

# РАЗДЕЛ "ИГРОВАЯ ЗОНА"

\*\*\*\*\*

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

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

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

\*\*\*\*\*

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

### *Руководство по установке игровых дополнений*

1. Модификации (равно как и некоторые карты, неофициальные патчи и даже трейнеры) в большинстве своем корректно работают только с полной английской версией игры, желательно с установленным последним патчем. Если после установки мода на "русскую" или рипаную версию игра перестанет работать — не удивляйтесь. Правда, все это не исключает нормальной работы дополнения — все зависит от самой игры. Как правило, с официальными локализациями, в которых не нарушена структура файлов и директорий, все работает нормально.

2. Перед установкой какого-либо дополнения, заменяющего оригинальные файлы игры (обычно это касается модификаций), обязательно сделайте резервные копии этих файлов. Также рекомендуется сохранить в надежном месте копии файлов с сохраненками, в ряде случаев после использования того или иного мода и сейвы оказываются поврежденными (яркий пример — Мах Раупе). То же самое касается различных программ, предназначенных для изменения игровых файлов. Если вы собираетесь что-то изменять — сделайте бэкап.

3. О мультиплеерных модификациях: советуем обращать внимание на то, для какого режима игры предназначен мод или карта. Мы всегда указываем, сингл это или мультиплеер. Логично, что установка мультиплеерного мода никак не повлияет на сингл, а на мультиплеерной карте в сингл-режиме не будет никаких противников.

### *Краткий терминологический словарь*

*Перед вами — краткий словарь стандартных игровых терминов, знание которых может потребоваться при работе с материалами "Игровой зоны".*

**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.

**Кампания** (Campaign) — набор карт (см. "Карта"), объединенных в единое целое и предназначенных для последовательного прохождения. Минимальный размер кампании — две карты, максимальный — любой. Кампании могут содержать единый сюжет, а также любые дополнительные элементы (монстры, войсковые единицы, предметы, сооружения, текстуры и так далее).

**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.

**Модуль** (Module) — понятие, применяемое для игры Neverwinter Nights. Означает, в принципе, глобальный подключаемый к игре уровень, снабженный любыми дополнительными элементами (например, могут быть новые монстры) и сюжетом.

**Мультиплеер** (Multiplayer) — режим игры для нескольких игроков, компьютеры которых соединены по сети, через интернет либо по модему. 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 кожи 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.

**Скирмиш** (Skirmish) — режим, присутствующий в малом количестве игр, чаще всего — в стратегиях. Позволяет сразу окунуться в бой, без строительства и развития.

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

## #01. Блицкриг

### *Самые интересные карты*

#### *Карта "Ельня 41"*

**Автор:** Дмитрий Матвеевский

**Игрок:** СССР

**Противник:** Германия

**Размер:** 14x14

**Время года:** лето

Масштабная карта. Такой вывод можно сделать, взглянув на количество войск, которые находятся в нашем распоряжении в самом начале игры, а также на размеры миссии.

19 июля 1941 года танковые подразделения четвертой армии вермахта захватили город Ельня. Фашистами был создан хорошо укрепленный плацдарм, с которого планировалось продолжить наступление на Москву. 24-я армия под командованием генерала Ракутина получила приказ атаковать группировку врага и освободить Ельню.

Вам, конечно, известно, что освобождение города Ельня — это первая победа советских войск

после долгого и мучительного отступления. Освобождение Ельни дало русскому народу надежду на благополучный исход войны и на то, что победа над фашистами возможна. После освобождения города слова "Победа будет за нами" приобрели особенный вес для России и стали пророческими для фашистской Германии.

Вам предстоит повторить подвиг русских солдат. И помните о том, что во время освобождения Ельни свои жизни отдали около 70 тысяч русских, тогда как немцы потеряли около 10 тысяч человек.

Перед вами стоит непростая задача. Враг хорошо укрепился в городе, так что необходимо провести артподготовку и хорошенько "обработать" территорию бомбардировщиками. Даже и не думайте начинать сражение, не обстреляв предварительно места возможного скопления противника дальнобойными гаубицами. В противном случае провал операции неизбежен. Ваши войска просто уничтожат на подступах к городу. И вы не увидите даже первого городского здания.

Безусловно, топография местности соблюдена условно, в пределах, ограниченных масштабами игры, но видно, что автор старался максимально приблизить игровую карту к реальной.

Установка

Скопировать файлы в директорию **BLITZKRIEG\DATA**.

### ***Карта "Клин"***

**Автор:** Дмитрий Матвеевский

**Игрок:** Германия

**Противник:** СССР

**Размер:** 12x12

**Время года:** осень

Вашему вниманию предлагается самая настоящая историческая карта. Никакого авторского воображения, только факты.

В ходе общего наступления на Москву 20—24 ноября 1941 года немецкие части атаковали 16-ую армию русских в районе города Клин.

22 ноября немцы предприняли наступление на город с трех сторон, и в ходе ожесточенных боев, длившихся двое суток, советские войска вынуждены были отступить из города. После чего германские соединения продолжили продвижение на восток. Трагический 41-й стал для русских годом огромных потерь и непрерывного отступления.

Вы играете за Германию. Передовые части вашей армии вплотную подошли к городу Клин, который находится совсем недалеко от Москвы. Ваша задача: совершить молниеносный рывок в направлении города и выбить из него русские части. Проще говоря — захватить Клин.

Не надейтесь на легкую прогулку. Долгое отступление русских вовсе не означает, что они сдадут город без боя. Приготовьтесь к ожесточенному сопротивлению. К тому же до Клина еще надо добраться, то бишь пройти через всю карту. А на пути будут деревеньки с их отважными жителями. Леса, кишачие партизанами. Любого крестьянин запросто возьмет из сарая вилы, которыми он еще вчера грузил сено на телегу, и отправится с ними в бой против оккупанта, каковым на данный момент являетесь вы. Если он будет один, то это не так уж и страшно. А представьте, что этих крестьян десятки, сотни. Каково? Пятьсот разъяренных мужиков с одним классом образования, вооруженные вилами и топорами, любого порвут, как грелку. Поэтому необходимо точно рассчитывать каждый шаг, использовать свое превосходство в авиации.

Еще один неприятный момент — у русских есть бронепоезд, который стоит совсем даже не на запасном пути. Думаю, нет необходимости объяснять, что это такое и к каким печальным последствиям может привести встреча с этим монстром.

Поэтому всякие мысли о блицкриге надо сразу же отбросить, ибо карта эта тактическая, и рассчитана на долгое и вдумчивое прохождение, так что вполне возможно, что половину всего игрового времени придется провести на паузе.

Радует недурственный дизайн карты. Топология местности сохранена до некоторой степени условно — ну, невозможно в игре скопировать реальную местность 1941 года с точностью до деревца.

Но в целом, карта отличная, и пусть вас не пугает то, что вы командуете фашистами — это всего лишь игра, и об этом всегда надо помнить.

Установка

Скопировать файлы в директорию **BLITZKRIEG\DATA**

## ***Карта "Не дружественный оазис"***

**Автор:** Gamer33

**Игрок:** Германия

**Противник:** Союзники

**Размер:** 9x9

**Ландшафт:** пустыня

Симпатичная карта, которая, к сожалению, не опирается на историю, а основывается только на бурной фантазии автора. Впрочем, от этого она не теряет своей привлекательности.

Перед вами стоит задача провести наступательную операцию в северной Африке: освободить захваченный фашистами город и отбить у врага хорошо укрепленную базу.

При игре на этой карте у вас не зарядит в глазах от избыточного количества войск, ибо автор поспешил как на технику, так и на пехоту. Под ваше командование поступает несколько слабеньких танков, три десятка пехоты и несколько пушек. Хорошую артподготовку провести не удастся, придется сразу же наступать и бить врага, используя фактор неожиданности. Ну, это-то мы умеем!...

Разумеется, ни о какой историчности карты говорить не приходится — абсолютно все выдуманно автором. Да и дизайн хромает. Слишком уж тут много крутых гор с острыми вершинами. В пустыне, где дуют постоянные ветры, образуя дюны, существование таких возвышенностей сомнительно. Но город спланирован хорошо. Когда я вводил на его территорию войска, в моем воображении почему-то возник образ Садама Хусейна, стоявшего рядом с Усамой Бен Ладеном. Впрочем, это все лирика. Устанавливайте карту и наслаждайтесь игрой. Но не забывайте о том, что воевать придется малыми силами. Числом на этой карте не победить, а это значит, что от вас потребуется незаурядный полководческий талант. Дерзайте!

Установка

Скопировать файлы в директорию **BLITZKRIEG\DATA**

## ***Глава "Битва за Францию"***

**Автор:** Дмитрий Матвеевский

**Игрок:** Союзники

**Противник:** Германия

**Размеры:** 10x10, 8x8, 12x12

**Время года:** лето

Мощнейшая работа. Глава состоит из трех миссий, каждая из которых является полностью самостоятельной. Это означает, что проходить миссии можно по отдельности, хотя это менее интересно, чем играть в порядке, предусмотренном автором. Это творение не повторяет концепцию главы "Летние бои под Россосью в июле 1942 года", которая тоже присутствует в этой подборке. Там нам было предложено четыре миссии, три из которых не опирались на историю и были тренировочными, исторической же была только четвертая карта. Здесь же все иначе — вас ждут три миссии, подкрепленные реальными историческими фактами.

Разберем главу по миссиям.

**Первая карта.** Или покой нам только снится.

6 июня 1944 года американские и английские войска осуществили крупномасштабную высадку десанта на участке побережья Франции между Шербуром и Канном. В операции было задействовано около ста тысяч десантников, плюс к этому союзники обладали абсолютным преимуществом в воздухе и на море. С немецкой же стороны было выдвинуто восемь дивизий. Наверное, вы понимаете, что это означает. Задача проста: необходимо прорвать оборону врага и зачистить всю карту от фашистов. На словах легко, а на деле все куда как сложнее. Враг создал отличную оборону и просто так наши brave войска не пропустит. Для успешного выполнения поставленной задачи придется немного подумать. Отличительной чертой миссии является так называемый скирмиш. Игрока сразу же закидывают в самое пекло. Не успели мы опомниться, как глядь — наши brave солдаты уже всю штурмуют вражескую оборону. Тут можно дать только один совет: не паникуйте. Внимательно следите за тем, как наши войска прорывают оборону, и по возможности корректируйте их действия.

**Карта номер два.** Или аппетит приходит во время еды.

Итак, высадка десанта прошла успешно, оборона врага прорвана... Что? Не прорвана? Как вас так угораздило? Быстро переигрывать миссию номер один. Если же задание предыдущей карты

выполнено, то идем дальше.

После успешной высадки десанта союзникам внезапно потребовался порт для обеспечения прибывающего подкрепления всем необходимым. Выбор начальства пал на город Шербур. Все бы ничего, но вот незадача — он находится под контролем немцев. А теперь угадайте с трех раз, кто будет отбивать порт у врага.

**Заключительная миссия.** Или поезд ушел.

К началу августа 1944 года фашисты поняли всю опасность сложившейся ситуации, но было уже поздно. Союзники хорошо укрепились и приготовились к полному разгрому фрицев. Но Германия не собиралась сдаваться без боя. Фашисты сформировали мощный ударный кулак, в который входили пять танковых и несколько эсэсовских дивизий. После чего вся эта орава отправилась атаковать город Мортен. Вам необходимо удержать его до прихода подкрепления. Враг уже бьется в агонии — настало время окончательно переломить ему хребет и отправить проклятых фашистов прямиком в ад. Родина вас не забудет!

Итак, в итоге, мы имеем отличную главу, состоящую из трех недурственных миссий, каждая из которых обладает качественным дизайном и приличной топографией местности.

Установка

Скопировать файлы в директорию **BLITZKRIEG\DATA**

## ***Глава "Летние бои под Россошь в июле 1942 года"***

**Автор:** Дмитрий Матвеевский

**Игрок:** СССР

**Противник:** Германия

**Размеры:** 8x8, 8x8, 8x8, 10x10

**Время года:** лето

Любопытнейшая глава. Проходя ее, вы столкнетесь с большими трудностями и по-настоящему поймете, что такое война с фашизмом! Впрочем, обо всем по порядку.

Летом 1942 года германские армейские корпуса осуществили мощное наступление вдоль берега Дона и вплотную подошли к городу Россошь. После тяжелых, кровопролитных боев русским войскам пришлось оставить залитый кровью город и отступить на юг.

Командованию это не понравилось, и оно дает приказ измотанным в бесконечных боях войскам любой ценой выбить противника из города Россошь. Все мы понимаем, что означает словосочетание "любой ценой". Русские солдаты были обязаны победить. И они победили!

Кампания состоит из четырех интереснейших миссий. Первые три — разминка перед главным боем. Они не опираются на историю. Косвенно об этом можно судить и по заданиям: отбить поселок, захватить склад, защитить завод и т.д. Четвертая же миссия — совсем другое дело. Вам необходимо во что бы то ни стало выбить фрицев из города Россошь.

Кампания сложная. Правда, первые три миссии проходятся довольно быстро и просто, но четвертая... Враг ожесточенно обороняется, все дороги, ведущие к городу, перекрыты войсками противника. Прорваться будет очень сложно. Плюс к этому вражеская артиллерия. Сверху падают снаряды, впереди лупят танки, а сбоку подбирается проклятая вражеская пехота, которая так и норовит бросить в ваш Т-34 гранату. Вот и попробуй выжить в такой обстановке. Но выжить надо!

Мы, конечно, не ожидаем от этой главы повторения местности и точности исторических событий. Но автор постарался сделать так, чтобы топография местности была максимально близка к реальной. То же самое можно сказать и об истории.

Напоследок скажу: не позволяйте немцам долго радоваться победе. Город необходимо отбить!

Установка

Скопировать файлы в директорию **BLITZKRIEG\DATA**

## **#02. Ил-2: Штурмовик**

### ***Пара свежих кампаний***

***Кампания "Носков"***

**Автор:** Красилов Андрей

**Количество миссий:** 17

**Самолеты:** И-16 Тип 24

**Сторона:** СССР

Симпатичная вымышленная кампания. Автор открыто заявляет, что сие творение не претендует на историческую достоверность. Но, по его собственному утверждению, хронологию того периода он передал максимально точно. Поверим ему на слово.

Вы — молодой инструктор, явно засидевшийся на своей работе. Пока ваши друзья совершают подвиги и получают ордена, вы занимаетесь тем, что показываете новичкам, где у самолета штурвал. И вот, наконец, ваша давняя мечта сбылась, вы попадаете на фронт. Идет 1941 год, самое начало войны. Ну что, готовы уничтожать фашистов?

Ладно, отставить лирику. Поговорим о фактах. Сразу скажу — кампания сложная, и при этом автор рекомендует играть на самом высоком уровне сложности, настаивая на том, чтобы вы начинали игру в звании полковника. Ну, второй пункт вполне логичен — вам нередко придется командовать целыми звеньями. Но вот первая рекомендация — это чистое самоубийство. С такими сложными миссиями еще и выбирать высший уровень сложности... Хотя, как знать, все зависит от вашего профессионализма. Если вы новичок в летном деле, то лучше поиграйте в кампанию "**Тренировка**", которая тоже присутствует в этой подборке. Если вы считаете себя пилотом среднего уровня, то пожалуйста — для вас предусмотрен низший уровень сложности. Ну, а если вы ас и можете в одиночку справиться с пятью немецкими истребителями, то следуйте совету автора и проходите кампанию на высшем уровне сложности!

**Кампания работает только после установки патча версии 1.2. "Игромания" выкладывала этот патч в одноименном разделе в октябре 2002 года (10-й номер).**

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры. В файле **all.ini** впишите "**Noskov**" без кавычек.

### ***Кампания "Тренировка"***

**Автор:** Сергей Романов

**Количество миссий:** 20

**Самолеты:** большинство советских истребителей

**Сторона:** СССР

Я думаю, ни для кого не секрет, что тренировка, которую предлагают нам разработчики игры "Ил-2: Штурмовик", преступно мала. Разве можно изучить такую игру за какие-то там пять обучающих миссий?.. В данной кампании очень много новшеств и интересных вещей, которые самостоятельно освоить ну очень трудно. На протяжении двадцати миссий вы будете учиться взлету-посадке; если умеете, не беда — повторенье мать ученья. Овладеете техникой воздушных боев и штурмовки наземных целей. Не перечьте, в деле воздушного боя очень сложно достичь совершенства, поэтому всегда есть чему учиться. Также вы узнаете сильные и слабые стороны советских истребителей и их вооружение. Ну и в итоге станете настоящим асом. После прохождения этой кампании можете смело отправляться поступать в летное училище. Только не забудьте коробку с игрой, чтобы доказать, что вы действительно профессионал высокого уровня.

