 уровня! Им предстоит попутешествовать по другим планам и встретить ужасных элементарных чудовищ.

Установка

**Pdf**-файл. Просматривается программой **Adobe Acrobat Reader**.

#### ***D&D: Moonelves***

Компания **DarkQuest Games** выпустила d20-совместимую книгу, целиком посвященную особой разновидности эльфов — а именно *лунным эльфам*. Фрагменты этого руководства, содержащие престиж-классы, мы публикуем на диске.

Установка

**Pdf**-файл. Просматривается программой **Adobe Acrobat Reader**.

#### ***d20 Modern: Everything Goes***

Новое приключение по игровой системе от **Wizards of the Coast** — d20 Modern. Подробная статья об игре

публиковалась в предыдущем номере “Мании”.

Для приключения понадобятся герои пятнадцатого уровня, которых авторы модуля отправляют в заброшенную шахту, где в конце XIX века ее владельцы пробовали добывать золото...

Установка

**Pdf-файл.** Просматривается программой **Adobe Acrobat Reader**.

### ***Берсерк: Коллекционная карточная игра***

Материалы по отечественной коллекционной карточной игре “Берсерк”, обзор которой вы можете прочитать на страницах “Игромании”. Изучайте правила игры как в виде флэш-ролика (exe-файл), так и в виде гипертекста (html-файл). А также читайте легенду игрового мира, которая создавалась при участии самого Ника Перумова!

Установка

Перед вами — **html**-, **doc**- и **exe**-файлы. Открываются, соответственно, веб-браузером, MS Word'ом, а последний файл — исполняемый.

### ***Колонизаторы: Карточная стратегия***

Об этой оригинальной карточной игре (стратегической, а вовсе не коллекционной карточной!) вы могли прочитать в этом номере “Игромании”, в обзоре Петра Тюленева. В мае 2004 русское издание игры (а она издана в серии “Лучшие игры мира” компанией “Хобби-игры”) поступит в широкую продажу.

Предлагаем вам полную версию правил из русского издания карточных “Колонизаторов”.

Установка

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

### ***Астроид***

“Астроид” — новая оригинальная игра от российской компании “Технолог”, производителя “Бронепехоты” и “Роботеха”. Она распространяется в виде бустеров по два пластиковых робота в каждом, и нескольких роботов каждому из играющих хватает, чтобы создать несокрушимую армию. Правила просты настолько, что научить играть в “Астроид” можно даже ребенка.

Собственно, именно правила вы и найдете на диске. Всего несколько страниц, зато потом — часы захватывающей игры.

Установка

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

### ***Star Trek CCG***

Компания **Decipher** еще в прошлом году выпустила полностью новую коллекционную карточную игру по знаменитому голливудскому теле- и киносериалу “Звездный путь”. И только теперь игра добралась до России.

Статья об игре размещена в “бумажной” части внекомпьютерной рубрики, а ее расширенный вариант — на диске “Мании”. Здесь же мы предлагаем вам ознакомиться с правилами, спойлерами и списками карт этого интересного игрового продукта.

Установка

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

## ***Блок “Ролемансера”: Magic: The Gathering***

### ***Лучшие колоды со всего мира***

Первым делом — повтор колод *Mirrodin Block Constructed* с **Pro Tour Kobe**. Колоды второго дня и отдельно колоды топ-8 представлены вашему вниманию. Далее — лучшие представители региональных чемпионатов Германии, Польши, Франции и даже Гонконга! Формат проводившихся турниров — *Standard Constructed*.

Установка

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

### ***Rulings Summaries om Stephen D'Angelo***

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: *15 января 2004*.

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 *1 февраля 2004 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 1 февраля 2004 года.*

Установка

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

### ***DCI Tournaments Rules***

Эти правила нужны, чтобы знать, что и как можно делать в приличном магическом обществе. **DCI Floor Rules** — разъяснения по форматам турниров и списки запрещенных карт. **DCI Tournament Policy** — призовые фонды, планки для баев и прочие полезные факты для тех, кому интересны крупные турниры. **DCI Universal Tournament Rules** — общие сведения о **DCI**-турнирах, правила поведения на турнирах и тому подобное. **DCI Penalty Guidelines** — рекомендации судьям по раздачам всяческих наказаний.

Версия *сезона 2003-2004 года*.

Установка

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

## ***Блок “Ролемансера”: Информация***

### ***Статьи в “ИнфоБлоке”***

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

1. Статья Антона Курина о **Magic: The Gathering**, которая продолжает тему, поднятую автором на страницах журнала.

2. Статья Петра Тюленева о коллекционной карточной игре **Star Trek CCG**, которая наконец-то добралась до просторов нашей необъятной страны.

