

## 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"

\*\*\*\*\*

## Age of Empires 2: The Conquerors

### *Кампании*

#### *Кампания Kublear Khan*

Кампания сия предлагает вам поучаствовать в вооруженном **противостоянии** двух организованных преступных группировок — **арабской** и **монгольской**. Во главе одной стоит серийный убийца, предположительно кавказской национальности, по кличке **Султан**, второй группировкой руководит выходец из Средней Азии по кличке Хан, то есть вы...

Качество сценариев заслуживает самых высоких похвал, например, первая карта (вроде как заставка) является почти что фильмом на движке игры. Детализация поверхности отличная, враги расставлены грамотно, играть интересно.

Установка

Скопировать файл в директорию **campaign**.

#### *Кампания Test Yourself*

Кампания **Test Yourself** ставит вас во главе отряда "униженных и оскорбленных": вы — крестьянский сын, порождающий смуту и негодование среди своих односельчан, таких же пьяниц и дебоширов. Заложив последние портки в местном кабаке, идем на штурм усадьбы местного правителя, по совместительству — тирана и деспота, с целью получения материальных средств для дальнейшего существования (читай — пьянства). Вот такая загогулина.

Дизайн — на уровне, скрипты наличествуют в немалых количествах, что способствует динамичному развитию сюжета — в общем, все "как в лучших домах".

Установка

Скопировать файл в директорию **campaign**.

#### *Кампания La Guerra*

Не знаю, чем объяснить такую популярность AoE 2 среди всевозможных "латинос", но подавляющее большинство фанатских сайтов принадлежит именно товарищам, населяющим Южной Америку...

Кампания **La Guerra** в очередной раз повествует о завоевании **Мексики**. На этот раз не принопамятным **Фернандо Кортесом**, а неким безымянным (как хотите, так и назовите...) полководцем — то есть **вами**. Кампания сделана человеком осведомленным, так что исторических казусов и глупостей не предвидится...

Несколько сценариев.

Установка

Скопировать файл в директорию **campaign**.

### *Модификация Roman Collosium*

Модификация (ага, господа **Великие Модификаторы** не обошли вниманием и **AoE Roman Collosium**, добавляет кучу дополнительных апгрейдов в **Blacksmith**. Каких — увидите сами.

Пусть это будет приятным сюрпризом!

Установка

Скопировать файл в директорию **data**.

## *Карта ES@Seasons*

Целая одна **официальная random-карта** от **Ensemble Studios** (и это они сделали за три месяца, а раньше, помнится, мы по пять штук за номер выкладывали...). Называется сие чудо **ES@Seasons**. Ничего шедеврального — бывали карты и получше; та же **ES@Shipwreck** при подробном рассмотрении была значительно интереснее и продуманнее в плане геймплея, нежели сие творение.

Установка

Скопировать файл в директорию **scenario**.

## *Записи сражений*

Записи трех ожесточенных баталий между признанными мастерами тактики и стратегии. Дуэль, 2x2 и "Стенка на стенку" — 10 игроков одновременно.

Установка

Скопируйте файл в произвольную поддиректорию в директории игры. Выберите "**Map Style**" как "**Custom**".

## **Black & White**

### *Карта DayCare*

Новая **пользовательская карта**, называется **Daycare**. Как было справедливо отмечено на одной из буржуйских конференций, "**Mother(Fuck)Care for your creature**" — Care'ить вашу creatur'у придется поистине в экстремальных условиях. Карта являет собой довольно большой остров, на котором расположены четыре полностью отстроенных (включая **Wonder**) деревни, находящиеся в вашем распоряжении. Вам противостоят два поселения и одно существо, плюс к тому имеется одна нейтральная деревня.

Установка

Чтобы установить карту, надо скопировать прилагающийся текстовик в директорию \\ **Black&White\\Scripts\\Playgrounds\\**.

### *Плагин для MilkShape 3D*

Ты почто животину мучишь? За вертексы ея тягаешь, изверг окаянный, за полигоны дергаешь, тьфу, анафема... Обуянные жаждой творчества немедленно взяли **плагин для Milk Shape 3D** (наиболее популярного и удобного на данный момент редактора моделей), заплугинили куда надо, и понесли из-под пера моделлеров Покемоны, Телепузики, а за ними раки на хромой собаке. Не знающим основ **3D графики** трогать не советую, остальные отрываются по полной!

Установка

Скопировать "garg.l3d" в четырех экземплярах с разными именами в:

**data\\CreatureMesh\\C\_Cow\_Boned.l3d**

**data\\CreatureMesh\\C\_Cow\_Evil.l3d**

**data\\CreatureMesh\\C\_Cow\_Good.l3d**

Скопировать "garg\_no\_texture.l3d" в четырех экземплярах с разными именами в:

**data\\CreatureMesh\\C\_Cow\_Fat.l3d**

**data\\CreatureMesh\\C\_Cow\_Strong.l3d**

**data\\CreatureMesh\\C\_Cow\_Thin.l3d**

data\CreatureMesh\C\_Cow\_Weak.l3d

## *Village Bunter*

Утилита, исполняющая функции **подслушивающего устройства**. После ее установки вы сможете без проблем узнать, о чем **разговаривают** жители вашей деревни. Теперь вы будете в курсе семейной жизни, скажем, деревенского старосты и, возможно, услышите **много лестного** о себе, любимом.

Установка

Просто запустите **exe-шник** и следуйте указаниям программы-установщика.

## **Counter-Strike**

### *Igromania Weapon Pack, or@NGE Edition*

1. Начнем с малого, а точнее — с **ножа**. Вместо него у нас теперь **вобла** — очень гуманное, надо сказать, оружие... Согласитесь, лучше уж по морде воблой, чем ножом под ребро.

2. Шкурка, точнее — моделька для **Desert Eagle**. Безымянный **револьвер** очень ковбойского вида.

3. "**Калаш**" заменяем на **M41-A Pulse Rifle** — инопланетная штука, а стреляет не хуже!