Автор уверяет, что лучше всего проходить кампанию на самом высоком уровне сложности. Но что на самом деле лучше, решайте сами, исходя из своих способностей. Если вы только что загрузили игру и не представляете, какие кнопки вообще надо нажимать, то о каком же здесь уровне сложности вообще может идти речь? Играйте на легком, без разговоров. Ну а если вы матерый летчик, и на ваш истребитель уже некуда ставить очередную звездочку, а свою грудную клетку вы собираетесь расширять, т.к. ордена не помещаются, то пожалуйста — высший уровень сложности к вашим услугам.

Установка

Скопируйте файлы в директорию **IL2\Mission\Campaign\RU**. В файл **all.ini**, находящийся по этому же адресу, впишите **Training**.

### ***Программа "Newview"***

**Автор:** Hruks и Alezz

Если вас по каким-либо причинам не устраивает, как ведет себя самолет при использовании джойстика, то эта программа создана специально для вас.

С помощью данной утилиты вы сможете легко настроить управление под себя. Настроить чувствительность джойстика. Реакция самолета будет либо плавная, либо быстрая. Вы можете

сделать "Ил-2" аркадой, либо улучшить и без того хороший симулятор. Выбор за вами.

**Программа предназначена для игры "Ил-2: Забытые сражения".**

Установка

Скопируйте файлы в любую директорию и следуйте инструкциям.

## ***Самые интересные скины для "ИЛ-2: Штурмовик"***

### ***I-16 Tip 24 Chinese***

**Автор:** Avirex

**Самолет:** И-16 Тип 24

**Количество скинов:** 1

Русские и китайцы друзья навек! Коммунисты всех стран, объединяйтесь! Да здравствует мировая революция! Такие лозунги вы будете кричать, когда запустите сие творение. Ибо братья-китайцы помогают советскому народу противостоять фашистской Германии. В СССР завезли самолеты И-16 тип 24, изготовленные в КНР. Отныне вы будете летать на самолете, который соответствует раскраске ВВС Китая.

Шкурка недурственно прорисована. Особенно радуют глаз два солнышка, расположенные на крыльях самолета.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***I-16 Tip 24 Boris Safronov***

**Автор:** Avirex

**Самолет:** И-16 Тип 24

**Количество скинов:** 1

Симпатичная шкурка, которая, по утверждению автора, соответствует раскраске самолета Бориса Сафронова. Вполне возможно. Но меня сие творение привлекло не своей исторической ценностью, мне очень понравились надписи на бортах самолета "Смерть фашистам!" и "За Сталина!" Выглядят они так, словно сам Борис Сафронов вылез из самолета и расписал его, краска еще и высохнуть не успела. Фрицы же, увидев на вашем самолете такие надписи, даже те, которые не знают русского языка, и близко к вам не подлетят.

В итоге можно сказать только одно: качественная шкурка, без изъянов. По одним только надписям можно судить о потрясающей прорисовке.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***I-16 Trojan***

**Самолет:** И-16

**Количество скинов:** 1

Вашему вниманию предлагается очень необычное творение. Чего-чего, а такого я еще не видел. По надписи на борту можно предположить, что автор — прожженный хакер, но картинка, расположившаяся рядом с надписью, рушит все домыслы о хаках. Автор никакой не хакер, а почитатель истории. На бортах самолета он изобразил в своем представлении "Троянскую битву". Вы, конечно же, знаете, что город Троя был неприступен, что завоеватели не раз пытались его захватить, но все попытки оказывались тщетны. Тогда было решено построить огромного деревянного коня, полого внутри. Создали статую и подкатили к воротам Трои. Изумленные жители открыли ворота и закатили коня на территорию города, в этот момент из него выскочили вооруженные люди и, застав троянцев врасплох, захватили город. Отсюда и получил свое название неприятный вирус типа "троянский конь", действие которого, я думаю, не надо объяснять. Но можете быть уверены: под видом данной шкурки он не попадет к вам на компьютер. Проверено "Игроманией".

Скин отличается качественной прорисовкой. Посмотрите на надпись и на картинку, я думаю, вы сразу поймете, о чем я говорю.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***Ju 87B-2 shark***

**Автор:** Snorri

**Самолет:** Ju 87B-2

**Количество скинов:** 2

Боже мой, кто же так поиздевался над бедной рыбкой!.. Сие животное родилось, наверное, недалеко от Чернобыля, а иначе как объяснить эту злобную акулю морду, эти крылья?.. Не иначе помесь птицы и акулы. А что вы думали? В природе бывает и не такое.

А если серьезно, то от оригинального этот скин отличается только злобной акулей мордой на носу самолета. Будете летать над Сталинградом и наводить ужас на жителей. Народ подумает, что проклятые фашисты вывели новый вид птиц. Помесь коршуна, акулы и Гитлера.

Прорисовка не идеальная, морда получилась какая-то расплывчатая, да и фашистским крестам четкости не хватает.

В архиве два скина, один с крестами, другой без, специально для моралистов и ярых противников фашизма.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***Ju 87B-2 I/SG 151***

**Автор:** Snorri

**Самолет:** Ju 87B-2

**Количество скинов:** 2

Сие творение вполне может составить компанию скину Ju 87B-2 shark, который тоже присутствует в этой подборке. Там — акуля морда, а здесь на борте самолета, практически во всю его длину, нарисована змея, которая открыла пасть, высунула язык и в таком положении замерла, явно приготовившись к нападению. Будьте осторожны. Хотя, с другой стороны, осторожны должны быть летчики, которые рискнут приблизиться к вашему самолету. Я думаю, таких будет немного.

Качественная модель, ничего не скажешь. Змея выглядит очень красиво, да и остальные детали самолета находятся на высоте, в прямом и переносном смысле этого слова.

Если вас по какой-то причине раздражает свастика, то загрузите второй скин. Там все чистенько, но змея все еще ждет свою жертву.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***LaGG-3 Series 66 Lokomotiv Moscow***

**Автор:** JerseyD

**Самолет:** ЛаГГ-3 Серия 66

**Количество скинов:** 1

Фанаты чемпиона России футбольного клуба "Локомотив" ликуют, ибо в цвета их команды стали раскрашивать советские истребители. Опытный образец готов к первому полету. Вы готовы стать испытателем? Фанатов других команд не подпускайте к истребителю! Болельщиков "Спартака" и ЦСКА направлять к июньскому компактному "Игромании", там они найдут скины для своих команд.

Скин получился очень качественным, надписи на бортах и символика на крыльях выполнены отлично. Можно разобрать даже самую мелкую деталь на гербе команды.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***Mig-3UD Chegevara***

**Автор:** Ulivieri Marco

**Самолет:** МиГ-3УД

**Количество скинов:** 1

У авторов шкурок для самолетов совсем нет совести. Мало им Сталина, Гитлера и прочих известных личностей, так они еще и за великого Че взялись. Хотя он ну никак не связан со Второй Мировой войной. Но раз автор захотел — Чегевара уже смотрит своим грозным взглядом с крыльев советского истребителя Миг-3УД. А если присмотреться, то можно увидеть, что киль самолета окрашен в национальный флаг Кубы. Только вот откуда здесь взялся серп и молот? Ах да,

СССР и Куба — братья навек. Самолет, видимо, совместного производства Кубы и России. А красный цвет вселяет в души летчиков настоящий патриотизм.

Что ж, будем ждать, когда выйдет скин с Фиделем Кастро на крыльях. А потом с Хрущевым, Кеннеди... ой, это уже другая история, не связанная со Второй Мировой.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***P39 Q10 Fallen Heroes***

**Автор:** JerseyD

**Самолет:** P39 Q10

**Количество скинов:** 3

Этого следовало ожидать. Люди стали раскрашивать самолеты в цвета полиции и пожарной охраны разных стран. Вот, пожалуйста, — три скина: пожарные и полиция Нью-Йорка. Видимо, за родную милицию совести у автора не хватило взяться. Но ничего, еще не вечер, немного подождем — и не такие самолеты появятся.

Скины смотрятся очень даже ничего, все надписи на самолете написаны разборчиво. Получились настоящие полицейский и пожарные самолеты, осталось только в игру "Ил-2: Штурмовик" Нью-Йорк добавить.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***Yak-3 Grey Camo***

**Автор:** Avigex

**Самолет:** Як-3

**Количество скинов:** 1

Автор данной работы утверждает, что такая летняя раскраска самолета использовалась ВВС РККА в период с 1944 по 1945 год. Вполне возможно. Но даже если это и не так, то шкурка этого самолета вполне может сойти за хорошую альтернативу оригинальной. Непривычный для самолета серый цвет выглядит очень даже неплохо.

Качество модельки среднее, ибо нет никаких новшеств и фишек. Все слишком серо и прямолинейно. Нет ничего такого, что бы отличало этот самолет от других. Но, как я уже сказал, альтернатива оригинальным скинам неплохая.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

### ***Yak-3 H. Nosow***

**Автор:** Avigex

**Самолет:** Як-3

**Количество скинов:** 1

Сие творение соответствует раскраске истребителя Як-3 летчика Носова из 150-го ГИАП. Автор потрудились на славу, даже указал реальный бортовой номер 12. А вообще, если не учитывать историческую привязанность данной работы, то можно сказать, что мы имеем очень даже красивую шкуру. Ярко-красный нос самолета смотрится потрясающе и прекрасно вписывается в общую картину. Именно этим рассматриваемый скин и отличается от других. Неординарностью и оригинальностью. На таком самолете не скучно летать. А уж фашистам как весело будет — вы уж мне поверьте.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

## **#03. Казаки: Европейские войны**

### ***Карта "Desert Survival"***

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Алжир, Испания

**Место действия:** Азия

Эта карта — прекрасное доказательство того, что геймплей миссии ну никак не зависит от ее дизайна. Да, действительно, играть на карте с отличным дизайном интереснее, но не стоит из-за этого забывать остальные творения, ибо зачастую интересный геймплей способен перекрыть возможные минусы.

Дизайн Desert Survival подкачал. Слишком все просто и однообразно. Пески, пески и еще раз пески, и нет им, проклятым, конца и края. Кое-где встречаются махонькие оазисы с пальмами, которые вам придется безжалостно рубить, ибо для строительства базы необходимо дерево — это факт. Но зато играть на этой карте интересно! Сначала необходимо в кратчайшие сроки воздвигнуть крепость, ибо враг не дремлет, будете медлить — сожрут заживо. После отражения нескольких атак испанцев вы должны будете снарядить армию и двинуть ее на лагерь противника. Битва обещает быть трудной — неприятель подготовился и организовал серьезную оборону. И немудрено — противник начинает игру с преимуществом перед вами: у него уже есть небольшая армия и намного больше построек. Так что будьте готовы к нелегкому сражению.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "**Один игрок**", "**Случайная карта**", нажать на закладку "**Готовая карта**", выбрать нужную вам миссию.

## ***Карта "Eiswuste"***

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Австрия, Англия, Франция, Польша

**Время года:** зима

Карта вполне стандартная. Вам и вашим противникам дается несколько крестьян — и... все. Дальше каждый действует по своему усмотрению. Кто-то неспешно строит базу, налаживая экономику, кто-то возводит всего три здания — городской центр, мельницу и казарму — с целью как можно быстрее собрать армию и уничтожить врага. Разумеется, какой тактики придерживаться — решать исключительно вам. Но всегда надо помнить об одном: противник действует быстрее вас. На Eiswuste у вас будет целых три неприятеля, причем между собой они бороться не станут — не дураки. Нападать они будут только на вас, по очереди. Сразу видно, что сговорились заранее. И когда только они все успевают?... Как я уже говорил, противник все делает быстрее вас. Игрок только приготовился к драке, а против него уже целый альянс сформирован. Так что — не расслабляться.

Цель проста: уничтожить всех противников на карте, которые (подсказка) находятся в разных ее концах. Смотрите не заблудитесь.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "**Один игрок**", "**Случайная карта**", нажать на закладку "**Готовая карта**", выбрать нужную вам миссию.

## ***Карта "Evergreen"***

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Украина, Польша

**Место действия:** Европа

Украина и Польша — вечные враги. Это сейчас между этими двумя странами нет никаких конфликтов, а раньше... А раньше их раздирали постоянные войны, шел бесконечный дележ территории. И, надо признать, не было бы сейчас Украины, если бы в дело не вмешалась Россия.

На этой карте вам предстоит сражаться с поляками до объединения России и Украины. Ваши подопечные слабы как никогда — враг уже готов к полномасштабной атаке, а у вас нет ни одного здания, только десяток крестьян. И если бы не горы — естественная защита, сооруженная автором, — то игра бы закончилась, толком не начавшись. Кстати, с горами автор очень удачно придумал: неприятелю приходится делать большой крюк до вашей базы, а за это время можно хорошо подготовиться к встрече незваных гостей.

О дизайне можно сказать одно — радуют естественные укрепления. Между Украиной и Польшей протекает река, брод через которую находится очень далеко от поляков. Плюс уже неоднократно упомянутые мной горы. В общем, дизайн достаточно интересный, и играть на этой карте увлекательно.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "Один игрок", "Случайная карта", нажать на закладку "Готовая карта", выбрать нужную вам миссию.

## ***Карта "Fjellknausoey"***

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Швеция, Россия, Польша

**Место действия:** Европа

Недурственная карта. Три острова — три стороны, каждая из которых находится на своем островке. Без участия кораблей нападения невозможны. Это, пожалуй, самая спокойная карта из всех, присутствующих в этой подборке. Враги нападут нескоро, поэтому можно подумать и неспешно разработать план действий.

Ресурсами вы не обделены, они умело разбросаны по острову. Радует и то, что не надо беспокоиться о том, что жадный противник их у вас отнимет. Все враги сидят на своих островах, и без водного транспорта им до вас не добраться, как бы они того ни желали. Кстати, это единственная карта, где неприятель начинает игру безо всякого преимущества перед вами, а это значит, что шансы на победу у всех равны.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "Один игрок", "Случайная карта", нажать на закладку "Готовая карта", выбрать нужную вам миссию.

## ***Карта "Frontline"***

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Англия, Франция

**Место действия:** Европа

Вам, конечно, известно, что между Англией и Францией на протяжении веков шли постоянные войны. Монархи сменялись, а проблемы оставались. Заканчивалась одна война, и практически сразу же начиналась другая.

На этой карте вы поучаствуете в одном из таких конфликтов. У вас, как и у неприятеля, есть небольшая крепость, которую необходимо в кратчайшие сроки укрепить. Учтите, нападения французов будут частыми и яростными. Выстоять сложно, но вполне возможно. Неприятель будет всячески мешать вам собрать мощную армию, но не стоит отвлекаться на мелочи. Цель — уничтожить противника, вынести его с карты вперед ногами. Для выполнения задачи вы можете использовать любые средства. Ничто не помешает вам импровизировать — ресурсов много, крепость находится на выгодной со стратегической точки зрения позиции. Грех проиграть с таким преимуществом перед врагом.

Дизайн карты красив. Автору, имя которого, к сожалению, неизвестно, удалось создать отличную карту. Приятно посмотреть, приятно поиграть. Устанавливайте и убеждайтесь в этом сами.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "Один игрок", "Случайная карта", нажать на закладку "Готовая карта", выбрать нужную вам миссию.

## ***Карта "Townships"***

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Португалия, Австрия, Саксония

**Место действия:** Европа

Вашему вниманию предлагается весьма оригинальная карта. Изюминка заключается в ее концепции. Вы владеете полностью построенной базой, на которой присутствует все, что нужно для сладкой жизни: шахты, мельница, казармы и т.д. Противник находится на другом конце карты, но у него нет ничего, всего лишь несколько крестьян и городской центр, обделил его автор. Казалось бы, чего проще, взяли готовое войско и уничтожили супостата. Не тут-то было, автор все предусмотрел. На середине пути к базе противника находится второй ваш неприятель, который,

что интересно, абсолютно равнодушен к первому, а вот к вам питает глубокую личную неприязнь. Суть дела состоит в том, что противник, находящийся в центре карты, не пропустит вас к тому, который обитает в другом ее конце. Следовательно — халавы не будет. Придется собрать крупную армию, уничтожить сначала первого врага, мешающего вам захватить крепость, и лишь затем отправляться на штурм форта, захватить который будет еще сложнее. Придется неоднократно загрузить ранее сохраненную игру, и только раз этак на двадцатый у вас что-нибудь да получится. Радует дизайн карты, выполненный на вполне профессиональном уровне.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "Один игрок", "Случайная карта", нажать на закладку "Готовая карта", выбрать нужную вам миссию.

## ***Карта "Volgabattle"***

**Автор:** Hostem

**Количество игроков:** 1

**Стороны:** Польша, Россия

**Место действия:** Европа

Эх, ностальгия берет, когда вижу название этой карты. Нет здесь ничего чужого русскому человеку. "Volgabattle" — звучит, не правда ли?