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

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

## <h2>Rolemancer сегодня</h2>

**Проект Rolemancer состоит из следующих направлений:**

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

*компьютерные ролевые игры (Computer role playing games, CRPG);*

*коллекционные карточные игры (CCG);*

*настольные тактические игры (Wargames);*

*ролевые игры на природе (Larp);*

*литература (фантастическая и сказочная);*

*история в приложении к ролевым играм;*

*рейтинг игровых сайтов GameTop.*

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

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

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

*компьютерные ролевые игры ([www.crpgru.ru](http://www.crpgru.ru));*

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

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

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

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

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

**Описание составили Kentai & FatCat.**

## Мозговой штурм: СКРИНТУРС №5. Май

### *Что такое Скринтурс*

Что такое *скриншот*? Это кадр, снятый в процессе игры. Что такое *конкурс*? Это состязание, ассоциирующееся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами. Что такое “Скринтурс”? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скринов и, разумеется, не обойденный ценными призами, полагающимися в награду победителям!

На диске вы найдете скриншоты из девяти игр — как уже появившихся, так и готовящихся к выходу. Вы могли прочитать о них в каком-нибудь из номеров “Мании”. Таким образом, все они хотя бы смутно, но

должны что-нибудь напомнить.

## **Условия участия в Скринтурсе**

Вам нужно определить, к какой игре какая картинка (скриншот) относится, и выслать нам ответы примерно следующего содержания:

- 1. TRON 3.0: Kaspersky's Revenge**
- 2. Unreal Cry 2004**
- 3. Palmkiller**

...

### **9. Battlefield of Duty**

Что от вас требуется — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скрины сняты. Ни даты выхода, ни издателя/разработчика указывать не нужно. Только название. Вот так все просто. Сможете правильно ответить — войдете в число победителей, среди которых и будут в случайном порядке разыграны призы.

Дабы ваш ответ был зачтен, требуется не только правильно угадать игры, но и правильно их написать. Конечно, никто не станет придирается к откровенным очепяткам, но ответы типа “Komand&Kanker” рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит, что именно на ней изображено и почему именно это, а также что вы по этому поводу думаете, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет.

Версия игры (локализованная или нет) на правильность ответа не влияет только в том случае, если по скриншоту действительно невозможно отличить локализацию от не-локализации. А так — пишите соответствующее название.

Будь то письмо по электронной почте или по обычной, **указывайте название конкурса**. Гарантия того, что по достижении редакции ваше письмо сразу попадет в нужные руки. В противном случае ничего не гарантируем.

**Если пишете по обычной почте, УКАЗЫВАЙТЕ ТОЧНЫЙ ОБРАТНЫЙ АДРЕС И ФАМИЛИЮ-ИМЯ-ОТЧЕСТВО ТОГО, КТО СМОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ ПРИЗ, ЕСЛИ ВЫ ВЫИГРАЕТЕ (для того чтобы получить приз на почте, нужен паспорт; если у вас его нет — пишите того, кто сможет получить приз за вас).** Если пишете по электронной почте, ничего, кроме имени, указывать не надо. Разве что запасной e-mail, если нет уверенности в том, с которого послали письмо. Если вы победите — мы вам напишем. И во всех случаях приветствуемым (но не критичным) фактором станет наличие телефона для связи.

Ответы высылайте на [screenturs@igromania.ru](mailto:screenturs@igromania.ru) либо на **адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, “Игромания”** с обязательной пометкой на конверте — **“Скринтурс!”**. Письма, не отвечающие вышеупомянутым требованиям, **рассмотрены НЕ БУДУТ**.

Конкурс проводится **как минимум до 31 мая**. В июльском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

## **Призы Скринтурса №5. Май**

#\*\*\*\*\**Картинка: quest.tif*

Пятерка самых удачливых победителей нынешнего **“Скринтурса”** в качестве приза получит DVD-box с **“Революционным квестом”** от компании **“Бука”**.

## **Конкурсные картинки Скринтурса №5. Май**

Вашему вниманию предлагается девять картинок. Девять. Не сто восемьдесят шесть, не дважды девять восемнадцать, не девять на три всего три, а девять. Вам требуется прийти к единственно верному осознанию, какая из картинок к какой игре относится. Удостовериться в факте свершенного вами осознания. Написать названия всех игр, не забыв указать нумерацию. Удостовериться, что написали их **орфографически правильно** (будем придирается). Удостовериться, что нигде не возникает языкового противоречия: например, если игра локализована и на картинке присутствует русский текст, то надо написать ее локализованное русское название, а не англоязычное; и наоборот, соответственно.

Дальше — высылайте письмо нам. Успеха!