4. **Взрывчатка C4** в деревянной упаковке. Рекомендую убежать подальше от места взрыва, ибо занозы в заднице — штука архинеприятная...

5. **Газонокосилка** за номером **5-1** легким движением мышки превращается... превращается газонокосилка... в элегантный **Minigun** — шестиствольный пулемет в лучших традициях **Doom** и **Serious Sam**.

6. Достойная замена для **HE Grenade** — бейсбольный **мячик** с адской начинкой. К сожалению, модель бейсбольной биты найти не удалось, но это не беда — **вобла** вполне подойдет, благо плоская.

Установка

Скопировать файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **cstrike\sound\weapon**, а файлы **spr** — в **cstrike\sprites**.

### *Обои для Рабочего Стола*

Парочка совсем свежих, буквально только что вышедших из-под кисти дизайнеров **обоин**. Две противоположности — светлая и темная, черная и белая, контры и терроры...

Установка

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

### *Новый интерфейс для Counter-Strike*

#### *Вариант первый — классический*

Совершенно новое оформление для главного меню. Совершенно другая цветовая гамма, другая графика, но тот же стиль.

Установка

Покидать все файлы в директорию **cstrike\gfx\shell**, не забыв предварительно сделать резервные копии заменяемых файлов.

#### *Вариант второй — эротический*

Для тех, кто даже в любимой игре хотел бы видеть "голую бабу". самого интересного, правда,

не видно, но... помните модельки заложниц на февральском компактe? Вот у них-то видно все, так что если не здесь — то там.

Установка

Покидать все файлы в директорию `cstrike\gfx\shell\`, не забыв предварительно сделать резервные копии заменяемых файлов.

### *Вариант третий — в духе Kingpin*

Очень стильная менюха. Грязная стена в подтеках и с отверстиями от пуль. Название игры написано шрифтом в стиле 50-х годов. Очень напоминает одну известную гангстерскую игру. :)

Установка

Покидать все файлы в директорию `cstrike\gfx\shell\`, не забыв предварительно сделать резервные копии заменяемых файлов.

## Diablo II

### *Модификация Diablo 2 Plus*

Небольшая модификация, вносящая ряд не слишком значительных, но довольно приятных изменений в характеристики персонажа, **скиллы** и **свойства** предметов. После установки этого мода появляются новые **potions** и **gems**, масса новых **уникальных предметов** (желтые и золотые) и новые **свойства** предметов магических (синих).

Установка

Убедитесь, что игра **пропатчена** до версии **1.03** или выше, скопируйте все файлы в директорию игры, запустите `d2plus.bat`, а затем `d2rem.bat`.

### *Герои*

Очередная подборка из **11 героев** самых разных классов и уровней. Некоторые герои прокачаны нашими забугорными друзьями, некоторые — нашими соотечественниками, а некоторые, что особенно приятно, — **нашими читателями**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию `save`.

## Doom

### *Doom Bot*

Один из лучших в мире ботов для **Doom** (если не самый лучший). Сделан, между прочим, в России. Поддерживает даже **кооперативный** режим игры.

Помимо самого бота, устанавливается патч, открывающий массу дополнительных настроек игры.

Установка

Скопируйте все файлы в директорию игры, после чего запустить `doombot.bat` (или `coopbot.bat` — если вы хотите играть в режиме **cooperative**).

## Emperor: Battle for Dune

### *Тема для Windows*

**Westwood** всегда славилась своим умением делать не только отличные игры, но и потрясающие темы для **Windows** по их мотивам. Вспомните хотя бы темки по **Red Alert 2** и **Tiberian Sun**,

которые мы выкладывали в начале этого года... И вот на прилавках появился очередной стратегический шедевр от этой компании, а в Сети — новая тема. Забирайте! В комплекте, как всегда, обои, иконки, звуки, курсоры и скринсейвер.

Установка

Скопировать все файлы в **Program Files\Plus!\Themes\Emperor**, после чего выбрать нужную тему через **Control Panel\Desktop Themes**.

## Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

### *Дополнительные уровни*

После выхода редактора (который устанавливается вместе с последним патчем) в Сети стали регулярно появляться дополнительные карты. Как сингловые миссии, так и плацдармы для сетевых побоищ. Итак, сегодня у нас...

**Evil Dead** — небольшой городок, сильно смахивающий на **Necropolis** из первого "Фолла". Две группировки зомби — "хорошие" и "плохие", несколько простых квестов. Например, отобрать у предводителя одной группировки книгу и отнести ее предводителю другой группировки. Дизайн очень даже ничего, если не обращать внимания на дурацкое освещение.

**RAID** — миссия, предлагающая вам в одиночку освободить мирный городок от захвативших его рейнджеров. Минимум разговоров, максимум насилия.

**Big in Japan** — мультиплеерная карта для 6 игроков, уже заслужившая самые лестные отзывы забугорных обозревателей. Представляет собой японский квартал во всей его красе... Якудза, суши, ятаганы, покемоны плюс бордель и грандиозных размеров склад пустых ящиков.

**Carmageddon** — еще одна **дефматчевая** карта. Название говорит само за себя — небольшой уровень густо заполнен транспортом. Если бы не убогий дизайн, мог бы получиться хит...

**Claustrophobia** — шутка юмора. Небольшой подвал с претензиями на лабиринт. Как ни странно, дефматч на этой карте очень даже неплох и может быть охарактеризован как МЯСО!

Установка

Файлы **mis** кладем в **core\missions**, директорию **newcharacter** со всеми потрохами помещаем в **core\entities**, директория **newmissions** обретает покой в **core\locale** — и установка завершена... Осталось только запустить карту через **Single Player/Custom Mission**.

### *HotsalZa's Portait Pack*

Если вам кажется, что образ веселых растаманов, изображенных внизу экрана, никак не соответствует образу сурового паладина Братства Стали, вам, возможно, пригодится этот набор портретов. Тут и **Элиен** с **Предатором**, и **Рембо** с **Терминатором**, и **Морфеус** с **Тринити**, плюс ко всему несколько просто зверских рож.