Задача этой миссии проста: штурмом взять хорошо укрепленную крепость противника, которым, к сожалению, является Россия, но не это главное. Главное то, что форт очень хорошо охраняется. Во-первых, он находится на возвышенности, и для того, чтобы до него добраться, придется пройти немалый путь. Во-вторых, все дороги к крепости охраняются сторожевыми башнями, похожими на кремлевские. Поэтому здесь важную роль играет скорость. Ну, представьте: вы ползете аки черепаха, а в это время вас обстреливают с высоты, причем хорошо так обстреливают, боеприпасов не жалеют. А если вы под тем же самым обстрелом, но не пешком топаете, а несетесь галопом на лошадях? Что эффективнее? Разумеется, второе. Исходя из того, что скорость — залог успеха, и нужно строить всю стратегию штурма. Проще всего — использовать лишь быстроходные юниты. В противном случае придется уничтожать каждую сторожевую башню, иначе вы не доберетесь до крепости: весь ваш отряд просто перебьют на полпути до вражеской базы.

В самом начале миссии автор дает вам большое войско, но не обольщайтесь, после первого же нападения врага (а атак будет много) вы потеряете большую часть своей армии, и придется срочно восполнять потери. Благо ваша экономика уже налажена. Все необходимое для жизни — мельница, шахты, немного крестьян и прочие признаки цивилизации — присутствуют.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить игру, выбрать: "Один игрок", "Случайная карта", нажать на закладку "Готовая карта", выбрать нужную вам миссию.

## ***Программа "Редактор сценариев"***

**Автор:** GST Game World

Если у вас по какой-то причине нет редактора сценариев для "Кзаков", а желание создать для любимой игры что-нибудь свое велико, то "Игромания" вновь приходит вам на помощь.

Вашему вниманию предлагается небольшой и очень легкий в использовании редактор карт. С его помощью вы сможете создавать свои и редактировать уже имеющиеся у вас творения. Теперь-то вам ничто не мешает сваять собственный, неповторимый шедевр.

Установка

Скопировать файлы в любую директорию.

## **#04. Противостояние 4 (Sudden Strike 2)**

### ***Кампания "ATOL"***

**Автор:** mkstar

**Игрок:** Япония  
**Противник:** Америка  
**Размеры:** 384x384, 256x256  
**Ландшафт:** острова

Любопытная кампания, которую можно смело отнести в раздел "выдуманных". Здесь нет никаких знаменитых громких имен, нет известных всем исторических фактов. Что, кстати, неплохо. Не будем же мы всегда брать Берлин или защищать Сталинград — это, безусловно, интересно, но рано или поздно приедается, вот тогда-то и приходят на помощь подобные творения. Ничто не отвлекает, никакое громкое имя не вводит в замешательство. Есть конкретное задание, которое необходимо выполнить. В этой же кампании задач несколько, причем их можно разделить на главные и второстепенные. Легче от этого не становится, ибо и те, и другие сложны, и выполнить их с первого раза, я думаю, ни у кого не получится.

В первой миссии необходимо уничтожить американскую военно-морскую базу, удерживая при этом свою гавань от захвата ее американцами. Вторая миссия будет посложнее: ваша задача — помешать высадке американцев, ну а если по каким-то не зависящим от вас причинам помешать не удалось, то — остановить их продвижение вглубь острова. Не мучайтесь и не пытайтесь разрываться на две части. Я вам гарантирую, что первое задание вы с треском провалите, поэтому лучше дайте америкашкам спокойно высадиться, а потом остановите их на полпути вглубь острова и уничтожьте. За то время, пока они высаживаются, поют гимн, вы, воспользовавшись их нерасторопностью, в спокойной обстановке подготовитесь к встрече "друзей".

Обе миссии проходят на островах, а из этого следует, что вам придется активно пользоваться флотом. Поэтому вспоминайте, как управляются боевые корыта — и полный вперед, крушить врага!

Установка  
Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

## ***Новые карты***

***Карта "Air"***  
**Автор:** Tzar  
**Игрок:** русские  
**Противник:** немцы  
**Размер:** 128x128  
**Ландшафт:** летний

Миссию можно охарактеризовать одним словом — "Коммандос". Играя на этой карте, вам не придется бросать в бой многочисленные танки. На этот раз предстоит прокрадываться сквозь леса и болота, прислушиваться и вздрагивать от каждого шороха в кустах.

Вы — полковник советской армии, главные батальоны обошли вас стороной, основные сражения проходят вдали от вашей персоны. Советское командование это хорошо понимает и поэтому не особо балует солидной техникой — я бы даже сказал, не балует вообще. Вы дислоцированы в небольшой деревушке вместе с несколькими пехотинцами. Но беззаботной жизни приходит конец, что неудивительно — выгляните в окно... война на дворе! Командование приказывает нашему полковнику провести десантную операцию в тылу врага. Для этой цели выделено несколько самолетов. План прост — направить аэропланы в тыл врага, десантироваться и, используя фактор неожиданности, разгромить неприятеля. Но есть одна проблема — у противника огромное количество зениток, и поэтому пробраться в его тыл весьма проблематично. Именно эту непростую задачу вам и предстоит решить! Готовы?

Установка  
Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

***Карта "Blood Sea"***  
**Игрок:** союзники  
**Противник:** Япония  
**Размер:** 128x128  
**Ландшафт:** летний

Первая и единственная в этой подборке карта для боевых действий за союзников. Наконец-то мы перенесли на территорию Японии, или почти перенесли. Для того, чтобы это произошло,

как раз и необходимо выполнить эту миссию.

Нет, это еще не 1945 год, Америка пока не сбросила свои атомные бомбы "Толстяк" и "Малыш" на страну восходящего солнца. Японцы все еще верят в непобедимость своей расы и в нацизм. В этом им помогают военачальники, которые упорно вдалбливают в наполненные воздухом головы своих подчиненных человеконенавистнические теории.

Задача — высадиться на остров, где расположена японская военная база, пробиться к ней, родимой, и уничтожить двух ненавистных Америке японских командиров.

Задачку автор нам подкинул, надо сказать, не из легких. Карта прямо-таки кишит жителями страны восходящего солнца. Причем в руках каждого из них по автомату, и одеты они все одинаково. К чему бы это? Следует отметить хитрую расстановку танков, многие из которых стоят на возвышенностях и других выгодных со стратегической точки зрения местах. В общем, чтобы успешно выполнить поставленную задачу, придется изрядно попотеть, а поскольку у вас нет ни одного танка (зато есть много полудохлых пехотинцев), достичь цели становится гораздо сложнее. Чего-чего, а пушечного мяса у союзников в избытке, так что бегите за платками и готовьтесь оплакивать павших, таковых будет много...

Установка

Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

### ***Карта "In the Lybian sands"***

**Автор:** Final

**Игрок:** Германия

**Противник:** Англия

**Размер:** 256x256

**Ландшафт:** пустыня

Вы, конечно же, слышали о легендарном немецком генерале Роммеле, прославившемся блестящими победами в северной Африке. Этот незаурядный стратег умел составить великолепный план сражения и с минимальными потерями воплотить его на поле боя. Конечно, генерал Роммель был фашистом, но его полководческий талант достоин уважения. На этой карте вашим альтер-эго как раз и будет генерал Роммель! Запаситесь носовыми платками, салфетками и кремами для загара, ибо вы отправляетесь на территорию северной Африки.

Хочется пожать руку автору, так как это один из немногих мапперов, который поставил под наше командование самую настоящую армию и, надо признать, не только не обделил живой силой нашего противника, но и местами перестарался.

Ваша задача: оккупировать крепость Газала и освободить путь на Тобрук. Не обольщайтесь малым числом заданий. Это только начало миссии, вскоре их станет намного больше. Уже через минуту после начала игры вам сообщат, что необходимо быстро создать оборону, чтобы защититься от наступающего противника.

Дизайн карты вызывает исключительно положительные эмоции. Нет ничего лишнего, ничего того, что резало бы глаз и раздражало. Если бы не досадные орфографические ошибки автора ("путь" без мягкого знака и т.д.), которыми он "украсил" брифинг, то эта карта была бы идеальной. А так получилась весьма симпатичная миссия с несколькими удачными находками.

Установка

Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

### ***Карта "Ukraine Kiev"***

**Автор:** Evgenukr & Yuric

**Игрок:** русские

**Противник:** немцы

**Размер:** 256x256

**Ландшафт:** летний

Здоровеньки булы! Учитесь здороваться именно так, потреблять много сала и пить горилку, ибо вы отправляетесь в Киев.

Проклятые фашисты захватили город, с которого, как говорят летописи, "есть пошла русская земля"!

Вам, конечно, известно из курса школьной истории, что Киев был сдан фашистам в 1941 году, через несколько месяцев после начала войны. Через два года начался штурм города. Именно в нем вы и примете самое непосредственное участие. Нет, вам не придется с криком "За Родину! За

Сталина!" бежать с двумя гранатами навстречу пяти танкам. Вам не придется управлять бомбардировщиком, сбрасывая бомбы на головы фашистов. В этом сражении вам отведена главная роль! Руководство всей операцией и непосредственно всем штурмом. Город хорошо защищен, поэтому вам необходимо составить подробнейший план сражения, рассчитать все до мелочей и только после этого начинать атаку.

Автор крайне скуп на военную технику, и поэтому вам придется дорожить каждым танком, каждым солдатом. Подкрепления маленькие, к тому же подходят они крайне редко. Приготовьтесь обходиться несколькими слабенькими танками, искать обходные пути, ибо удар в лоб тут не пройдет.

Радует архитектура города. Он максимально соответствует реальному прототипу.

В итоге мы имеем качественную миссию с удачной планировкой. Цель: взять город Киев и уничтожить все войска противника на карте.

Установка

Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

### ***Карта "Боевые лорды"***

**Игрок:** русские

**Противник:** немцы

**Размер:** 128x128

**Ландшафт:** летний

Симпатичная карта, предназначенная для проверки вашей способности в кратчайшие сроки создать оборону для отражения мощных атак противника. Прекрасно подходит для тренировки.

При прохождении многих кампаний "Противостояния 4" вам не раз потребуется создать оборону, разумно используя предоставленные командованием силы. Не знаю, как у вас, но у меня никогда не получалось с первого раза воздвигнуть "непробиваемую стену". Противник обязательно находил в моей обороне слабое звено и, аки червяк, проползал-таки к заветной цели. Чтобы не возникло такой проблемы — тренируйтесь. Для этого миссия и предназначена.

Карта выделяется из общей массы не только отличным геймплеем, но и весьма неплохим дизайном.

Если же вы уже натренировались в быстром создании обороны, то не стоит расстраиваться. Карта имеет два задания. Но я бы не сказал, что они отличаются особой оригинальностью. Задачи, в общем, простые — уничтожить всех фрицев на карте, защитить две древние могилы (кто в них покойся, автор умалчивает), и не потерять при этом генерала Жукова.

Следует отметить еще один приятный момент. Миссия включает в себя такую интересную штуку, как предательство. С вашими солдатами бок о бок будет сражаться немецкий автоматчик. Каково? На родине ему за это медаль не дадут точно. А может быть, это засланный агент? А предательство — всего лишь прикрытие? Это вам и предстоит выяснить!

Установка

Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

### ***Карта "Захват пантеры"***

**Автор:** Saul

**Игрок:** русские

**Противник:** немцы

**Размер:** 128x128

**Ландшафт:** летний

Сия карта запросто может составить компанию миссии Air, которая, кстати, тоже присутствует в этой подборке. Только там вы проводили десантную операцию, а тут все гораздо интереснее и сложнее.

Долгое время немцы не могли справиться с нашими танками Т-34: увидев такую машину, любой фашист позорно бежал, бросая все свое снаряжение. Причем бежал далеко и быстро, то и дело оглядываясь назад. Его уже не волновала собственная принадлежность к арийской расе — только скорость своих ног и других технических средств позорного драпання с поля боя. Но ни убеждения, ни спринтерские способности фрицу не помогали. Танк Т-34 мог развивать скорость до шестидесяти километров в час. Кроме того, он обладал мощным оружием, пробивающим даже лобовую броню любого немецкого танка. Фашисты это хорошо понимали. И поэтому спешно разрабатывали новую, более совершенную модель танка. Так на свет появилась "Пантера".

Великолепный танк, по многим параметрам превосходящий Т-34.

Наше командование не может допустить столь ранее массовое производство "Пантеры", у нас еще не готов достойный ее конкурент. "Так за чем же дело стало? — говорят инженеры. — Выкрадем ее!" Этим и займется отряд, находящийся под вашим командованием, в который входят пять пехотинцев и два снайпера. Задача, как я уже сказал, выкрасть первый образец "Пантеры" и, дождавшись прихода десантного парома, вывезти на противоположный берег озера. Благодарность от товарища Сталина за выполнение этого задания вам гарантирована.

На карте расположены внушительные силы противника — еще бы, это же его территория. Поэтому пробраться к месту расположения танка будет очень непросто. Работать придется в основном снайпером, который умело отстреливает зазевавшихся фашистов. Примерное время, которые понадобится вам для прохождения этой карты, — не менее трех часов. Будете торопиться — окажетесь на кладбище.

Установка

Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

### ***Карта "Концлагерь"***

**Автор:** Dim

**Игрок:** русские

**Противник:** немцы

**Размер:** 128x128

**Ландшафт:** летний

Еще одна карта, посвященная диверсионным действиям. Вновь под нашим командованием всего лишь несколько человек, которым предстоит пройти все круги ада. На этот раз занесла нас нелегкая на территорию немецкого концлагеря, задача — спасти из фашистского плена своих соотечественников. Гитлеровцы содержат в лагере смерти сотню русских солдат, их судьба предрешена, но родина их не забыла, и от командования поступил приказ: разработать секретную операцию по спасению пленных, возглавить которую поручено вам. Все готово к началу дерзкой акции, но неожиданно разведка сообщает, что скоро в концлагерь, где содержатся советские военнопленные, прибудет немецкая военная шишка. Начальство приказывает ликвидировать шишку — ну, чтобы два раза не ездить.

Получается, у вас уже две цели: спасти военнопленных и уничтожить немецкого командира. Выполнить их будет непросто. На карте действуют элитные войска Германии, в основном СС — кому, как не им, охранять главного фрица? Но, как мне кажется, вы уже привыкли к трудностям и вас уже не пугают ни элитные войска, ни СС.

Миссия, естественно, не претендует на историческую достоверность, но некоторые моменты, судя по всему, переданы точно.

Единственный минус карты — посредственный дизайн. Много однообразных объектов, которые неплохо было бы заменить. Например, огромное поле, на котором нет ни одной "проплешины", или слишком монотонный лес. Но все равно это не портит общего впечатления от карты, содержание которой намного важнее оболочки.

Установка

Скопировать файлы в директорию **MAPS/SINGLE**.

### ***Карта "Прорыв"***

**Автор:** Saul

**Игрок:** русские

**Противник:** немцы

**Размер:** 128x128

**Ландшафт:** летний

Какой ужас! Служил себе, служил спокойно в своей части, и ничто меня не тревожило. Да, иногда приходилось отбивать слабые нападения фашистов, но то, что мне предстоит, просто невероятно. У меня же нет никакого опыта проведения подобных операций!

...Итак, вы типичный командующий батальоном, находитесь на глухом участке фронта, где практически ничего не происходит. Так, пристрелите за день пару фрицев, вот и вся война. Но, к сожалению, ваша спокойная и размеренная жизнь прекращается, когда командование сообщает, что вы должны отправиться в самое пекло выбивать гитлеровцев с их насиженных мест. За какие такие заслуги вас удостоили столь высокой чести — непонятно, но факт остается фактом. Ваша

задача: прорвать оборону фашистов. И не просто прорвать, а сделать это максимально быстро. За пятьдесят минут. В противном случае вас отстранят от командования и отдадут под трибунал! А вы знаете, что такое советский трибунал? Я думаю, что такая перспектива вам совсем не улыбается. Поэтому действуйте!

Карта сложная. Оборона немцев состоит из двух линий, и хоть вы и вооружены по последнему слову техники, выполнить поставленную задачу будет крайне сложно. Зенитки, пушки, танки, пехота — вот лишь маленький список того, что приготовили для вас немцы. Но основная сложность — время, оно, к сожалению, работает на врага. Любое промедление с вашей стороны смерти подобно. Думать некогда, надо действовать.

Установка

Скопировать файлы в директорию MAPS/SINGLE.

## *Программа "Sudden Strike 2 Editor"*

**Автор:** Vinman

Если вам по каким-то причинам надоел редактор карт для "Противостояния 4", который поставляется вместе с игрой, то смело запускайте эту утилиту — альтернативный редактор карт и кампаний для игрушки Sudden Strike 2. Безусловно, в чем-то эта утилита уступает оригинальному редактору, но у **Sudden Strike 2 Editor** есть свои преимущества.

Хочется также отметить красивый и удобный интерфейс программы, видно, что у автора присутствует чувство юмора.

Редактор на английском языке, но он понятен интуитивно, так что проблем с освоением не возникнет.

Установка

Скопировать файлы в любую директорию, запустить программу установки и следовать дальнейшим инструкциям.

## **#05. Age of Mythology**

### *Программа "Campaign Editor"*

**Авторы:** NeoSoft Studios Team

**Campaign Editor** позволяет соединять отдельные сценарии в полноценные кампании. Вы вписываете название кампании, краткое описание и местоположение составляющих ее сценариев, и вуаля — сценарии оказываются объединены рамками одной кампании.