Установка

Все файлы **zar** — в **core\gui\char**.

Все текстовики — **core\tables**.

### *Модификация Black Powder*

Весьма занятный мод — заменяет все оружие **ближнего боя** (ножи, дубинки) на различные **фэнтезийные** прибулды: мечи, кинжалы, булавы и топоры. Также заменена некоторая броня (на **Full Plate Armor +3**) и ружья (на мушкетеры). В то же время все характеристики оружия остаются прежними, так что никаких нежелательных изменений в игровой процесс не вносится.

Установка

Скопировать все в директорию **core**, не нарушая структуры каталогов.

### *Модификация АРОС (Devastator Mod)*

Не слишком значительно изменяет параметры оружия в сторону повышения реалистичности. Так, например, увеличивает убойную силу **Desert Eagle**, добавляет три режима стрельбы для **H&K MP5** и снайперской винтовки.

Установка

Скопировать все в директорию **core**, не нарушая структуры каталогов.

## Gangsters II: Vendetta

### *Скин для Winamp*

Шикарная шкурка для вашего плеера. Соблюден **оригинальный стиль** игры, выдержана атмосфера **Чикаго 30-х** годов. Мягкие тона, плавные очертания. Все элементы управления хорошо прорисованы, названия треков в плей-листе видны отлично. В целом — хороший, качественный и удобный скин.

Установка

Скопируйте файл в директорию **winamp\skins**.

### *Обои для Рабочего Стола*

Шесть довольно стильных обоев, две из них — просто блеск (вы можете их увидеть на скринах)

Называются "**Семейный завтрак**" и "**Скелет в шкафу**".

Установка

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

## Heroes of Might and Magic III

### *Кампании*

#### *Кампания Sisters of Serenity Dale*

Многие века члены вашего клана **Sisters of Serenity Dale** жили в мире и покое, пока не объявился могущественный **некромансер**, собравший армию нежити и вознамерившийся поработить, как водится, весь мир. Он уже подчинил себе людей, не забыв пополнить отряды **зомби** и **скелетов**. Теперь противостоять ему можете только вы! Помогать вам будут также **эльфийские герои**, с которыми вы в союзе.

Установка

Скопировать файл в директорию **scenario**.

#### *Кампания Asylum*

Развернутая кампания из **8 XL сценариев**. К сожалению, никакого определенного **сюжета нет**, сценарии между собой не взаимосвязаны. Но есть и плюсы — отличная проработка всех карт, захватывающий геймплей и четко выверенный баланс!

Установка

Скопировать файл в директорию **scenario**.

### *Сценарии*

#### *Сценарий American Hell*

На компактх прошлых номеров мы уже выкладывали карты, сделанные на основе реальных

территорий. Были и **Рим**, и **Греция**, а теперь пришла очередь **Америки**. Будущее Соединенных Штатов видится автору не слишком радужным: мегаполисы стерты с лица земли, а то, что от них осталось, заполонили совершенно адские твари.

Карта двухуровневая, проработана очень тщательно. Реалистичность не принесена в жертву геймплею — все сделано в лучших традициях **Heroes III**.

Установка

Скопировать файл в директорию **scenario**.

### ***Сценарий Fabled City***

Ваш король наивно поймался на слух о заброшенном городе **Blessville**, в котором якобы запрятаны несметные сокровища. Естественно, как любой король, он мечтает приобщить эти ничейные, по его мнению, богатства к своей казне и приказывает вам незамедлительно отправиться в путь.

Установка

Скопировать файл в директорию **scenario**.

### ***Сценарий Four Islands***

Обычная карта для трех игроков. Каждый начинает игру на одном из небольших **островов**, связанных собой подземным **лабиринтом**. Кроме того, имеется совсем маленький **остров** посередине, на котором есть залежи ресурсов и артефактов.

Установка

Скопировать файл в директорию **scenario**.

## **Insane**

### ***Шкурка для джипа***

В прошлом номере "Мании" мы внедрили в игру три новых тачки, каждая — со своей уникальной физикой поведения. Увы, за месяц фанаты не успели сотворить ничего нового, коллекция каров не пополнилась. Зато в Сети появилась **новая "шкурка" для джипа**. От всех прочих ее отличает детальнейшая прорисовка. Не покривив душой, скажем, что данный скин качественнее любого внутриигрового.

Установка

Придется воспользоваться "натягивателем скинов" — **IDF Exploder**. Смотрите его **на нашем компактe**.

### ***IDF Exploder 1.0 = Insane IDF Maker***

На самом деле, **IDF Exploder 1.0** и **Insane IDF Maker**, конечно, сугубо различные вещи. дело в том, что в последний момент в файле редактора IDF Exploder 1.0 было обнаружено нечто. подозрительно напоминающее собой вирус. Естественно, выкладывать редактор мы не рискнули. А вместо него предоставляем вашему вниманию Insane IDF Maker. Такая вот замена. Насколько равноценная — решать вам.

Итак: перед вами микроскопических размеров утилита для распаковки и создания **idf-архивов**, в коих содержится практически вся игровая информация, будь то текстуры, звуки или модели автомобилей. Будет полезен как создателям модификаций, так и просто любопытным индивидуумам. Работает из командной строки — и тут требуются некоторые разъяснения.

Например, командой **idfmaker -x data\vehicles\baja.idf** вы распакуете содержимое архива **baja.idf** в директорию, где он хранится, а запустив **idfmaker data\vehicles\<name>**, вы создадите в директории **data\vehicles** архив, в котором будут запакованы все файлы, лежащие в данной директории.

Установка

Поместить exe-файл в директорию **data**, откуда с ним и работать.

## *Статья "Красота бездорожья"*

Статья " Красота бездорожья: Создание шкурок для Insane", опубликованная в **4-м номере "Мании"** за 2001 год, позволит разобраться, как успешно "натянуть шкурку" на джип.

Установка

Читать в **Word 6.0** и выше.