Установка

Запустите инсталлятор, следуйте предлагаемым инструкциям.

### *Кампания "Gods and Merchants"*

**Автор:** Aboyd

Кампания, объединяющая 4 сценария. Два египетских героя, Brokk и Eitri, собирают отряд наемников, чтобы добраться до пункта назначения. В пути им предстоит многое пережить — в каждом сценарии вас ждет серьезная битва за право двигаться дальше.

Кампания предлагает игру за каждую из трех фракций поочередно. Интересные сюжетные повороты и захватывающие сложные битвы — все это **Gods and Traders**. Играйте!

Установка

Скопируйте файлы в директорию с игрой.

### *Лучшие карты для сингла и для мультиплеера*

**Авторы:** SR2Leader, aboyd

В ваше пользование поступает суммарно 10 карт.

1. Сборник из четырех карт для однопользовательской игры, объединенных единой идеей: хороший герой, Аркантос, уничтожает полчища нечисти во главе с различными "Темными

Властелинами".

**2. Карта The Fjords of Norway.** На вашу деревню нападают несметные полчища врагов. Ваша задача — продержаться 20 минут до прибытия подкрепления в виде армии гигантов.

**3. Карта The Diety.** Один из игроков назначается божеством и получает ряд спецспособностей. Среди таковых имеются доступ ко всем божественным силам, возможность вызывать мифологических существ и возможность заключать и разрывать альянсы с другими игроками, даже если это запрещено. Остальные играют как обычно.

**4. И, наконец, 4 карты для мультиплеера — Flowing Lava Bridge, Summon Blood, The Valley of Death и Wonder Wars.**

Установка

Скопируйте файлы в директорию с игрой.

### *Три новых юнита*

**Автор:** Aboyd

Три новых юнита, предназначенных для создания собственных сценариев, — **Gandalf, Great Swordsman** и **Warrior of Poseidon**.

Установка

Скопируйте файлы в директорию с редактором, запустите редактор и пользуйтесь.

## #06. Command & Conquer: Generals

### *Модификации*

#### *Infusion Mod*

**Автор:** Battatta

Один из лучших модов за всю историю существования игры. Оправдывая свой большой вес, эта модификация вносит огромное количество изменений и дополнений. Изменению подверглись не только характеристики и внешний вид боевых единиц (наземных и воздушных), но и дизайн многих построек и прочих элементов окружающей среды. Более того, в игру включены новые постройки, апгрейды и великолепная коллекция звукового сопровождения. Улучшено поведение игровой камеры (особенно процесс приближения), добавлены новые графические текстуры, и т.д. Общее количество внесенных изменений зашкаливает за отметку в 200 пунктов. Более подробную информацию вы можете найти в прилагающемся к моду файле readme. Учтите, что для корректной работы **Infusion Mod** необходима последняя версия игры (на момент написания — **1.05**). Ваши "Генералы" также не должны быть пропатчены каким-либо другим модом.

Установка

Скопировать файл **inFUSIONmod357.big** в директорию **Мои документы\Command and Conquer Generals Data**. Создать копию ярлыка и изменить там путь к объекту на **...\generals.exe" -mod inFUSIONmod357.big**.

#### *Hard to the core sounds*

Новая модификация для любимой стратегии. Добавляет в игру 99 новых звуков. Что примечательно, автор мода использовал звуковое оформление из других военно-стратегических игр. Звуки стали более реалистичными и разнообразными. Очень качественный мод.

Установка

Скопировать в директорию **CC\_Generals\Data**, соблюдая структуру каталогов.

#### *Sound it up*

Как ясно из названия — замене подверглись стандартные звуки игры. Автор сумел подобрать действительно хорошую коллекцию звуков. Выстрелы из разных видов вооружений стали более реалистичными и приятными на слух. Эта модификация, без сомнения, заслуживает вашего внимания.

Установка

Скопировать в директорию **CC\_Generals\Data**, соблюдая структуру каталогов.

## *Дополнительные карты*

### *Anthrax Fortress*

**Автор:** Hogmark

**Количество игроков:** 5

Оригинально выполненная карта для пятерых игроков.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "**Моих документах**") с соблюдением структуры каталогов.

### *Biohazard's Fun*

**Автор:** BioHazard02

**Количество игроков:** 4

Очень просторная карта, пригодная как для дуэльных баталий, так и для матчей 2 на 2.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "**Моих документах**") с соблюдением структуры каталогов.

### *Canyon Carnage*

**Автор:** Timmy

**Количество игроков:** 4

Неплохая карта для 4-х игроков. Однако из-за специфического расположения игровых ресурсов настоятельно рекомендуется проводить на этой карте только матчи 2 на 2.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "**Моих документах**") с соблюдением структуры каталогов.

### *Crosstown Tactics*

**Автор:** Dan

**Количество игроков:** 4

Потрясающе выполненная карта. Рекомендуем.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "**Моих документах**") с соблюдением структуры каталогов.

### *Dreadly Sins*

**Автор:** Zhadum

**Количество игроков:** 6

Карта очень больших размеров. Автор пытался сделать как можно более полную копию небольшого участка территории Ирака.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "**Моих документах**") с соблюдением структуры каталогов.

### *Hills*

**Автор:** Snaer88

**Количество игроков:** 6

Отличная карта для серьезных баталий с участием большого числа игроков. Как ясно из названия, основную достопримечательность карты составляют многочисленные холмы разного вида и размера.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "**Моих документах**") с соблюдением структуры каталогов.

### *Mission on Mars*

**Автор:** j0ker

**Количество игроков:** 6

Наверняка вам всегда хотелось, но все как-то не удавалось поиграть на поверхности "красной планеты". Теперь мечта сбылась. **Mission on Mars** лучше всего подходит для игры 2 на 2 или 3 на 3.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "Моих документах") с соблюдением структуры каталогов.

### ***Snowy Death***

**Автор:** Dklein

**Количество игроков:** 6

В "Генералах" не так уж много снежных карт. **Snowy Death** — одна из них. Играйте на здоровье.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "Моих документах") с соблюдением структуры каталогов.

### ***Streets of Gold***

**Автор:** Thrawn28

**Количество игроков:** 6

Великолепная карта, рассчитанная на 6 человек. В центре **Streets of Gold** расположены 2 острова — настоящая кладовая ресурсов. Вот только добраться туда совсем не просто.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "Моих документах") с соблюдением структуры каталогов.

### ***Tactical Playground***

**Автор:** Verkinix

**Количество игроков:** 6

Настоящий плацдарм для масштабных боевых действий. Ресурсов не очень много, поэтому не рассчитывайте на то, что сможете легко и просто собрать мощную армию, чтобы бросить ее на базу врага.

Установка

Скопировать в директорию **Command and Conquer Generals Data\Maps** (находится в "Моих документах") с соблюдением структуры каталогов.

## ***Программа BigXTractor***

**Автор:** Dennis

Эта небольшая программка позволяет распаковывать файлы с расширением **BIG**, в которых содержится информация об игровых ресурсах. Кроме того, **BigXTractor** может помочь в установке (и создании) некоторых модификаций и игровых дополнений.

Установка

Не требуется.

## ***Textures***

Небольшой скин-пак, который вносит в игру новые образцы солдат и техники для всех трех противоборствующих сторон.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **CC\_Generals\Art\Textures**.

## **#07. Elder Scrolls III: Morrowind**

## *Дома и убежища*

### *Caldera Manor*

**Автор:** Deathbliss

Роскошный трехэтажный особняк на окраине Калдеры. К вашим услугам сундуки для хранения добытого добра, богато обставленные комнаты и тренировочный зал. Все, что нужно приключенцу для нормальной жизни. В отличие от забитой скриптами Балморы, Калдера практически не используется модостроителями, а потому путешествовать туда значительно удобнее.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### *Private Tower Balmora*

**Автор:** НВ

Богатые апартаменты в двух шагах от центра Балморы ждут нового хозяина. Роскошная обстановка понравится самым взыскательным приключенцам. Созданы все условия для труда и отдыха, а также складирования награб... добытых вещей. С верхней площадки башни открывается отличный вид на юго-западную часть Балморы.

Берите — не пожалеете.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### *Thera, the Island Stronghold*

**Автор:** Jonathan D. Wells

Тера — древний замок, ожидающий возвращения прежнего хозяина. Волшебное кольцо, лежащее в бочке рядом с маяком в Seyda Neen, способно перенести игрока в эту крепость за считанные секунды.

Для тех, кому трехэтажный особняк кажется слишком маленьким и убогим, как раз и создан шикарный замок Тера. И не говорите, что вам не хватает места для хранения нажитого добра! Просторные комнаты, величественные залы и волшебный вид, открывающийся с верхних этажей замка — что еще нужно утомленному путешественнику для того, чтобы достойно встретить старость?

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### *The Void*

**Автор:** David Klammer

Модификация, добавляющая в игру дом, который находится в другом измерении. Отличное убежище. Во-первых, до него не доберется ни один враг, а во-вторых, вам попасть туда просто. Надеваете кольцо с характерным названием **Ring of the Void** — и в то же мгновение оказываетесь под крышей родного дома. Что бы ни угрожало вам секунду назад — теперь вы в безопасности.

Кольцо находится в бочке в Census Office в Seyda Neen — если вы будете использовать этот мод в самом начале игры, то ни за что его не пропустите, а если нет — тоже не беда, вы всегда сможете за ним вернуться. Убежище, до которого не надо добираться пешком, достаточно надеть кольцо — что может быть удобнее?

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### *Watchtower*

**Автор:** Tsaya

Модификация добавляет в игру башню, соединенную мостом с Wolverine Hall. Никакой магии и прочих подозрительных вещей, пустычок, но какой удобный! От башни до Гильдии магов — минута ходьбы, до главного здания Дома Тельванни — минуты три, не больше. Да и место для жилья довольно необычное — не то что приевшийся "домик в Балморе". Заселяйтесь, пока вас никто не опередил!

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

## ***Полезные предметы***

### ***Cloak Collection***

**Автор:** Mykul

Модификация добавляет в игру две категории плащей — с капюшоном и без него. Каждая категория представлена множеством фасонов плащей самых разных расцветок, как заколдованных, так и обычных. По всему острову появляются новые NPC, демонстрирующие новинки, так сказать, живую. Если ломает платить за обновку деньги... впрочем, не мне вас учить.

Плащ заменяет нагрудник, а потому может пригодиться не по нраву воинам, предпочитающим носить тяжелые даэдрические доспехи. Однако некоторые плащи обладают мощными магическими свойствами, которых нет у других вещей. Таким образом, брать или не брать — решать вам. Я лишь замечу, что для магов и воров это определенно удачный выбор.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Diamond Throwing Stars***

**Автор:** GBT3e

Dullan Makkar вернулся в Вварденфел после долгих лет, проведенных за границей. Там он изучал секреты лучших имперских мастеров, вырезавших из алмазов метательные звезды и налагавших на них могущественные чары. Из путешествия он вернулся не с пустыми руками — вы можете посетить его лавку в Ebonheart и купить у него за очень большие деньги самые лучшие метательные звездочки на острове.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Glass Longbow***

**Автор:** Steve Sweitzer

Плагин добавляет в игру новый стеклянный (glass) лук — нечто среднее между костяным (bonemold) и даэдрическим луком. Характерной особенностью нового лука является высокое значение минимального повреждения, позволяющее стрелять значительно быстрее, чем обычно, нанося таким образом значительный урон цели.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Savant's Crossbow***

**Автор:** Tenaka

Легендарный Savant's Crossbow нигде не продается — его можно только найти, выполнив соответствующий квест. Anghersad Lodson из Гильдии воинов Балморы знает, что нужно сделать для того, чтобы самый мощный арбалет обрел, наконец, законного владельца.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***The Claws***

**Автор:** Nightwing

Модификация, добавляющая в игру когти — типичное оружие вора и ассассина (вспомните, например, Diablo). "Облегченный" вариант этого оружия продается в Балморе у оружейника, чей магазин находится напротив Гильдий. Однако ходят слухи, что где-то на острове лежат и более мощные когти — Dragon Claws...

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

## ***Дополнения и улучшения***

### ***Armorer v1.92***

**Автор:** Indestructible

Обновление плагина Armorer, добавляющее множество возможностей. Основная версия

позволяла игрокам самим ковать для себя оружие с помощью публичных кузниц. В новой версии появились умение Mining (добыча руды), новые шахты, где эту самую руду можно добывать, система переплавки руды в заготовки, возможность делать практически любой доспех и многое другое. Подробности — в прилагаемом readme-файле, который находится в архиве с плагином.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Daedric Signposts***

**Автор:** Nazz

Очередной плагин, изменяющий внешний вид табличек с названиями городов. На этот раз таблички выполнены в даэдрическом стиле. Для удобства названия раскрашены в разные цвета в зависимости от того, какой из фракций принадлежит тот или иной город.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Hall of Hands Gambling***

**Автор:** GBT3e

В рыбацкий поселок Graag Mok валом валит народ — недавно там открылось казино. Приходите и вы — возможно, именно вам улыбнется удача. А если нет — не спешите загружать сохраненку, а то пропустите занятный квест и возможность выиграть куда больше, чем несколько монет.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Hunter Modification***

**Автор:** Martin Bohnet a.k.a Garak

По Вварденфелу ходят слухи о людях, способных научить любого желающего использовать части тел различных животных для приготовления магических эликсиров... Персонажи с развитым навыком Alchemy получают от плагина максимум удовольствия — новые эликсиры значительно мощнее тех, которые можно было изготовить раньше.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Of Human Bondage***

Плагин позволяет покупать рабов на Рынке Рабов в Суране. Каждый из них владеет определенным видом оружия и будет драться за вас в меру сил и возможностей. Цена велика — 5000 за каждого раба, но возможность собрать вокруг себя маленькую армию того стоит. Если бы только AI в Morrowind был сделан чуть лучше...

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Potions***

**Автор:** Erasmus

Плагин изменяет иконки зелий и эликсиров, делая их более информативными. Теперь вы не будете, как раньше, рыскать по инвентарю в поисках лечилки или зелья, восстанавливающего ману, — найти их по характерным жирным крестам не составит никакого труда. Настоятельно рекомендуем к использованию.

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

### ***Scrolls***

**Автор:** Erasmus

Плагин изменяет иконки свитков на более информативные, значительно упрощая процесс поиска нужного свитка. Рекомендации ведущих собаководов — вы не можете себе представить, насколько это удобно, пока не попробуете!

Установка

Скопировать в директорию с плагинами, выбрать нужный набор плагинов при загрузке игры.

## #08. FIFA 2003

### *Chant Importer*

**Автор:** Orcun Atakan

Отличная программа, которая понравится любому поклоннику игры. С помощью **Chant Importer** вы сможете включать в игру свои собственные WAV-файлы. Просто выберите любую футбольную команду и импортируйте в FIFA 2003 собственные музыкальные отрывки. Во время игры за эту команду (на домашнем поле) среди гула болельщиков вы обязательно услышите знакомые звуки.

**Внимание:** пользователям **Windows XP** необходимо запускать установочный файл с пометкой **LITE**.

Установка

Автоматическая.

### *Luzniki Stadium*

Добавляет в игру легендарный московский олимпийский стадион "**Лужники**".

Установка

Скопировать в директорию **FIFA 2003\data**.

### *UEFA Champions League adboards*

Позволяет установить рекламные щиты с логотипами спонсоров крупнейшего клубного турнира Европы — Лиги Чемпионов. Новые щиты появятся на всех стадионах.

Установка

Скопировать в директорию **FIFA 2003\data**.

### *Russian League 2003*

**Автор:** Вадим Спицын

Да, вы не ошиблись. Прочтите еще раз название файла и снова порауйтесь. К нам пришла Российская Премьер-Лига 2003 в исполнении непревзойденного Вадима Спицына.

Патч включает в себя следующие компоненты:

- Чемпионат России в премьер-лиге
- Составы команд на момент начала Чемпионата России 2003
- Российские клубы в Лиге Чемпионов и Кубке УЕФА
- Полная экипировка всех российских клубов
- Фанатские флаги всех российских клубов
- Российские рекламные щиты
- Логотипы российских клубов в меню игры
- Фотореалистичные лица ведущих российских футболистов
- Специальное оформление меню игры
- Футбольный марш перед началом матчей
- Команды РЛВФ

Если вы считаете себя настоящим поклонником серии FIFA в целом и российского футбола в частности, не упускайте момент — устанавливайте скорее это чудо.

Установка

Автоматическая.

**\*\*\*\*\*Картинка:** rl2003\_3.jpg

**Подпись:** Капитан московского "Спартак" Егор Титов празднует забитый мяч.

**\*\*\*\*\*Картинка:** rl2003\_4.jpg

**Подпись:** Юра Ковтун получает желтую карточку — при ее габаритах это не удивительно.

#####*Картинка:* rl2003\_5.jpg

*Подпись:* Юра Ковтун явно чем-то недоволен. Ах да — его же выгоняет с поля судья.

#####*Картинка:* rl2003\_6.jpg

*Подпись:* На этот раз противникам не удалось распечатать ворота Алексея Зуева.