## **Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business**

### *Кампания Firepower*

Кампания, состоящая из 20 секторов, предназначена для "**хардкорных**" игроков. Ваши наемники с самого начала очень хорошо экипированы, но враги экипированы еще лучше, и их, как всегда, значительно больше. Сюжет практически отсутствует, но в нем и нет острой необходимости — грандиозные побоища и сложнейшие тактические операции заставят вас забыть обо всем.

Установка

Скопируйте все файлы из корня в **UB\Data\Campaigns\Firepower**, а директорию **binarydata** перепахните в **UB\Data**. Затем запустите файл **Set JA2UB Campaign.exe**.

### *Кампания Tank Attack*

Сюжет этой кампании, состоящей из 9 секторов, таков: узнав о прибытии наемников, правительство Траконы отдало приказ о вводе дополнительных войск в Арулько. В ходе операции Diablo вам будут противостоять, помимо множества пехотинцев, аж 20 танков.

Ваша цель: с минимальными потерями среди мирного населения и максимальными — среди врагов добраться до базы, с которой ведется командование операцией, и уничтожить тех, кто ею командует. Сложность идет по нарастающей, так что, расслабившись в начале, вы рискуете застрять ближе к концу.

Установка

Скопируйте все файлы из корня в **UB\Data\Campaigns\TankAttack**, а директорию **binarydata** перепахните в **UB\Data**. Затем запустите файл **Set JA2UB Campaign.exe**.

## **Kingpin: Life of Crime**

### *Single-карта Law Of The West*

Дикий Запад, ковбои с кольтами и вы — бравый полицейский с бляхой на груди.

Установка

Распакуйте систему директорий в директорию игры, запустите игру с консолью **kingpin.exe +set developer 1** и наберите **map day1** (без кавычек).

## **MechWarrior IV**

### *Дополнительные карты*

Два новых **полигона** для выяснения отношений посредством тяжелых роботов. На этот раз сражаться предстоит в **пустыне** и в **Альпах**.

Установка

Скопировать все файлы в **директорию игры**, соблюдая структуру каталогов.

# Operation Flashpoint

## *Дополнительные миссии*

Дополнительные **миссии** начали появляться еще до выхода игры — они работали даже с демкой. Как и следовало ожидать, после официального релиза всевозможные **дополнения** для этого хита шквалом обрушились на головы его фанатов. Одних миссий на данный момент насчитывается уже несколько сотен. Мы выкладываем **20 миссий**, заслуживших наиболее высокие рейтинги среди зарубежных любителей этой игры.

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.

## *Программа BackDatAss*

Настоящий подарок всем поклонникам этой игры, страдающим от невозможности нормально **сохраняться**. После установки этой утилиты у вас появится возможность **сохранять игру** не только там, где считают нужным разработчики, а **везде**, где вам заблагорассудится.

Установка

Скопировать в любое место, запустить (не запуская игру) и указать программе директорию с той кампанией, которую собираетесь проходить.

## *Исходники официальных миссий*

**Редактор** миссий, который весит **12 Мб**, мы, к сожалению, не можем выложить на этом компактe (но непременно положим его на следующий). А пока тем, у кого редактор уже есть, могут пригодиться **исходники** всех официальных миссий для просмотра в редакторе и наглядного обучения основам **профессионального** картостроения.

Установка

Скопировать куда угодно.

## *Nullsoft Vorbis Decoder*

Официальный плагин для **Winamp**, после установки которого вы сможете узнать, какие же звуки прячутся за загадочным расширением **ogg**.

Установка

Запустить **exe-файл** и следовать указаниям программы-установщика.

# Quake

## *Карта e2m10*

Подарок всем фанатам к пятилетию великой игры от самого Джона Ромеро: незаконченный шедевр — карта **e2m10**. Так изначально должна была выглядеть **e2m6**, но из-за сложной архитектуры ее размер превышал допустимые по тем временам нормы, потому карта и была переделана. То, что мы видим на **e2m10**, — первоначальный вариант, который, надо сказать, значительно красивее финального. Помимо **bsp**-шника в архив входит **map**-файл, который можно открыть в любом редакторе уровней, дабы посмотреть, оценить, восхититься и поучиться у мастера.

Установка

Скопировать файл **e2m10** в директорию **id1\maps** и запустить с помощью консольной команды **map e2m10**.

## *Deathmatch u Single-Player карты*

### *Карта Scrap Metal (baldm6)*

Довольно небольшая, доверху заваленная оружием карта. Геймплей удалось оценить только с помощью **Рипер Ботов**, которые быстрехонько освоились и задали хорошую трепку вашему покорному слуге.

Уровень очень мясной — этому способствует большое количество соответствующего оружия (одних только ракетниц три штуки)... Не обошлось и без сюрпризов — **Thunderbolt**, как всегда, аккуратненько лежит в воде. :)

Отдельно стоит отметить **дизайн** — очень симпатично! Отличная техногенная атмосфера. Текстуры частично из первого и второго Квейков, частично — сделанные автором.

Установка

Скопировать файл в директорию **quake\id1\maps**, после чего запустить карту консольной командой **map baldm6**.

### *Карта Eternal Life (baldm4)*

Уровень того же автора, что и **Scrap Metal**. Товарищ **Bal** явно был вдохновлен стандартной кваковской **dm4** — такая же маленькая, тесная карта с несколькими этажами и обилием лавы и телепортеров. Оружия немного, но разложено с умом. Дизайн скучноватый, но, надо признать, очень качественный — все текстуры подогнаны и выровнены, освещение идеальное, никаких глюков и несурзиц нет.

Установка

Скопировать файл в директорию **quake\id1\maps**, после чего запустить карту консольной командой **map baldm4**.

### *Карта SolarFall*

Синглплеерная карта от одного из лучших отечественных левел-дизайнеров **Дмитрия "Vondur" Светличного** (многие из его работ мы уже выкладывали). Как и всегда, карта совершенно потрясающая. Как в плане геймплея, так и в плане дизайна. Такую великолепную архитектуру мне не доводилось видеть не только на пользовательских картах, но даже и в оригинальной игре. Обратите внимание на обилие скриншотов — не удержался и поставил их побольше, потому что очень уж красиво...