## #09. Grand Theft Auto 3

### *406 Taxi*

**Автор:** Don3k

Замена модели **Taxi**. Поклонникам серии "Такси" Люка Бессона и всем любителям быстрой езды посвящается. Знаменитое такси из фильма со спойлером, антикрылом и прочими украшениями. Самый скоростной вид общественного транспорта в Париже и Liberty City.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

### *BMW 325 no spoiler*

**Автор:** Don3k

Замена модели **Blista**. Стандартная "трешка" BMW — в меру динамичная, в меру послушная. Поставляется в двух вариантах — седан с люком в крыше и кабриолет. В таком месте, как Staunton Island, Blista наиболее часто встречается на улицах, а потому заменить надоевшую и примелькавшуюся модель будет актуально. Трафик преобразуется — ощущение реального города сильно как никогда.

Наконец, самому прокатиться на 325-й тоже вполне можно — простой, прочный, удобный автомобиль, незаменимый там, где требуется надежность, а не скорость.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

### *BMW M3*

**Автор:** Son-Storm aka Stephan Pomper

Замена модели **Banshee**. Тюнинговая BMW вполне оправдывает свою репутацию: форсированный движок, гоночная раскраска, норов, доставшийся "в наследство" от Banshee, — неповторимое ощущение быстрой езды на хорошей машине.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

### *BMW M5 version 1.1*

**Автор:** Theten

Замена модели **Mafia Sentinel**. Солидная тюнинговая "бэха" предпоследней серии, гордость мафиозной семьи с острова Portland. Sentinel в народе всегда называли BMW — модель и правда довольно похожа. Но эта машина заставит всех поклонников автомобилей из страны пива и сосисок жалеть о скором разрыве с "семьей". Ездить на миссии на этой машине — значит ощущать себя частью большой мафиозной организации, способной позволить себе любую роскошь.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и

следуйте указаниям программы. Затем вручную замените файлы **Handling.cfg** и **Carcols.dat**, предварительно сохранив оригиналы.

Обратите внимание на то, что после установки этой машины все изменения в **Carcols.dat** и **Handling.cfg**, сделанные ранее, пропадут.

## ***BMW M roadster***

**Автор:** Julian Flugel

Замена модели **Infernus**. Роскошная BMW Z-серии — звезда автосалонов, гордость баварского автомобилестроения. Качественно выполненная модель — проработано все, вплоть до двигателя и днища. Неповторимое ощущение "езды с ветерком", рокот мотора и полная управляемость — идеальная машина для вечно спешащего бандита из GTA 3.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

## ***BMW Z4***

**Автор:** Travis S

Замена модели **Stallion**. Stallion пользуется дурной славой — машина и правда напоминает жеребца с плохим нравом, норовящего то и дело взбрыкнуть или встать на дыбы. Z4 значительно менее темпераментна — это просто хороший гоночный автомобиль, в меру быстрый, в меру норовистый. Высокое качество модели и "покладистый" нрав — гарантия удовольствия от вождения.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

## ***Coach***

**Автор:** Dj Wichur

Замена модели **Coach**. Новый автобус — не рейсовый, как было раньше, а обычный городской, с табличкой "Liberty City" и пассажирами, выглядывающими из-за прозрачных стекол. Самый массовый вид общественного транспорта в Liberty City — возит даже полицейских.

Установка

Запустите прилагаемый **exe**-файл, следуйте инструкциям инсталлятора.

## ***Jeep Cherokee***

**Автор:** Ortwin C.

Замена модели **Moonbeam**. Аккуратный джип широко известной марки — красивая модель, детальная проработка мелочей вроде "движка" и интерьера, динамичная физическая модель. Гонку на нем не выиграть, но вот пробиться сквозь пробку — легко. Да и на "стрелку" в таком авто приехать не стыдно.

Установка

Запустите прилагаемый **exe**-файл, следуйте инструкциям инсталлятора.

## ***Mercedes G500***

**Авторы:** Zhenyok, RusLev

Замена модели **Cartel Cruiser**. Настоящий "Брабус" — гробоподобный джип от Mercedes, ставший визитной карточкой русских "братков". В Liberty City он занимает самое подходящее для него место — непримиримые враги игрока, представители колумбийского картеля, разъезжают в

таких машинах по "стрелкам" и "разборкам". Настоящая "папская" машина, ездить в ней — одно удовольствие.

Установка

Запустите прилагаемый **exe**-файл, следуйте инструкциям инсталлятора.

## *Mercedes S600*

**Автор:** Bartiomiej Kawecki "Prophet"

Замена модели **Kuruma**. Знаменитый "мерсисотый шестидес" — гроза "Запорожцев", властелин российских дорог. В GTA 3 он выглядит довольно скромно — машине представительского класса трудно соревноваться со спортивными моделями в игре про отморозка-автоугонщика. Однако для любителей классического стиля эта машина — однозначно "Наш выбор": настоящие бандиты, как показывает наша недавняя история, на других машинах просто не ездят.

Установка

Запустите прилагаемый **exe**-файл, следуйте инструкциям инсталлятора.

## *PG Racing Impreza*

**Автор:** PG Racing

Замена модели **Banshee**. Гоночная Subaru — этим все сказано. Машины от Subaru могут показаться непритязательными внешне, но вместо сердца каждой из них — пламенный мотор, позволяющий легко "делать" на светофоре, скажем, пижонские BMW. Любителям быстрой езды в большом городе — самого популярного развлечения XXI века.

Установка

Запустите прилагаемый **exe**-файл, следуйте инструкциям инсталлятора.

## *Toyota Supra*

**Автор:** Jared

Замена модели **Yakuza Stinger**. Абсолютная мощь, настоящий гоночный автомобиль. Разгоняется до максимума за пару секунд, с легкостью "делает" любую другую машину, способна доставить вас с одного конца острова на другой секунд за 15. По крайней мере, по прямой. На улицах же Liberty City подобная машина — настоящий катафалк для любого нерасторопного водителя. Неудачный поворот — и вот уже "Тойота" закружилась волчком, вовлекая в "аварию" все окрестные машины.

Выбор истинного профессионала — новичкам за рулем этой машины просто нечего делать.

Установка

Запустите прилагаемый **exe**-файл, следуйте инструкциям инсталлятора.

## *VW Passat W8*

Замена модели **Kuruma**. Обычный "Фольксваген" эконом-класса, средний во всех отношениях. Для тех, кто хочет убрать с глаз долой поднадоевшую Kuruma, — новая модель проработана значительно лучше.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы. Затем вручную замените файл **Carcols.dat**, предварительно сохранив оригинал.

Обратите внимание на то, что после установки этой машины все изменения в **Carcols.dat**, сделанные ранее, пропадут.

## *Xsara Picasso Police*

**Автор:** Picasso

Замена модели **Police**. Новый Citroen Xsara — специально для полиции Liberty City. Небольшой, верткий, достаточно резвый, этот автомобиль позволяет "гончим псам" полицейского управления города обрести "лицо", яркое и узнаваемое. Машина и правда похожа на собаку — маленькая и упорная, она будет без устали преследовать вас, пока не догонит.

Качество модели — выше всяких похвал. Пожалуй, самый стильный полицейский автомобиль. Must have.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для GTA 3 и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к GTA 3 и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

## #10. Grand Theft Auto: Vice City

### *Машины*

#### *T-80*

Замена модели **Rhino**. Знаменитый на весь мир русский танк добрался до Vice City. Вместо непонятого Rhino, напоминающего танки Первой Мировой, появляется нормальный современный танк, давить которым всех подряд стало еще приятнее, чем раньше. Берегись, Майами — русские идут!

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *Corvette*

Замена модели **Cheetah**. Красивая спортивная машина с узнаваемым названием. Похожа на Cheetah, которую заменяет, однако в отличие от нее обладает определенной индивидуальностью — надпись "Corvette" и "запаска" за креслами хорошо запоминаются. Специально для тех, кому "штатная" модель Cheetah представляется недостаточно хорошей.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *BMW Taxi*

Замена модели **Kaufmann Cab**. Долой старье, да здравствуют современные машины! Kaufmann Cab отправлен на свалку истории — на смену ему пришла стильная BMW с шашечками на крыше. Да, в 80-х ее еще не было — но выглядит модель неплохо, и тем, кто истосковался по забытым в Vice City современным машинам, она должна понравиться.

Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *Ferrari 355*

Замена модели **Phoenix**. Первая Ferrari для Vice City — количество подобных моделей для GTA 3 не поддается исчислению. Сделана на совесть — значки, интерьер, прочие мелкие детали выполнены по высшему разряду. Динамика соответствует требованиям, предъявляемым знаменитой маркой. Машина со знаком качества на каждой детали — удовольствие от вождения гарантировано.

#### Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *Forsage*

Замена модели **Bobcat**. Машина из фильма "Форсаж" — главные герои которого так же, как и Томми Версетти, любят быструю езду. Пикап Bobcat практически ни у кого не вызывал восторга, и замена его на стильный гоночный автомобиль с двигателем, возвышающимся над капотом, весьма кстати.

Физика машины изменена, теперь это действительно резвая спортивная машина, по ощущениям напоминающая Stallion. Сама модель сделана на твердую четверку. Если вам не нравится Bobcat — не пропустите Forsage.

#### Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *Lamborghini Diablo*

Замена модели **Infernus**. Знаменитая Lamborghini теперь есть и в Vice City. Самая быстрая машина в игре, Infernus получает второе рождение. Отличная модель, прорисованная до мелочей, неповторимое ощущение скорости, мощи, подчиняющейся легкому движению руки. Настоящий гоночный автомобиль, по сравнению с которым остальные машины в игре — детские забавы. Ставьте, не пожалеете.

#### Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *Landrover*

Замена модели **Landstalker**. Этот автомобиль наверняка должен понравиться тем, кого не устраивают "штатные" модели джипов в Vice City — по сравнению с другими машинами они выглядят примитивно. Вашему вниманию предлагается симпатичный джип известной марки — аккуратное исполнение, модель проста и в то же время легко узнаваема. Настоящее украшение улиц солнечного Майами.

#### Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

#### *Shelly GT500*

Замена модели **Sabre Turbo**. Несмотря на грозное название, Sabre Turbo не производит впечатления серьезной гоночной машины. А вот Shelly GT500 и звучит, и выглядит по-взрослому, пускай и немного старомодно.

Реальный претендент на победу в гонках Sunshine Autos. Отличный способ добраться из точки А в точку Б за минимальное время. Машина, на которой хочется ездить. Идеальный выбор.

#### Установка

Запустите **GTA Mod Installer**, выберите в предлагаемых окнах установку мода для VC и выбор содержащей мод директории. Далее укажите путь к VC и директории с машиной и следуйте указаниям программы.

## *Модификации*

### *Topdown view*

Вам не кажется странным, что Vice City — единственная игра из серии GTA, в которой нет возможности выбрать вид сверху? Данный мод исправляет этот недостаток — теперь вы можете наслаждаться компьютерным Майами с высоты птичьего полета.

Установка

Скопируйте файл **Main.ScM** в директорию **Data**, создав предварительно резервную копию заменяемого файла. После этого обязательно начните новую игру, иначе игра будет вылетать.

### *1st Person Look*

Не упустите возможность взглянуть на мир глазами Томми Версетти. Зрелище потрясающее, особенно при вождении мотоцикла. 100% эффект присутствия, оторваться невозможно. Наибольшее впечатление производит погоня за вором на мотоцикле по узким улицам — мир стремительно надвигается на вас, и главное — успеть увернуться.

Очевидно, что в большинстве случаев играть в этом режиме попросту неудобно. Однако для получения мощной порции адреналина эта модификация подходит идеально.

Установка

Скопируйте файл **Main.ScM** в директорию **Data**, создав предварительно резервную копию заменяемого файла. После этого обязательно начните новую игру, иначе игра будет вылетать.

### *Enter the Matrix*

**Автор:** Sarkos

Небольшое изменение с большими последствиями — от пуля теперь остаются характерные следы, напоминающие колечки дыма. Благодаря этому любая крупная перестрелка с полицейскими начинает напоминать расстрел охраны здания из первой "Матрицы" — выстрелы так же красивы, а попытки убить главного героя — столь же безуспешны.

Для полного соответствия скин Нео прилагается.

Установка

С помощью **ViceTXD Editor** (см. июльский компакт) замените "родной" **smoketrail.bmp** на прилагаемый к моду. Поместите файл **Neo.bmp** в директорию **skins**.

### *Real Names*

Ни для кого не секрет, что машины в GTA и Vice City "списаны" с реальных прототипов — авторы игры попросту не захотели выкладывать деньги за дорогостоящие лицензии. Данный мод абсолютно бесплатно изменяет названия машин на реальные. Таким образом, все машины теперь называются "как в жизни". Нет Perennial — есть Opel Astra, нет Admiral — есть Rolls-Royce Phantom, и так далее. Даже самолетик, на котором выполняются миссии киностудии, "сосчитали" — оказывается, это Cessna Caravan Amphibian.

Модификация ничего, в сущности, не меняет, однако способна доставить массу удовольствия автомобильным фанатам — приятно обнаружить, что за невнятным "псевдонимом" стоит реальное название известной марки. Да и ездить на "роллс-ройсе" приятнее, чем на неизвестном науке "адмирале".

Установка

Скопируйте файл **american.gxt** в директорию **TEXT**, создав предварительно резервную копию заменяемого файла.

### *Run and fire*

Простая модификация, позволяющая стрелять на бегу из большинства существующих в игре видов оружия. Просто и удобно.

Установка

Скопируйте файл **weapon.dat** в директорию **Data**, создав предварительно резервную копию заменяемого файла.

## *Realistic Damage*

**Автор:** ICGTEAM

Мы публикуем эту модификацию по просьбам наших читателей, неоднократно писавших нам о необходимости включить его в подборку по Vice City. Основной задачей **Realistic Damage** является улучшение системы отображения повреждений. К сожалению, со своей задачей мод справляется лишь отчасти. Машины далеко не всегда мнутся "как в жизни", предпочитая во многих случаях удивлять игрока немислимыми изгибами искореженного металла. Некоторые из них напрямую относятся к фантастике, некоторые же вполне возможны в реальности.

Для тех, кого не устраивает существующая в игре система повреждений, Realistic Damage может стать настоящей находкой. Для остальных данная модификация — забавная игрушка, практически ничего не добавляющая в игру. Смотрите, оценивайте, выбирайте. Одно можно сказать точно: положительные эмоции вам гарантированы.

Установка

Запустите **MOD Installer**, в предлагаемом меню выберите пункты **Select a script...** и **I want to select a folder...**, далее укажите путь к директории с модом и следуйте инструкциям программы

## *Программа VC distance*

**Автор:** Steve M.

Небольшая программка с важной функцией. Запускается параллельно с игрой и по нажатию кнопок уменьшает или увеличивает расстояние, на котором начинают прорисовываться большие детали, такие как дома и небоскребы. При наличии хорошего компьютера можно обозревать весь Vice City, стоя на крыше высокого здания.

К сожалению, изменяемый программой параметр не влияет на расстояние, на котором начинают прорисовываться машины и деревья. Даже выставив максимальные значения, вы все равно будете вынуждены наблюдать, как в 30 метрах перед вами буквально из воздуха появляется очередной автомобиль.

Однако возможность расширить обозреваемое пространство далеко за пределы штатных возможностей игры сложно переоценить. Vice City — несомненно, красивый город. Не пропустите возможность наслаждаться его видами в наиболее полном объеме!

Установка

Не требуется. Запускайте и пользуйтесь.

## *Программа Mod Installer*

**Автор:** cpmusick

**Mod Installer** необходим для установки большинства машин и модификаций в GTA 3 и Vice City. На прошлом компактe мы уже выкладывали предыдущую версию Mod Installer, и вот теперь — встречайте обновление.

Программа обязательна для всех, кто хочет установить публикуемые на наших дисках машины и моды.

Установка

Не требуется. Запускайте и следуйте указаниям программы.

## **#11. Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")**

### *Автомобили*

**BMW 7**

**Автор:** Galkin

Этот автомобиль — мой фаворит! Очень похожий на прототип четырехдверный седан, надежный и устойчивый, как танк. Несмотря на мощные габариты, быстро набирает крейсерскую скорость, но при этом не рыскает на дороге. Оптимальный выбор для всех, кто любит аккуратную и быструю езду. Если бы автор сподобился сделать еще и "живую" приборную доску — цены бы

этой модели не было. Но и так очень хорошо!

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и скопируйте файлы из папок с нашего компакт-диска в такие же папки в игровой директории.

### ***Chevrolet Bel Air 1955***

**Автор:** неизвестен

Это, конечно, не розовый "Кадиллак". Но и розовый кабриолет "Шевроле" смотрится не менее шикарно. Страшно подумать, сколько полигонов автор угрохал на эту модель — зато результат превзошел самые смелые ожидания. Все настолько великолепно, что просто нет слов. Устанавливайте и наслаждайтесь. За рулем этого авто должен посидеть каждый, пусть даже и в виртуале!