Геймплей тоже близок к идеалу — пройти карту реально, но точно не с первого раза. Никаких супермощных противников — самыми сильными монстрами, если не считать босса, являются Огры, но расставлены они так, что вполне могут помять игрока получше, чем иной Шамблер.

Установка

Скопировать файл в директорию **quake\id1\maps**, после чего запустить карту консольной командой **map solstart**.

### *Карта The Castle of Koohoo*

Эта карта цепляет атмосферой и архитектурой. Кроме монстров и оружия, ничего не напоминает вам о подземельях **Quake**. Здесь царство языческих памятников и заброшенных подземелий (значительно более древних, нежели подземелья **Quake**). Чем-то напоминает **Wheel of Time** или некоторые уровни **Unreal**.

Геймплей довольно скучноват и однообразен, много мест, где не знаешь, куда идти, но интереснее от этого не становится...

Установка

Создать в директории **Quake** поддиректорию **Koohoo**, в которую скопировать все файлы из этого архива. Затем запустить **quake.exe** с параметром **-game koohoo**.

## **Quake III: Arena**

## *Карты*

Предлагаем вам разметать вражеский ливер по следующим аренам:

**Climbing Up The Walls** — один из лучших образцов техногенного дизайна без всякой примеси опостылевшей псевдокиберготики. Мерцающие терминалы, пучки проводов под потолком, хромированные стены и зеркальные полы, а кое-где и подвалы, заполненные кислотным туманом;

**Gradual Panic** — карта попроще и поскромнее. Потрясающим дизайном не выделяется, очень перегружена анимированными текстурами, из-за чего любит потормозить. С другой стороны, мерцающие и переливающиеся поверхности выглядят очень эффектно (по скринам не судите — в действии все намного приятнее);

**Simetrik** — эту карту вам лучше посмотреть и заценить самим. В принципе, рассказать вам тут о ней труда не составит, по полочкам разложить и ярлычок сверху приклеить, но... поверьте, тут лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Установка

Скопировать все файлы в директорию `quake3\baseq3`.

## *Скины для Winamp*

Шкурок, посвященных **Quake**, очень и очень много, особенно если речь идет о третьей части. Самое трудное — найти во всей этой куче действительно **красивые** скины. Первую пачку мы уже отсортировали — наслаждайтесь!

Установка

Скопировать все файлы в директорию `winamp\skins`, соблюдая структуру каталогов.

## **Red Alert 2**

### *Редактор Final Alert*

Официальные **deathmatch/skirmish/Singleplayer** карты больше не производятся, так что придется вам, дорогие читатели, взяться за создание собственных карт (которые вы потом обязательно пришлете нам). В этом вам поможет новая версия **редактора Final Alert**.

Программа представляет собой классический редактор для 2D стратегий (работает по тому же принципу, что и редакторы для StarCraft или Heroes III).

Установка

Запустить exe-файл и следовать указаниям программы-установщика.

### *Дополнительные миссии*

— **Jackie** — довольно замысловатая миссия с незамысловатым названием. Коварные русские похитили Таню и используют ее в качестве подопытного кролика. На помощь ей указом президента отправляется некто **Jackie**. Под вашим чутким руководством этот настоящий ковбой в одиночку пробирается в осажденный город, дабы утащить Танюху прямо с операционного стола из-под острого скальпеля доблестного советского хирурга... Thief и Commandos идут курить!

— **Radar Rampage** — довольно стандартная, если бы не одно но... Противник глушит все радары, так что играть придется вслепую.

— **SEALS** — небольшая кампания за союзников. Изображает штурм советской базы в несколько приемов. Включает модифицированный **rules.ini**.

Установка

Скопировать все файлы в главную директорию игры.

## **Rune (Руна)**

## *Карты*

Здесь у нас всего две карты. **DM Lichtenstein** является явно не лучшим представителем своего жанра, но за неимением другого "свежачка" мы выкладываем ее плюс значительно более симпатичную **DM Inner Tangle**.

Установка

Скопируйте все файлы **run** в директорию **maps**, а файлы **utx** — в директорию **textures**.

## *Скины*

Со скинами в этот раз тоже не густо, но кое-что все-таки есть... **Blood Killer** — Дед Мороз в ярости, **Fruity Dude** — клоун в гавайской рубашке и **Hellbound** — сатана в аду.

Установка

Поместите файлы с расширениями **.u** и **.int** в директорию **\\Rune\System**, а файл с расширением **.utx** в **\\Rune\Textures**. Откройте **Rune.ini** и пропишите под строчкой **[Engine.GameEngine]** — **ServerPackages="Название скина"** (название скина без кавычек). Сохраните файл. Заходите в меню настроек персонажей и созерцайте новые шкурки.

## **Serious Sam (Крутой Сэм)**

### *Нож-"Банан"*

"Сэм" взошел на плато своей популярности. Сформировался обширный круг фанатов, которых мясом не корми, дай только биомеханоидов по египетским просторам погонять. Их стараниями к нашим берегам приближается флот в составе более чем десяти однопользовательских конверсий. Тогда как многопользовательские уже появляются числом до трех в месяц. Ну а мишура вроде **DM-карт** выходит с регулярностью пулеметных выстрелов. Что ни день, то новая карта. Особенно радуют кооперативные творения. Те, что предназначены для прохождения одним игроком. Ведь что стоит сделать число товарищей по оружию равным нулю и насладиться ураганным синглом... Вдвойне радует тот факт, что кооперативные миссии — как на подбор: ни единого сорняка, все отборные корнеплоды. В некоторых еще и задумка такая, что на голову опережает те идеи, которыми сами авторы успели наспиговать свое детище. Предлагаем вашему вниманию подборку наиболее примечательного "хаба" ушедшего месяца. Немало было **FPS**, в которых единичкой выступал мощный тесак-командос. Холодное оружие морской пехоты пользуется непреходящей популярностью у всех разработчиков компьютерных игр. Но вряд ли вам удастся найти игру, в которой клинком можно было бы орудовать с той же эффективностью, что и в "Сэме". Один взмах — и толпа бехедедов разлетается во все стороны. Еще взмах — и вот уже вы взмываете в небеса, отброшенные рогами бычары. Это называется баланс. А он в **SS** присутствует. Всем поклонникам фехтования мы предлагаем ознакомиться с новой моделью лезвия. **Элегантный банан**. Да еще и убойная сила наращена. Укол — и сраженный желтым фаллическим символом скелетон валится, звеня костями, на мостовую. Танцуют все!