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и запустите исполняемый файл.

### ***Highway Trike***

**Автор:** Antonin Schindler

Приятный и на вид, и "в процессе" трицикл. Как и положено технике такого вида, быстро набирает скорость, хорошо маневрирует и... бьется обо все подряд. В общем, модель для любителей экстремального стиля езды. Больше, пожалуй, добавить нечего. Достойная модель, но без претензий на гениальность.

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и скопируйте файлы из папок с нашего компакт-диска в такие же папки в игровой директории.

### ***Mercedes C200***

**Автор:** Builder

Пожалуй, эту модель можно занести в категорию "must have". Мало того, что "Мерседес" (пусть и не из последних, и даже не из предпоследних, но самолюбие-то потешить можно?), так еще и сделанный на очень хорошем уровне. Адекватные физические данные, полная вменяемость на трассе, неплохая модель повреждений. Короче, "Мерс" — он и в "*Мафии*" "Мерс".

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и скопируйте файлы из папок с нашего компакт-диска в такие же папки в игровой директории.

### ***Napier Railton Monoposto 1933***

**Автор:** Antonin Schindler

Неплохое прибавление в семейке уже имеющихся гоночных каров начала 30-х годов. Собственно, от своих предшественников эта модель мало чем отличается в смысле физики, но тщательная проработка автором деталей, а также мощный... нет — **МОЩНЫЙ** дым, вырывающийся из выхлопных труб, заставляет предположить, что в тщедушном сигарообразном тельце скрывается сильный дизельный мотор. В процессе эксплуатации эти предположения полностью оправдываются.

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и скопируйте файлы из папок с нашего компакт-диска в такие же папки в игровой директории.

### ***Русский трактор***

**Автор:** Nick-Mochila

С одной стороны, забавно — до сих пор с тракторами в "Мафии" было не густо. Но с другой стороны... Капризная игрушка, вовсе не напоминающая моделью поведения на дороге настоящий трактор. Кроме того, квадратно-угловатая (судя по всему, автору было лень корячиться и прорабатывать детали). Функциональность здоровенных глушителей, выхлопных труб и прочей бяки, горделиво вынесенной на передний план, равна полному и абсолютному нулю — из них не вырывается ни одного, даже самого захудалого клубочка дыма. Такое ощущение, что трактор работает на водородном топливе. Тому же нулю равна функциональность устрашающих лезвий,

расположенных сзади. Вот если бы ими можно было бы перемолоть в порошок преследующий тебя автомобиль... А так получается еще один блестящий шарик на потрепанной елке.

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы, скопируйте **4ds**-файл в папку **\Models\**, а **bin**-файл в папку **\Tables\**.

### ***BA3-21099***

**Автор:** Builder

Не успев порадоваться, что вот наконец первый российский автомобиль добрался и до "Мафии", тут же разочаровываемся. Очень неприятная модель. Конечно, внешнее сходство имеется (правда, я в упор не помню, чтобы на этой модели в оригинале было антикрыло, но будем считать, что перед нами модель оттюнингованная), но совершенно невнятные "как бы" тонированные стекла, абсолютно никакая приборная панель (если лень рисовать, то не надо было вообще ничего делать!), многоугольный и тоже никакой руль делают эту работу совершенно непрезентабельной уже на уровне простого восприятия. Но даже это не самое главное. Главное — у нее двери НЕ ОТКРЫВАЮТСЯ! Совсем. Как данность. Томми делает невнятное движение рукой и затем проскальзывает на свое место в салоне СКВОЗЬ запертые двери. Не закастеневшим в реализме игрокам будет даже интересно.

Рекомендуется для установки недругам в качестве единственно доступного автомобиля!

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и скопируйте файлы из папок с нашего компакт-диска в такие же папки в игровой директории.

## ***Модификации***

### ***Halloween Mod***

Небольшой мод, ничего глобально не меняющий в игре, но тем не менее вносящий некий нездоровый оживляж. А сделано-то всего ничего: перерисованы 79 текстур на тему Хэллоуина, добавлена пара автомобилей, изменена главная музыкальная тема — теперь в меню звучит транс-микс музыки из одноименного классического ужастика.

В сухом остатке: на домах города нарисованы веселые тыквочки, народ расхаживает в оранжевых головных уборах, основная масса автомобилей также покрашена в соответствующий торжественности момента цвет.

Отложите сей мод до 31 октября и установите его именно в этот день. Если уж отмечать День всех Святых, так с "***Мафией***"!

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы, установите *Real Car Name Mod* (публиковался на компакт-дисках к апрельскому и июньскому номерам "Мании") и запустите исполняемый файл с данного компакт-диска.

## ***Оружие***

### ***AK-74***

**Автор:** Ikar

Дождались! "***Калашников***" в пяти различных видах, и все в одной упаковке. Сделаны модельки очень реалистично и смотрятся (а также используются) на ура. Дополнительного реализма добавляют новые звуки. В итоге мы имеем то, "что мы все долго хотели иметь, но боялись спросить". Ставить всем!

Установка

С помощью утилиты *Mafia DataXTractor* распакуйте игровые **DTA**-архивы и запустите исполняемый файл с нашего компакт-диска.

## ***Mafia DataXTractor v.1.1***

Утилита, просто необходимая для всех, кто хочет модифицировать игру да и просто побаловаться с "мафиозными" файлами, скрытыми обычно в архивах. Однако использование этой

утилиты влечет за собой пожирание огромных дисковых пространств: чтобы распаковать все архивы, требуется около 3 гигабайт свободного места на жестком диске. Учтите это, прежде чем взяться за распаковку!

Так как сама утилита не занимает много места, мы будем ее выкладывать на каждый компакт, чтобы вы без каких-либо проблем могли и впредь совершенствовать и модифицировать свою любимую "Мафию".

К сожалению, утилита пока не умеет запаковывать все обратно. Хочется надеяться, что новые версии данной программы исправят этот недостаток.

### **Mafia "DataXTractor" Patch**

**Автор:** Sherhan

Если у вас двухдисковая версия "Мафии" и возникают проблемы с использованием утилиты **Mafia DataXTractor**, то установите прилагаемый нами патч.

Установка

Для **Mafia DataXTractor** установка не требуется. Что же касается патча, то скопируйте его в папку с игрой и запустите файл **RMP.exe**.

## **#12. Homeworld**

### ***Модификация Autogun***

**Автор:** IM0001

Совсем небольшая модификация, превращающая легкие корветы в автопушки. С десяток этих устройств, расположенных вокруг базы, составят вполне приличный оборонительный пояс.

Установка

Скопируйте все в директорию с игрой. Переименуйте папку **\r1\** в **\r2\**, если хотите использовать эту модификацию, играя за таиданцев.

### ***Модификация Babilon 5***

**Автор:** Drazi Guy & Co

Всяческие комментарии тут излишни. Знакомая до боли за ушами вселенная "Вавилон-5", знакомые до той же боли летательные аппараты из той же вселенной... Сюжет, правда, не изменился, но внешний вид разительно отличается от привычного. Во-первых, все стало гораздо мельче, во-вторых, почти все выглядит крайне необычно (нет, не боевая техника — она, к сожалению, не перерисована), в-третьих, взрывы... Нет, это надо видеть!

Установка

Распакуйте куда-нибудь файл **Mod.exe** и скопируйте из получившейся папки **\Mod\** все ее содержимое в папку с игрой.

*Примечание: самораспаковывающиеся архивы v1.exe и v2.exe содержат компоненты для мультиплеерной игры за разные стороны. Инструкция по установке — внутри этих архивов.*

### ***Модификация Freespace TC***

Еще одна конверсия, изменяющая до неузнаваемости внешний вид техники в игре. На сей раз, как несложно догадаться, модификация сделана по мотивам вселенной Freespace. Честно говоря, я не являюсь фанатом этой вселенной, так что ничего не могу сказать насчет адекватности того, что воспроизводится на экране монитора, кроме того, что все это чертовски красиво!

Установка

Скопируйте папки **\r1\** и **\r2\** в игровую директорию.

### ***Модификация Kadesh***

Вы, конечно, помните "Защитников Садов" расы кадешы, которые наверняка попортили вам немало крови своими многочисленными юркими истребителями, в мгновение ока окружавшими и разбивавшими самую крепкую оборону. Теперь вы можете поиграть и за этих кровопийц.

Довольно симпатичный мод, правда, не без багов: перерисована не вся техника, и, что самое неприятное, вы не сможете начать очередной уровень, если у вас более *одной* исследовательской лаборатории, — игра вылетает. Так что, прежде чем телепортироваться дальше, позаботьтесь об уничтожении лишних лабораторий.

Установка

Скопируйте файлы в игровую директорию, запустите **ВАТ**-файл и затем запускайте игру. При выборе расы выбирайте таиданцев.

## ***Модификация Turanic Raiders***

**Автор:** dmille

Модификация, предлагающая вам сыграть за туранских пиратов, с которыми вы уже встречались в игре.

Отличная модификация. Перерисовано практически все. База поражает своими масштабами, а корабли — необычными формами. Скины юнитов нарисованы очень точно, практически ювелирно, и придаться просто не к чему.

Установка

Скопируйте папку `\r1\` в директорию с игрой. После запуска игры выбирайте расу куушан.

## **#13. Jedi Knight 2: Jedi Outcast**

### ***Карты для одиночной игры***

#### ***Bespin underground***

**Автор:** Archer

**Игрок:** Кайл

**Враг:** имперские штурмовики, темные джедаи, гуманоиды, ситх

**Тип:** синглплеер

Любопытная карта. Не знаю, почему автор назвал ее именно так, но с подземельем она никак не связана. Начинается игра на взлетной площадке имперской базы, повсюду стоят до боли знакомые "Tie Fighter", того и гляди заиграет заглавная мелодия из фильма Star Wars. Но отбросим ностальгию, у нас впереди еще много дел.

Карта не обладает захватывающим сюжетом, все предельно просто: бежим вперед, уничтожая все, что движется. Но будьте внимательны! Рядом с Кайлом мчится друг — молодой джедай, наш "помощник". Он еще молод и многого не умеет, поэтому от него больше вреда, чем пользы. Лезет куда не нужно, там, где можно пройти незаметно, вызывает огонь на себя, и приходится его защищать, рискуя собственной жизнью. Эх, молодежь...

Карта, безусловно, выезжает за счет симпатичного дизайна. Огромные залы плавно сменяются узенькими коридорчиками, а те — махонькими комнатками, из которых есть только один выход — по вентиляционной шахте, где Кайлу придется ползти практически по-пластунски. Проползли буквально двадцать метров — и вот мы уже на свободе, перед нами открываются великолепнейшие виды "зеленой" планеты. Только экскурсовода не хватает. Отмечу, что комнатки и залы не разочаруют вас бедными интерьерами. Все объекты на своих местах: работает суперсовременная аппаратура, мигают лампочки, кнопочки и прочая мелочь. Возникает стойкое ощущение, что перед нашим приходом здесь трудилась целая орава работников... Повсюду двери, открыть которые не представляется возможным без ключ-карт, бережно хранимых имперскими офицерами.

На карте присутствует всего один лифт, хотя, на мой взгляд, на карте с таким названием должно быть больше подъемников. Огорчает еще и то, что нет ни единого места, где бы вы чувствовали себя спокойно и безопасно. Везде враги. Тут штурмовики, там темные джедаи с гуманоидами, и нет от них покоя. Геймерам, которые любят посидеть и подумать, придется непросто, ибо карта проходится на одном дыхании, никаких остановок. Девиз этого творения: остановился — умер. Радует еще и обилие секретных мест — здесь их целых три, поэтому ищите.

Победа наступит после того, как вы добегите до конца карты и уничтожите там ситха. Для непонятливых объясню: это огромный темный джедай, прихвостень Императора. Нехороший тип, короче.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**, загрузить игру, вызвать консоль нажатием клавиш **Shift+~**, ввести **"map bespin\_underground"** и нажать **Enter**.

### ***Cargostation***

**Автор:** The Crazy Kraut

**Игрок:** Кайл

**Враг:** имперские штурмовики, темный джедай

**Тип:** синглплеер

Ненавистная Империя создала аппарат, который способен в несколько раз повышать силу темных джедаев, и ни в коем случае нельзя допустить его испытаний. Наши хитрые шпионы узнали, где проклятые имперцы хранят устройство — на совершенно неприметной грузовой станции, где базируется всего один грузовой корабль. Ваша задача: проникнуть туда и уничтожить аппарат под названием *Inductor*.

Сразу же после начала миссии выясняется, что у нас нет светового меча! Что это за джедай без меча, возмутитесь вы. И будете правы. Поэтому необходимо в срочном порядке искать наше любимое оружие, а пока придется пользоваться бластером, который, как известно, абсолютно неэффективен против темных джедаев. Остается только молиться о том, чтобы не встретить их до того, как отыщем лазерный меч.

Если с сюжетом в этом творении все в порядке, то вот о дизайне я бы такого не сказал. Все действие разворачивается в основном на двух взлетно-посадочных площадках и в двух ангарах. Есть еще небольшая дорожка, ведущая под площадки. Кстати, по ней необходимо пройти, ибо там находится кнопка, снимающая защитное поле, не пропускающее нас в один из ангаров. Занятно, но как раз с помощью этих полей автору удалось значительно расширить на самом деле небольшую карту. Дело в том, что для того, чтобы снять одно поле, надо сбегать в одну сторону, а чтобы отключить другое — в совершенно противоположную. Вот и получается — бегаешь, бегаешь, вроде как и карта большая. Обман зрения, чего уж там. Если бы не корабль на взлетно-посадочной площадке, то дизайн смотрелся бы совсем скудно. Ангара, к сожалению, пусты, нет в них никаких ящиков и прочих милых сердцу мелочей. Зато есть пушка, которая находится на одной из площадок — с ее помощью вы со вкусом сможете расстрелять большую часть врагов.

Противоречивая карта. С одной стороны, неплохой сюжет и недурственный геймплей, с другой — посредственный дизайн. Чуть-чуть бы автору еще поработать над ним — получилась бы великолепная карта.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**, загрузить игру, вызвать консоль нажатием клавиш **Shift+~**, ввести **"map sp\_cargostation"** и нажать **Enter**.

### ***Imperial Station***

**Игрок:** Кайл

**Враг:** имперские штурмовики, темные джедаи

**Тип:** синглплеер

Очень неплохая карта, главное преимущество которой — огромные размеры и качественный дизайн.

Завязка такова: вас поймали подлые имперцы, отвезли на свою станцию, где и содержат в камере. Естественно, жить спокойно среди них вы не сможете — необходимо бежать. Хорошо хоть световой меч враги не нашли. Что ж, надо действовать: рубанули разок лазерным мечом по стене, ан ее уже и нет, зато впереди — целая орава штурмовиков; махнули направо — пять трупов, налево — десять. Все, путь свободен, можно отправляться вперед, к цели, каковой является бегство с имперской станции. Не нравится нам здесь.

В первую очередь радует качественный дизайн карты. Вы не найдете здесь пустых помещений, все они заполнены разными нужными и не совсем нужными вещами. В огромном ангаре — грузовой корабль, в маленьких комнатках — аппаратура и дроиды, в коридорах на стенах развешаны силовые кабели, как воздух необходимые имперской станции. Лифты, лестницы, окна — все это присутствует и находится на своих местах. В общем, как я уже сказал, дизайн на очень высоком уровне.

Сложность миссии тоже не подкачала, здесь вы сможете проверить свое умение владеть как холодным, так и горяч... ой, то есть огнестрельным оружием, ибо врагов много, и все они разного типа: штурмовики, темные джедаи, имперские офицеры и другие прихвостни Императора.

Вывраться из этого логова будет непросто, но, как известно, для настоящего рыцаря-джедая нет ничего невозможного!

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**, загрузить игру, вызвать консоль нажатием клавиш **Shift+~**, ввести "**map imperial\_station**" и нажать **Enter**.

### *Infinite*

**Автор:** Joseph Wooldridge

**Игрок:** Кайл

**Враг:** имперские штурмовики, темные джедаи

**Тип:** синглплеер

Потрясающая с точки зрения дизайна карта. Вылитая голливудская киностудия.

Вы начинаете игру в маленькой комнатке, из которой, на первый взгляд, нет выхода. Разумеется, это далеко не так. Рядом с вами находятся ящички, которые разлетятся вдребезги от первого же выстрела из бластера, а за ними... "Вау, откуда здесь дверь?!" — спросите вы. К сожалению, ворота заперты, необходимо их открыть. Но как? Немного оглядевшись, вы обнаружите на стене решеточку, а за ней, тут же разлетевшейся в пыль от луча бластера, — кнопку. Нажали, и дверь, аки по мановению волшебной палочки, открылась. Но это только начало. Чем дальше в лес, тем толще партизаны, так что не расслабишься.