Установка

Скопируйте файл в корень игры. Все, банан у вас в кармане...

## *DM-Карты*

### *Serious Bowl (DM)*

Из новоиспеченных многопользовательских карт нашего внимания удостоилась только одна. Не потому, что все остальные плохие, а потому, что эта слишком хороша. **Serious Bowl (DM)**. Огромный Колизей, в стенах которого имеются многочисленные проходы. Можно биться на арене, а можно углубиться в темные недра подвалов и подстеречь противника в одном из переходов. Но качественный дизайн — это только половина успеха данной карты. Вторая половина — очень красивое текстурирование. Небольшим числом тайлов автор умудрился так раскрасить карту, что

прямо-таки глаз не оторвать. И не расстраивайтесь, что на компактe лежит только одна DM-карта, все место под них отъел неожиданно вышедший мод. На следующем номере мы наверстаем упущенное.

Установка

Скопировать файлы с расширениями **.tbn** и **.wld** в директорию **Levels/Deathmatch**. Если карта представлена **.gro** файлом, то просто поместить этот файл в корень директории, куда у вас установлен "Серьезный Самуил". Прилагающиеся **mp3** файлы тоже поместить в корень игровой директории.

## ***Single&Cooperative-Карты***

### ***Crazy Now (Syngle&Cooperative)***

Зарубежный товарищ по прозвищу **Bond** в очередной раз решил потрепать нервишки всем поклонникам настоящего зверского месилова. От арены к арене, от комнаты к комнате. Монстры респавнятся каждые несколько секунд, но расставлены они не абы как... При приложении должного количества смекалки можно выносить всех без излишних усилий. Вот только смекалки катастрофически не хватает даже "старикам шотгана". И уже постфактум обнаруживаешь, что можно-то было пройти комнату намного проще, стоило только немного подумать. Несколько элегантных решений с размерами монстров только подливают масла в огонь. Рептилоид, голова которого теряется где-то в облаках...

Установка

Скопировать файлы с расширениями **.tbn** и **.wld** в директорию **Levels/Deathmatch**. Если карта представлена **.gro** файлом, то просто поместить этот файл в корень директории, куда у вас установлен "Серьезный Самуил". Прилагающиеся **mp3** файлы тоже поместить в корень игровой директории.

### ***Duum (Cooperative)***

Просто добротный уровень для любителей пощекотать себе нервы. Множество узких переходов, из которых неожиданной толпой вываливаются монстряки. При этом все логично и без излишеств.

Установка

Скопировать файлы с расширениями **.tbn** и **.wld** в директорию **Levels/Deathmatch**. Если карта представлена **.gro** файлом, то просто поместить этот файл в корень директории, куда у вас установлен "Серьезный Самуил". Прилагающиеся **mp3** файлы тоже поместить в корень игровой директории.

### ***Final Fight (Cooperative)***

Однопользовательская разработка популярной многопользовательской карты Sam's Club. Теперь вам представляется уникальная возможность поговорить по душам с десятком-другим биомеханоидов, которые заняли выгодные кемперские позиции и монотонно постреливают в вас из ракетометов. Ну а когда с неба посыплются эскадрильи гарпий, мало не покажется никому.

Установка

Скопировать файлы с расширениями **.tbn** и **.wld** в директорию **Levels/Deathmatch**. Если карта представлена **.gro** файлом, то просто поместить этот файл в корень директории, куда у вас установлен "Серьезный Самуил". Прилагающиеся **mp3** файлы тоже поместить в корень игровой директории.

### ***Mission Of Mayhem (Cooperative)***

Пожалуй, лучшая кооперативная карта из всех имеющихся в наличии. Маленький шедевр большой игры. Представьте себе уровень, элегантно разбитый на две обширные территории. На одной вам противостоят монстры-гиганты. Быки, превышающие в холке пять Сэмовых ростов, гарпии-гигантки, способные растоптать Стоуна... Ну а вторая часть уровня — Гулливер в стране лилипутов. Вернее, Сэм в стране лилипутов. Миниатюрные бычки. Карликовые биомеханоиды. Они вертятся под ногами, мельтешат. Большого труда стоит нацелить в этих крох оружие: они

никак не хотят попадать в перекрестие прицела. Зато сами палят с исправной точностью. И все это на территории миниатюрного Нью-Йорка. Почувствуйте себя Кинг-Конгом. Или, на худой конец, Годзиллой.

Установка

Скопировать файлы с расширениями **.tbn** и **.wld** в директорию **Levels/Deathmatch**. Если карта представлена **.gro** файлом, то просто поместить этот файл в корень директории, куда у вас установлен "Серьезный Самуил". Прилагающиеся **mp3** файлы тоже поместить в корень игровой директории.

### ***TEMPEST Training Module (SP)***

Психоделическая разработка. Иначе и не назовешь! Огромный столб, подпирающий небеса. И вокруг него в облака ведет спиральная лестница. Вот только понятия верх-низ отсутствуют как класс. Как бы вы ни стояли, хоть вверх ногами, падать не придется. Автор вдоволь поиздевался над нашим вестибулярным аппаратом. Последний настоятельно сигнализирует о своей непричастности, но мозг отказывается верить. Играть и еще раз играть, хотя бы ради того, чтобы понять, какие вещи можно проделывать с играми при наличии воображения.

Установка

Скопировать файлы с расширениями **.tbn** и **.wld** в директорию **Levels/Deathmatch**. Если карта представлена **.gro** файлом, то просто поместить этот файл в корень директории, куда у вас установлен "Серьезный Самуил". Прилагающиеся **mp3** файлы тоже поместить в корень игровой директории.

## **StarCraft: Brood War**

### ***Multiplayer карты***

Этого добра в Сети действительно хватает. Особо предприимчивые товарищи пытаются даже продавать сборники миссий и целые кампании, за что получают по шее от **Blizzard**. Законопослушные же граждане спокойно делают хорошие карты и выкладывают их в Сеть, а мы, по мере сил, стараемся донести до вас лучшие образцы SC-картостроения.

В этой подборке у нас **Remote Outpost**, **Rivary**, **Showdown**, **Snow Bound** и **Winter Conquest**

Установка

Скопировать все файлы в директорию **scenario**.

### ***Программа SCM 2 JPG***

Эта небольшая утилита будет интересна прежде всего людям, занимающимся созданием карт. Работает она из командной строки, а единственной ее целью является создание графического файла с изображением всей карты.

Установка

Скопировать в директорию игры.

### ***Шрифты***

Комплект использующихся в игре шрифтов в формате True Type. Некоторые из них, к сожалению, напрочь отказались распознаваться большинством графических редакторов.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **Windows\\Fonts**.

## **Startopia**

## *Редактор уровней*

Этот редактор ставился на компакт в самый последний момент, поэтому проверить его или хотя бы посмотреть у нас не получилось. Можем сказать только, что это **бета-версия**, явно очень сырая — автор даже не удосужился заменить стандартный значок билдера. Не исключены некоторые **проблемы и глючки**. Описания или хоть какого-нибудь текста к редактору не прилагается — осваивать его придется методом антинаучного тыка.

Установка

Скопировать в любую директорию. Исполняемый файл — **EditTopia.exe**

## **The Sims**

### *Дополнительные предметы*

Множество самых разнообразных **предметов** домашнего обихода: полки для гаража, плетеная мебель, автомобили, книжные полки, тумбочки и балалайки, а также мечта идиота — **золотой унитаз** — и хит сезона — **валенки**! Плюс ко всему — набор очень симпатичных **окошек** самых различных стилей: от зарешеченных тюремных до витражей. А в виде бонуса всего за \$499.9 вы можете установить около входа **модель охранника** в натуральную величину!

Установка

Скопировать все файлы в директорию **user\objects**.

### *Скин для Winamp*

Самый обыкновенный, невзрачный, но в то же время добротный сделанный скин. Сделан из стандартных элементов интерфейса игры. Цветовая гамма спокойная, все отлично видно.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **winamp\skins**, соблюдая структуру каталогов.

## **Tony Hawk's Pro Skater II**

### *Дополнительные "парки"*

Десяток новых **парков**, вернее сказать — **трасс**. Теперь вы можете в полной мере показать свое мастерство на военной базе, электростанции, стройке, складе радиоактивных отходов и в метро.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **parks**.

## **Total Annihilation: Kingdoms**

### *Дополнительные карты*

Два официальных сборника **multiplayer/skirmish карт** профессионального уровня. В первом, **Kingdoms Celebrates Thanksgiving**, всего две карты, зато во втором, **Notable Architecture of Darien**, целых семь! Плюс 6 отборных уровней, созданных фанатами игры.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **maps\multiplayer**.

### *Дополнительные юниты*

Как и в случае с первой частью игры, дополнительные юниты стали появляться в Сети

незадолго до выхода официального адд-она, чтобы скрасить ожидание, так сказать...

Правда, для **TA:Kingdoms** юнитов вышло значительно меньше, чем для ее старшего техногенного брата, а именно — четыре. Каждой расе по подарку: **Lighthouse** — маяк обыкновенный, **Spirit Wolf** — волк прямоходящий со способностями к скрытому перемещению, **Kamikadze Rat** — большая крыса, обьевавшаяся тротилом, и **Rolling Thunder Tower** — лучший из плодов больного воображения разработчиков: каменная башня с пушками наверху, поставленная на колеса (!!!).

Установка

Последовательно запустить каждый из четырех ехе-шников.

## *Программа Unit Stats*

Утилита, предназначенная для просмотра всех характеристик юнита вне игры. Очень информативная утилита.

Установка

Скопировать в директорию игры.

## Unreal

### *Single-карта Gate 2*

Потрясающий сюжет, грамотный дизайн, ничем не уступающий дизайну оригинальных игровых уровней, а в чем-то даже превосходящий его. Есть, правда, там одно каверзное местечко... Внимательно изучите имеющиеся скриншоты, прежде чем приступать к прохождению.

Установка

Скопировать файл в директорию **Maps**, зайти в игру и в консоли набрать **open Gate2**.

## Unreal Tournament

### *Карты*

Как обычно, три карты, одна другой краше: **The Whorer**, **Inner Tangle** (прошу заметить, карта с таким же названием лежит в разделе **Rune**, но ничего общего у них нет совершенно) и **Anachronism DM**.

Установка

Скопировать файлы **unr** в директорию **maps**, файлы **utx** — в директорию **textures**, а все остальные — в **system**.

### *Мутаторы*

#### *Мутатор Expert UT*

Мутатор **Expert UT** — вносит в процесс игры множество тонких, но в массе своей довольно ощутимых изменений. Так, например, при респауне вам сразу дают **100 пунктов брони**, ни одна пушка теперь не может убить с одного выстрела, **Ракетница** стреляет чаще, но не может выпускать по несколько ракет за один раз, а **Редимер** вообще уничтожен как класс. А для желающих есть возможность активизировать **Grapping Hook** — прямо как в кваковском **CTF**.

Установка

Запустить файл **.umod** — мутатор установится автоматически.

#### *Мутатор Zoom InstaGib*

Вариация на тему моего любимого мутатора **InstaGib**. Просто-напросто добавляет к и без того не в меру мощной пушке оптический прицел. Это супер!

Установка

Запустить файл **.umod** — мутатор установится автоматически.