Вообще, разрушать — главная цель карты. Врагов здесь не так много, в основном вы будете рушить, рушить и еще раз рушить. Пример: выйдя из упомянутой комнатки и поднявшись на лифте, вы окажетесь на улице самого настоящего города. Несколько домов, у подъездов стоят две машины. "Неужели я попал в GTA 3?" — подумал было я. Ан нет. Стоило разок выстрелить из бластера по машине, как ее уже нет, пальнул по стене дома — стенка разлетелась, словно пенопластовая. Расстреляв все вокруг, вы окажетесь в четырех кирпичных стенах. А где же город? Все просто: это был всего лишь обман зрения. Потрясающее дизайнерское решение, на мой взгляд. Весело, знаете ли, крушить все вокруг, и красиво.

Я много рассказал о дизайне и ни словом не упомянул врагов. Противников мало: несколько имперских штурмовиков, с которыми вы справитесь без проблем, и три темных джедая. Вот с этими гражданами придется помучиться, ибо они нападают вместе, прямо на улице липового города.

Играя на этой карте, будьте особенно внимательны! Любая кнопка, которую вы ищете уже битый час, может находиться за ящиком, стоящим в углу, или за стеной дома, которая на поверку окажется не стеной, а декорацией.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**, загрузить игру, вызвать консоль нажатием клавиш **Shift+~**, ввести "**map infinite**" и нажать **Enter**.

### *Lobby*

**Автор:** Joseph Wooldridge

**Игрок:** Кайл

**Враг:** имперские штурмовики, темный джедай

**Тип:** синглплеер

Сие творение продолжает тему "необычных" карт для игры Jedi Knight 2: Jedi Outcast, начатую миссией **Infinite**, которая тоже присутствует в этой подборке. На этот раз вы попадаете внутрь кирпичного дома, который состоит из маленьких комнаток и коридорчиков. Все они соединяются между собой деревянными дверьми, открыть которые не представляется возможным без нажатия определенной кнопочки, тщательно спрятанной автором. Вот и приходится бегать, круша на своем пути всякие ящички и этажерки, которых на карте очень много, в поисках заветных кнопочек. Кстати, большинство кнопок находятся именно за всяким хламом, на который сразу и не обратишь внимания.

В общем, **Lobby** — это маленькая уютная карта, где вашей задачей будет не уничтожение врагов, а поиски выхода, так что придется поработать головой...

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**, загрузить игру, вызвать консоль нажатием клавиш **Shift+~**, ввести "**map lobby**" и нажать **Enter**.

## ***Новые модификации***

### ***Hard troops***

**Автор:** Darth Maul

Ежели вам кажется, что игра Jedi Knight II: Jedi Outcast слишком проста, что имперские штурмовики стреляют сикось-накось, то нет ничего проще — сделаем "беленьких" самыми настоящими снайперами.

После установки данного мода вышеозначенные имперские штурмовики начинают весьма метко стрелять, и практически каждый выстрел может стать для вас роковым. Увернуться очень сложно, я бы даже сказал невозможно. Играть становится намного тяжелее. Этот мод, безусловно, привлечет хардкорных игроков, но если вы себя таковым не ощущаете, то вам не сюда.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

### ***Minibot***

**Автор:** Huntet

Потрясающее творение! Признаюсь честно, я смеялся над ним минут десять, не меньше. Смех проходил, но стоило мне взглянуть на *это*, как все начиналось сначала.

Я видел множество модов к игре Jedi Knight II: Jedi Outcast, но такого... Сущность модификации проста — она уменьшает ботов в синглеплере. И не просто уменьшает, а *сильно* уменьшает. То есть все имперские штурмовики становятся размером примерно с таракана. Причем, когда они стоят и ничего не делают, то еще ничего, но стоит им побежать — начинается шоу, которое словами не описать. Только одна проблема: попасть из бластера в таких пигмеев очень трудно, особенно когда они двигаются. В общем, однозначно must install.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

### ***Red lightning***

**Автор:** Jerec

Если вам надоела синяя молния, которую посылает Кайл Катарн, используя Силу, то вы запросто сможете сменить ее на красную, конечно, не без помощи данного мода.

Я бы не сказал, что сие творение имеет какую-то особую ценность или привносит в игру разнообразие — нет, просто приятно, когда поднадоевшая синяя молния меняется на красную.

Ежели вы хотите больших перемен, то, установите мод **Minibot**, который тоже присутствует в этой подборке.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

### ***Thermal vbig explosion***

**Автор:** Bountu

Почему разработчики всегда делают такие маленькие взрывы от гранат? Это вопрос риторический. К сожалению, во многих играх пиротехника слаба, а душа просит, чтобы жажнуло, да так жажнуло, чтобы пыль по всему миру пошла. В общем, ежели вы желаете, чтобы после каждого взрыва термодетонатора у вас звенело в ушах, то устанавливайте сие творение не раздумывая.

Данный мод увеличивает силу взрыва термод... хм, да просто гранаты в десятки раз. Все перед глазами светится, в разные стороны расходится гигантский огненный шар. Очень красиво и эффектно.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

## ***Интересные скины***

### ***Blade***

**Автор:** Magnetixxx

Вы, конечно же, помните фильм "Блейд", который наделал немало шума и получил множество всевозможных наград. А теперь главный герой этого фильма — темнокожий вампир — взял в руки световой меч и отправился во вселенную "Звездных войн". Да, вы не ослышались, теперь вашей марионеткой будет великий и могучий, нет, не русский язык, а Блейд.

Кстати, модель выполнена весьма искусно. Сходство с прототипом велико, практически не отличишь.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

### ***Ej clan***

**Автор:** SniffWall

Кажется, наш всеми любимый Кайл Катарн заделался поклонником клана "Ej clan", прикупил себе соответствующее обмундирование с логотипами клана и отправился разгуливать в таком виде по задворкам Империи. Вид, надо признать, хорош, новая форма смотрится намного лучше, чем от Джорджа Лукаса, и кстати, она очень идет Кайлу, словно он в ней родился. Так что быстренько одеваем главного героя игры в форму клана "Ej clan" — и вперед, крушить Империю!

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

### ***Metalist***

**Автор:** Spider-Man

Недурственная модель металлиста. Однако я бы не сказал, что она лучшая в этой подборке. К сожалению, есть места на теле нашего героя, где прорисовка не очень качественная. Порой встречаются весьма грубые ошибки. Но в целом шкурка, как я уже сказал, неплохая. Главное — оригинальная. Сейчас модно делать роботов, инопланетян и прочую фантастическую живность, но автор данной модели пошел другим путем и создал обыкновенного землянина-металлиста.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Star Wars JK II Jedi Outcast/base**.

## **#14. Heroes of Might and Magic IV**

### ***Кампания "Fellowships of the Ring"***

**Название:** Fellowships of the Ring (Властелин Колец — Братство Кольца)

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер кампании:** 10 (!) сценариев

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

Совсем недавно вы могли созерцать на компактке кампанию с аналогичным названием. Теперь вам предлагается еще один оригинальный подход к этой эпической истории.

Кампания отличается детальной проработкой всех эпизодов, оригинальными находками (например, погоня всадников за Арвен превратилась в целую миссию!) и текстом, взятым прямоком из оригинала.

Дизайн, в котором трудно найти что-то лишнее, гармоничен и приятен глазу. Во всех деталях кампании незримо присутствует неповторимая атмосфера "Властелина колец", но не того занудного трехчасового фильма, который снял Питер Джексон, а книги, которую написал Рональд Толкиен.

Миссия, когда хоббиты идут через Вековечный Лес, необыкновенно красива. А главное, в наличии Том Бомбадил, забытый в экранизации.

Установка

Скопировать в папку **/Maps**.

### ***Кампания "Mousepad"***

**Название:** MousePad (Да здравствует Король!)

**Автор:** Archivariuss

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер кампании:** 4 сценария

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

Кампания, посвященная королю и его верному другу аббату Бодоуну. Они должны сокрушить силы тьмы, восстановить мир во всем мире, ну и так далее.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Кампания "Saga of Despierelles"***

**Название:** Saga of Despierelles

**Автор:** Ururam Tururam

**Страна:** Польша

**Язык:** английский/польский (две версии)

**Размер кампании:** 5 сценариев

**Сложность прохождения:** от крайне легкой до хардкорной

**Для игры требуется:** Heroes 4 version 2.0

Известный польский картостроитель Ururam Tururam внезапно разразился отличной кампанией. В ней наличествуют все размеры, от S до XL — причем по возрастающей. Такой подход интересен тем, что как бы подготавливает игрока к все более сложным испытаниям.

Нам предстоит играть за барда, который по долгу службы побывает и в шкуре Робин Гуда (экспроприатора собственности богатых в целях раздачи бедным), и Геракла (в этой ипостаси придется выполнять и по 12 квестов подряд).

Дизайн прекрасный, скриптов много.

Геймплей, соответственно, бьет фонтаном.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "Agathon"***

**Название:** Agathon

**Страна:** США

**Язык:** английский

**Размер карты:** M

**Подземелье:** нету

**Количество игроков:** 2 human/computer

**Сложность прохождения:** легкая

**Для игры требуется:** The Gathering Storm

Под вулканом Агатон лежит обширное подземелье, наполненное богатствами. Но обладать ими может только один островной Лорд.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "Cosjak"***

**Автор:** Argo

**Название:** Косяк

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** Small

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 1 human only, 2 computer only

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

Косяк — это некромант, увлекающийся травкой. Всю свою жизнь он провел в глухой деревне, где выращивал коноплю. Сначала вам предстоит окунуться в рабочие будни Косяка, выполнив ряд миссий: например, сгонять за травкой на дальние поля. Но потом, после встречи с оракулом, Косяк отправляется на восток, где должен узнать нечто исключительно важное.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## **Сценарий "Excile"**

**Автор:** Larry Laffer

**Название:** Excile (Изгнание)

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** М

**Подземелье:** нету

**Количество игроков:** 1 human only, 5 computer only

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

*Для начала приведу цитату: "Когда-то, давным-давно, вы жили в королевстве вашего отца Платона. Каждый день был как новый мир со своими загадками и приключениями. Но со временем этот мир становился все скучнее и скучнее. Последнее время отец все меньше встречался с вами, ваши отношения с ним ухудшились. Перелом в вашей жизни наступил после встречи с прекрасной девушкой Офелией. Она приплыла со своим отцом на торговом судне, и после первой встречи с ней вы полюбили друг друга. Вы хотели жениться на ней, но ваш отец был категорически против. Тогда вы решили украсть из казны немного золота и тайне от отца уехать вместе с Офелией на дальние земли. Но стража поймала вас в сокровищнице, и вы были изгнаны из страны без войска и имущества..."*

Ну что еще можно к этому добавить?

Красивый дизайн, возможность встать на светлую либо темную сторону, и счетчик репутации.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## **Сценарий "Infernal Fire versus Brute Force"**

**Автор:** AWESOME

**Название:** Infernal Fire vs. Brute Force

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** М

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 2 human/computer

**Сложность прохождения:** хардкорная

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

Сценарий, выдержанный в стиле квеста. Красиво оформлен и насыщен квестами.

**Предыстория:**

*Давным-давно существовала только одна стихия — Огонь.*

*Огонь согревал людей и освещал им путь. Но со временем появилась другая стихия, способная навсегда уничтожить и истребить Огонь. Имя этой стихии — Сила. Ее адепты — варвары — питали ненависть ко всему тому, что было им неподвластно. Варваров не заботило, сколько людей им придется убить, и они были готовы пролить моря и океаны крови для того, чтобы уничтожить Огонь, раз уж покорить его они так и не смогли.*

*И только после того, как две стихии сойдутся в решающем поединке, станет ясно, какая из них — Огонь или Сила — будут управлять миром. Ибо вместе они существовать не могут!*

*...Большая, красивая карта, где будут литься потоки крови в битве не на жизнь, а на смерть, исход которой определит, кому достанется мир — магам или варварам.*

Установка  
Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "Last Crusade"***

**Название:** The Last Crusade (Последний крестовый поход)

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** S

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 1 human only

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** ничего

Масштабный крестовый поход против злобной нежити. Почему последний? Да просто потому, что после вашего рейда в живых не останется никого.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "Philosopher Stone"***

**Название:** Philosopher Stone

**Страна:** США

**Язык:** английский

**Размер карты:** S

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 2 human/computer

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** The Gathering Storm

Две королевы ищут философский камень. Ищут, ищут — а найти не могут. Может, и камня-то никакого нет?

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "Revenge"***

**Название:** Revenge

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** S

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 1 human only, 1 computer only

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

Просто суперсценарий! Отечественный картостроитель выдал на-гора такое...

Поиграйте, не пожалеете!

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "Save the Vampyre"***

**Название:** Save the Vampyre

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** M

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 1 human only, 5 computer only

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** The Gathering Storm

Очень оригинальная карта. Некие джинны решили... вы не представляете — **уменьшить вампирам скиллы, сместив таким образом игровой баланс в сторону Порядка!!!**.

Естественно, вампиры возмутились и послали своего лазутчика с "мирным" именем Килл с партийным заданием порешить всех этих зарвавшихся ревнителей Порядка.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## ***Сценарий "The People Griffon"***

**Название:** The People Griffon

**Страна:** Россия

**Язык:** великий и могучий

**Размер карты:** М

**Подземелье:** есть

**Количество игроков:** 4 human/computer

**Сложность прохождения:** средняя

**Для игры требуется:** Winds of War (Вихри войны)

Хорошая мультиплеерная карта. Из толпы родственников ее выделяет отличная прорисовка местности, четкий баланс и красивый рисунок поверхности.

Установка

Скопировать в папку /Maps.

## **#15. Max Payne**

### ***Уровень "BackStreets"***

**Автор:** m.p.h.

**Гвоздь подборки!** Совершенно потрясающий по исполнению уровень. Размеры BackStreets относительно небольшие, но тут есть **все**. Перестрелки на улице при сильной метели, смертельные схватки со спецназом...

Детализация уровня поражает самое смелое воображение. Кто не верит — пусть взглянет на скрины, а еще лучше — загрузит данный уровень и узрит все собственными, сугубо личными глазами.

Скриптовые сцены проработаны очень хорошо и оставляют оригинальную игру нервно покуривать в коридоре. Особенно впечатляет концовка, выдержанная в истинно голливудском стиле. Отличнейшая, хитовая работа.

Но на этом полет фантазии автора не заканчивается. Неутомимый m.p.h. создал продолжение под названием **BackStreets II**. Положа руку на сердце, могу сказать: этот уровень еще круче первого.

Впрочем, он ждет вас в одном из следующих номеров. Пока же наслаждайтесь гениальной первой частью.

Установка

Скопируйте **mrm**-файл в директорию с игрой, выберите мод в меню запуска.

### ***Модификация "Maximator"***

Отличная модификация, которая изменяет облик Макса, превращая его в терминатора. Помимо этого, вас ждет большое количество новых стволов всех калибров, а также весьма неплохая музыка. Автор, кстати, потрудился на славу, и вдобавок к изменениям в геймплее перерисовал все экраны загрузки и главного меню.

Установка

Скопируйте **mrm**-файл в директорию с игрой, выберите мод в меню запуска.

## ***Модификация "Mixed Mod"***

Модификация, корректирующая физику, изменяющая облик главного героя и добавляющая некоторые весьма оригинальные виды оружия. Как вам, например, перспектива закидать врагов золотыми гранатами? Или пострелять из позолоченных "беретт" пулями, оставляющими в воздухе кольца дыма (bullet tracking называется)?

Установка

Скопируйте **mpm**-файл в директорию с игрой, выберите мод в меню запуска.

## ***Модификация "Crow V-6"***

Этот мод просто зверская вещь. Не ставьте ее, слабонервные, — не дай Бог, крышу сорвет. Модификация на тему культового фильма "Ворон". Играет мрачная музыка — и появляется главное меню. Оформленное, надо сказать, довольно необычно.

С установкой мода все экраны в игре, включая меню выхода, приобретают новые картины психоделического содержания, к тому же слегка расфокусированные, что придает им еще большую ирреальность...

Главный герой отныне бессмертен (а что вы хотите — он же оживший мертвец!) и внешним видом напоминает, как это и должно быть, Ворона. Оружия много, bullet-time неограничен. Бессмертие, что интересно, дает уникальную возможность подобраться поближе к врагам и изучить их "повадки". Плюс отличная музыка.

Добавлена также система кунг-фу и система double gun (сдвоенное оружие).

Однако есть в этом моде пара глюков, оба связаны с бессмертием. Убить "бессмертного" главного героя может, во-первых, отлетающая дверь, которую в конце второго эпизода, в доме Панчинелло, разносят из базуки, и во-вторых, вертолет в конце игры.

Впрочем, титаническая работа автора, создавшего эту прекрасную модификацию, перекрывает эти недочеты.

Установка

Скопируйте **mpm**-файл в директорию с игрой, выберите мод в меню запуска.

## ***Четыре свежих скина для Макса***

Разумеется, наших дорогих читателей никак нельзя оставить без новых шкурок, заменяющих привычного Макса на таких известных личностей, как Мел Гибсон или Hitman. Пользуйтесь на здоровье!

Установка

Скопируйте **mpm**-файл в директорию с игрой, выберите мод в меню запуска.