## Дополнение к "Игровой Зоне" №01

**Мод Xenocide для Doom2** (по мотивам AvP). Казалось бы, **AvP** вышли более года назад... Но! Интернет-серверы продолжают кишеть чужими, атакующими десантников, а хищники все так же метко наводят свои плечевые орудия в блестящие черепа инопланетных бестий. И хотя поток DM-карт несколько поиссяк, да и скинов выходит все меньше и меньше, фанаты продолжают творить. Группа ребят из солнечного забугорья, собравшись с мыслями, произвела на свет **тотальную конверсию** старины Doom — **Xenocide**. Правильно догадались. В роли главных противников — милашки "элиены" во всех стадиях развития. От личинки до матки. Хватайте автомат звездной пехоты (оружие полностью изменено) — и вперед. И пускай вас не смущает тот факт, что твари прут изо всех щелей. На каждую щель у нас найдется по гранате, на каждую дырочку — по фугасу.

Установка

Скопируйте файлы в корневую директорию Doom и запустите игру с параметром **xenocide -file xeno.wad**.

## Дополнение к "Игровой Зоне" №02

**Freeware** аркада с незамысловатым названием "**Beer**" — в своем роде симулятор бармена, требующий ловкости рук и молниеносной реакции. К стойке время от времени подходят клиенты, каждому из которых своевременно отправить кружку пива. Некоторые клиенты выпивают по одной кружке. Другие — по нескольку разбитые кружки и необслуженных посетителей дают штрафные очки, постепенно нарастает скорость игры, больше прибывает клиентов.

Графика очень симпатичная, рисованная, прямо как в старых квестах. Управление, к сожалению, только с клавиатуры.

Установка

Скопировать файлы в любую директорию.

## Дополнение к "Игровой Зоне" №03

Подарок как для фанатов **Heroes III**, так и для любителей **Jagged Alliance 2**. Карта **Омерты** — основного места действия JA2.

Установка

Скопировать в директорию **Scenario**.

## Работы читателей "Мании"

### *Mortal Kombat Quest: Episode II*

*Автор: Sniperneo*

Оригинальная разработка: текстовый квест по мотивам серии игр **Mortal Kombat**. "Куан Чи, бродячий волшебник, способный свободно путешествовать по разным мирам и измерениям, узнал о страданиях Шин Небытии под гнетом тамошнего владыки Люцифера. Он заключил с Шинноком сделку: за помощь в уничтожении Люцифера и в победе Шиннока из Небытия Куан Чи получит власть, когда Шиннок окончательно покинет Небытие". Внимание: игра содержит **ненормативную лексику**. Редакция не несет ответственности за содержание данного игрового продукта. И предупреждает: если вы не уверены в своей психической устойчивости и переносимости экстремальных проявлений "великого русского", то лучше не запускайте данную игру на своем компьютере.

Установка

Поместите файлы в любую директорию и запустите файл **PlayGamev15.lnk**.

## ***Карта Oil Dragons для WarCraft II***

**Автор:** *dEep\_dArik*

Неплохая карта для "крафта". В центре карты есть золотой рудник (200000) на острове. Кто им владеет, тот и рулит. Но помните, что для производства драконов нужна нефть. Суть названия раскроется, как только вам удастся возвести **Гнездо Дракона**.

Установка

Скопировать в директорию **Maps**.

## ***Карта Vengeance of Angels для HoMM3***

**Автор:** *Il-Uho*

Письмо читателя (сохранены оригинальные знаки препинания):

"Привет, Игромания! Я вас регулярно читаю, брать журнал с диском для меня уже стало хорошей традицией. Где-то полгода назад был у вас тут конкурс на лучшую карту для третьих Героев, и я, чего уж скрывать, загорелся. Но так сложилось, что по времени у меня не получилось доделать эту карту, да и охота пропала. Но потом откопал я ее в недрах компьютера, существенно все доделал, и вот теперь ее посылаю к вам. Играйте на здоровье. Карта двухуровневая, с сюжетом, на русском языке. Для Дыхания Смерти. Название карты — **Vengeance of angels ("Месть ангелов")**". С уважением **Il-Uho (il-uh@mail.ru)**".

Двухуровневая карта приятного наполнения. Сюжет — на русском.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## ***Карта для HoMM3***

**Автор:** *Федор Рязанов*

Предельно простая карта (увы, не слишком удачная, но посмотреть можно) с "мудреным" сюжетом.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## ***Сейв к Icewind Dale: Heart of Winter***

**Автор:** *Il-Uho*

Вашему вниманию предлагается сейв к **Icewind Dale: Heart of Winter** с полностью укомплектованной партией, состоящей из героев 30-го уровня. Вот письмо автора сейвов (**авторская пунктуация/орфография сохранены**):

"Привет Игромания! Совсем недавно в одном из ваших выпусков вышел солюшен к IWD:HoW. Написано было много чего хорошего, а главное, грамотно: где что лежит, кто где находится и т.д. Было сказано также о поднятии потолка опыта (вплоть до 8000000 XP), и чтобы его достичь, надо было долго и нудно качать своего героя. Вся суть в том, что знание автора базировались прежде всего на опыте, получаемом за убийство монстров, и что если игрок хотел получить больше экспы, надо было менять уровень сложности игры, тем самым делая во много раз сильнее своего противника. А что мешает проходить бои на нормальном уровне сложности, и повышать его перед получением награды за выполненный квест?! Что я и делал. Я достиг предела спустя две с половиной недели после выхода адд-она. Господа, Вашему вниманию предлагается партия героев 30-го уровня (качал Ч-Е-С-Т-Н-О, без чит-кодов)!!! И еще. Подборку "высокоуровневых" героев к IWD за №7 20001 я даже не стал смотреть, зная, что мой один файтер Merdork даст прикурить этой партии мелюзге. С уважением Иль-ухо (**il-uh@mail.ru**)".

Установка

Скопировать в директорию **Save**, после чего сохраненка будет доступна из меню игры. Не

забудьте предварительно значить где-нибудь свои старые сейвы.