## **#16. Medal of Honor: Allied Assault**

### ***Модификация Clown***

Весьма своеобразная модификация, превращающая Вторую Мировую в цирковую клоунаду. После ее установки серые военные будни становятся веселыми и красочными. Все персонажи и все оружие окрашиваются в кричаще-яркие цвета немислимых сочетаний. На лицах врагов появляются мишени, похожие на радугу, а взрывы снарядов и гранат больше напоминают подрыв шуток, нежели реальные взрывы. Отныне военные действия проходят в веселой, непринужденной атмосфере. Можно гарантировать, что данная модификация способна развеселить самого сурового геймера. Модификация работает как в одиночной игре, так и в мультиплеере.

Установка

Скопировать все файлы в директорию **\Game Directory\main\**.

### ***Модификация City Nights***

Модификация, которая заменяет почти все скины оружия на новые, современные стволы.

Скажем, Tomphson становится MP5, а Colt 1914 — Glock 22. Всего в игре заменяется восемь видов оружия. К сожалению, технические стороны пушек остаются в прежнем виде. Скорострельность не поднимается, вместимость обоймы не увеличивается. Придется довольствоваться только измененным внешним видом. Что само по себе неплохо. Каково пострелять по фрицам, к примеру, из M14, а?

Кроме того, модификация добавляет новую карту — City Nights для игры в мультиплеере. Недурственная карта, сделанная в виде современного города. Очень мило выглядит переход, в котором на стенах развешаны афиши известных фильмов, например "Матрицы".

Установка

Скопировать файлы в директорию `\Game Directory\main\`.

### ***Четыре загрузочных экрана***

Предлагаем вашему вниманию четыре новых загрузочных экрана, которые развеют скуку в ожидании того момента, когда игра наконец-то загрузится.

Установка

Скопировать файлы в директорию `\Game Directory\main\`

### ***Звуковая модификация BM Real Sounds***

Звуковой набор, который заменяет все звуки выстрелов, звук перезарядки, а также взрывы гранат на более реалистичные. После установки модификации играть становится значительно интереснее.

Установка

Скопировать файлы в директорию `\Game Directory\main\`.

### ***Звуковая модификация Dan's Sounds***

Заменяет все звуки выстрелов и взрывов, превращая их в аналогичные из фильма "Братья по оружию" ("Band of Brothers"). Вся звуковая палитра сильно преобразуется, создавая совершенно непередаваемую атмосферу. Ставить всем, а уж ценителям фильма тем паче.

Установка

Скопировать файлы в директорию `\Game Directory\main\`.

## **#17. Medieval: Total War**

### ***Модификация Russian Expansion***

**Авторы:** Engineer, AlexRaven

Многие отмечают, что в оригинальной игре русские были совершенно незаслуженно обойдены вниманием разработчиков. Им достался всего один специализированный юнит — бояре, да и неточностей была допущена масса. Ну откуда, скажите на милость, у русских взялись арбалетчики? Многие геймеры в знак своеобразного протеста играли за Византию — и православные, и уникальных юнитов хватает. Однако желание сыграть "за своих", естественно, по-прежнему оставалось. Russian Expansion предоставляет такую возможность.

**Russian Expansion** — это, пожалуй, самый известный россиянам мод к Medieval. Около сорока новых юнитов — с описаниями и картинками, вырезанными из учебников и книжек про древнюю Русь. Новая фракция — новгородцы, заменившая "русских" — во времена раннего средневековья такого народа попросту не было. Несколько новых юнитов для других фракций, изменения в правилах, направленные на достижение идеального баланса.

Несмотря на то, что авторы мода настаивают на его сбалансированности, очевидно, что благодаря ему русские получают значительно мощнее, чем раньше. Одни "богатыри" чего стоят — отряд из трех человек способен разогнать тяжелую кавалерию противника. Многие новые юниты слишком дешевы, многие — излишне мощны. Вероятно, это компенсация за слабость "русских" при оригинальных правилах. Играть становится легче, но такое нравится далеко не

всем.

Russian Expansion — это мод, который никак нельзя порекомендовать для турнирной игры. Однако "для личного употребления" он подходит идеально — играть "печенежскими лучниками" и "богатырями" значительно приятнее, чем поднаоевшими арбалетчиками и боярами. Да, стиль описаний временами вызывает улыбку, а баланс трещит по швам — зато можно на самом деле почувствовать, что ты играешь за русских, устроив вместе с другом Куликовскую или Невскую битву. Играть приятно.

Рекомендуется всем поклонникам Medieval. Превосходный способ поднять настроение, с головой уйдя в игру на пару дней. Пускай ваши "охотники на медведей" захватят Стоунхендж и вымоют лапти в Атлантическом океане!

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, создав предварительно резервные копии заменяемых файлов и директорий. В игре начните новую кампанию, в предложенном списке кампаний выберите **Great Novgorod**.

## ***Модификация Camelot***

**Автор:** King David

Как можно предположить по названию, модификация основана на легендах о короле Артуре и рыцарях Круглого Стола. Игрок за англичан получает в свое распоряжение короля Утера, Ланселота, Галахада и прочих героев легенды. Место Папы Римского занял Мерлин — он дает Утеру задания, а в случае неповиновения натравливает на него дракона.

Мод не оказывает существенного влияния на игру, разве что надоедавший своей настырностью Папа Римский заменен на "идеологически выдержанного" Мерлина. Однако он привносит в игру за англичан специфический колорит, заставляя относиться к королю и генералам как к живым людям, а не бездушным юнитам.

Таким образом, если вам нравится играть за англичан, то вы наверняка оцените **Camelot** — мод создает ощущение, что вы оказались среди старых знакомых.

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, создав предварительно резервные копии заменяемых файлов и директорий. В игре начните новую кампанию, в предложенном списке кампаний выберите **Camelot**.

## ***Модификация Forge of Destiny***

**Автор:** Darwin

Модификация изменяет стартовое положение всех фракций в игре — теперь в начале игры у каждой из них под контролем только одна провинция. Доходы, получаемые с этих провинций, приблизительно одинаковы — все фракции находятся в равных условиях. Если вы считаете, что баланс сил в игре нарушен неудачной начальной расстановкой, то **Forge of Destiny** — это именно то, что доктор прописал.

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, создав предварительно резервные копии заменяемых файлов и директорий. В игре начните новую кампанию, в предложенном списке кампаний выберите **Forge of Destiny**.

## ***Модификация Fine-tune***

Сколько бы разработчики ни тестировали игру, всегда найдутся люди, утверждающие, что баланс в игре никуда не годится, и предложат целый список изменений, которые нужно внести для исправления ситуации. **Fine-tune** — пример такого списка для Medieval. Многие юниты, ранее доступные только одной из фракций, теперь могут производить и другие. Минимальные требования для постройки целого ряда юнитов изменены. Добавлены русские эквиваленты некоторых европейских юнитов — Rus Voin (для всех остальных — викинг) и прочее. Изменены условия custom battle, в частности, список доступных для найма воинов. Полный список изменений занимает 5 страниц.

Если вы согласны с тем, что баланс в Medieval далек от совершенства, обратите внимание на Fine-tune. Скорее всего, предложенные там изменения придутся вам по вкусу — большинство из них вполне логичны.

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, создав предварительно резервные копии заменяемых файлов и директорий. Полный список изменений — в прилагаемом **readme**-файле.

## #18. Need for Speed: Hot Pursuit 2

### *Дополнительные модели автомобилей*

#### *Audi Avantgarde*

**Автор:** ART\_17

Новая модель автомобиля Audi. Заменяет стандартный **Ford TS 50**. Из особенностей Audi Avantgarde стоит отметить великолепный дизайн и поистине высочайшую скорость. Стоит ли говорить, что эта машина с легкостью обгоняет всех конкурентов своего класса?

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\ts50**.

#### *Cops Car*

Теперь у вас появилась возможность ездить на полицейской машине и в режиме Single Challenge. Для этого необходимо лишь установить эту модель. Выбирайте любой автомобиль из оригинальной версии игры — и смело заменяйте его на машину правоохранительных органов.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\**. В папке **Cars** выбирайте папку любого авто и копируйте туда файлы с компактa.

#### *Corvette z06 Speedline*

**Автор:** Hannuq

Новый вариант внешнего вида автомобиля **Corvette z06**.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\corvz06**.

#### *Ferrari GT 500*

Знаменитый автомобиль в новой раскраске и с отчасти видоизмененным корпусом.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\barch**.

#### *Ferrari 360 Spider Challenge Stradale*

**Автор:** Hannuq

Новая версия машины **Ferrari 360 Spider**. Challenge Stradale выглядит куда привлекательней своего оригинального товарища.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\modenas**.

#### *Murcielago*

Ремейк оригинального автомобиля **Lamborghini Murcielago**.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\murcie**.

#### *Porsche GTZ*

Новый золотистый Porsche, заменяющий стандартную модель **911 Turbo**. Стоит отметить, что новая вариация практически ничем не уступает старой. Напротив, скоростные параметры лишь возросли, а машина стала намного устойчивее держаться на трассе.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\911t**.

### *Vauxhall VX220 Zero*

Обновленная версия автомобиля **Vauxhall VX220**. Изменению подвергся не только внешний вид машины, но и ее гоночные характеристики. Теперь VX220 вполне может конкурировать с более именитыми соперниками.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\vx220**.

## *Измененные гоночные трассы*

### *Tropic Vancvillage*

**Автор:** ART\_17

Измененная гоночная трасса от известного создателя трасс и моделей автомобилей. Tropic Vancvillage приходит на смену треку **Tropical Sunset**. Основным и наиболее заметным изменением можно считать доработанные декорации живой природы. Теперь все, что находится за пределами ограждений (деревья, кустарники и т.д.), стало более ярким и приятным глазу.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\tracks\Tropics**.

### *Reflection*

**Автор:** xtsplash

Эта модификация в значительной мере улучшает отражение света от поверхности любого автомобиля. Теперь ваша машина всегда будет блестеть как новенькая.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars**.

## *F1 Force Feedback Wheel Fixed*

**Автор:** xtsplash

Если вы — обладатель замечательного руля F1 Force Feedback от компании Thrustmaster, то вы попали куда надо. Представленные здесь два файла добавляют в игру поддержку этого игрового устройства. Устанавливайте и наслаждайтесь игрой.

Установка

Скопировать в директорию **Need For Speed Hot Pursuit 2\Controllers**.

## **#19. Neverwinter Nights**

### *Модуль The LOK Dungeon Tileset*

**Язык:** английский

Этот модуль заинтересует прежде всего тех, кто сам увлекается созданием модулей. Он представляет собой, по сути дела, демонстрационную площадку для новых разработок автора — винтовых лестниц, башен, дверей и многого другого. Настоящий рай для любого DM'а, желающего разнообразить "штатные" инструменты создания карт и интерьеров.

Представленный модуль являет собой банальный hack'n'slash без сюжета и цели — автор просто хотел заключить в минимальный объем максимум созданных им новинок. Смотрите, изучайте, пользуйтесь — русских модулей для Neverwinter Nights до обидного мало, однако в ваших силах исправить эту ситуацию.

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, выберите модуль в меню **New Game\Other Modules** в самой игре.

### *Модуль Return of Mikaila Chapter 1*

**Полное название модуля:** Return of Mikaila Chapter 1 — The Edge of Nowhere

**Автор:** Tom 'Magi' Smallwood

**Язык:** английский

Небольшой городок, затерянный в лесах. Само его местоположение служит лучшей защитой, чем имперский гарнизон на соседнем холме. Непролазная глушь, где даже мухи дохнут от скуки. Как показывает практика, именно в таких скучных, неприметных местах Все И Случается — рождаются и умирают герои, строят зловещие планы темные маги. Вы же знаете, как это бывает: сегодня — маленький городок X, завтра — весь мир. Так случилось и на этот раз.

Протагонист приехал в родную деревню Woodfolk, чтобы отдохнуть, попить эля (паршивого качества, зато свой, вудфолковский) и расслабиться. Но, как это часто бывает, не тут-то было — нападение орков круто меняет планы, и вот уже наш герой — в самой гуще битвы, защищает родную деревню и спасает маленьких девочек от рук Кровожадных Врагов. Знакомая картина, не правда ли?

При всей банальности сюжета модуль производит приятное впечатление. Помимо основного квеста, касающегося орков и спасения родных осинок, в нем существует масса дополнительных — игра в местный эквивалент Jack Pot, разговоры "за жизнь" с разнообразными NPC и даже ловля бабочек. Все они создают неповторимое ощущение настоящей сельской жизни — неторопливой и размеренной, не способной измениться даже перед лицом нашествия Темных Сил. Начинаешь верить в то, что видишь, а это — основа хорошего модуля. Погружение в созданный автором мир — большая редкость.

Те, кому такое нравится, — не пропустите. Тех, кто ценит в Neverwinter Nights прежде всего хорошие битвы — уверяем, что этого добра тут предостаточно. И еще: желаем удачи, вам она потребуется. Отстоять родную деревню Woodfolk — не самая простая задача.

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, выберите модуль в меню **New Game\Other Modules** в самой игре.

Обратите внимание: модуль рассчитан на персонажей первого уровня, если вы попытаете начать его более "продвинутым" героем — вас принудительно "опустят" до первого уровня.

## *Модуль Sex & The Single Adventuress*

**Язык:** английский

Модуль-прикол. Политкорректность выброшена на свалку, да здравствует полная свобода. "Drugs, sex and rock'n'roll"... вернее, в основном второй пункт из этого списка. Автор честно предупреждает: не принимайте то, что видите, всерьез, просто расслабьтесь и получите удовольствие. Поверьте, поводов для этого предостаточно.

Казалось бы, жизнь магички 20-го уровня скучна и банальна — все, что только можно захотеть, находится на расстоянии вытянутой руки, стремиться к чему-либо героическому уже не охота — осталось только наслаждаться жизнью. В распоряжении героини находится замок ее бойфренда — с бассейном, роскошными апартаментами и симпатичными мальчиками из замковой стражи. Что еще нужно для счастья? О, много чего. Для начала — выиграть конкурс красоты и оторваться на вечеринке у хорошего знакомого. А дальше — поглядим.

Игровой процесс напоминает квест GAG — тот же налет нецензурности в каждом слове и поступке персонажей, такое же обилие приколов по поводу и без повода. Без хорошего знания английского не обойтись — читать придется много, да и язык довольно сложен. Однако те, у кого нет лингвистических проблем, получат массу удовольствия. В такой серьезной игре, как Neverwinter Nights, редко можно встретить модуль, наполненный местами едким, местами — откровенно непристойным юмором.

Автор честно предупреждает: приверженцам пуританской морали играть не рекомендуется. Зато остальным понравится. Надеюсь, вам тоже. Наслаждайтесь!

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, выберите модуль в меню **New Game\Other Modules** в самой игре. Модуль требует версию игры не ниже **1.19**.

Настоятельно рекомендуется перед игрой прочитать readme. Такого количества предупреждений класса "прочитайте и не говорите потом, что вас не предупредили" вы больше нигде не встретите.

## *Модуль The Spires of Ravenloft*

**Автор:** Raven\_builder@yahoo.com

**Язык:** английский

Модуль основан на чрезвычайно популярном у любителей D&D сеттинге Ravenloft, созданном Трасу и Laura Hickman. В отличие от Forgotten Realms, стандартного сеттинга D&D, представляющего собой типичный мир фэнтези, Ravenloft — это мир ужаса, вампиров и темной магии. Уже много столетий Баровия находится во власти загадочного проклятия — она окружена магическим туманом, который впускает людей внутрь, но назад не выпускает. В центре Баровии стоит замок графа Страда фон Заровича, правителя этих мест. Местные жители опасаются приближаться к замку — говорят, он охраняется волками с горящими огнем глазами и мертвецами, поднявшимися из могил.

Автору модуля удалось передать атмосферу Ravenloft — чернота, безысходность, отчаяние пронизывают модуль. Зомби и скелеты — частые гости в ролевых играх, однако тут они не просто играют роль пушечного мяса, а создают настроение. Живые здесь мало отличаются от мертвых. Сначала, глядя на немногочисленных людей, пытаешься понять, как они смогли выжить в этом кошмаре. А потом понимаешь — они не живут, они доживают свой век. Тут никто не удивляется, если вчерашний собутыльник превратится в безмозглую тварь, управляемую черным колдовством, — все мы смертны. Если вам нравятся "атмосферные" модули — равнодушными вы не останетесь.

Один из лучших модулей по Ravenloft. Потрясающая атмосфера, продуманные квесты, наконец, встреча с самим Страдом фон Заровичем, самым знаменитым вампиром в D&D. Всем, кто ценит мрачную атмосферу и продуманный сюжет, настоятельно рекомендуется.

Установка

Скопируйте файлы в каталог с игрой, выберите модуль в меню **New Game\Other Modules** в самой игре.

## **#20. Postal 2**

### *Cus compsrus*

Карта представляет собой некий компьютерный магазин, который называется "Comps r Us". Здесь есть все, что душе угодно. Хорошо исследуйте локацию, и вы найдете не только кучу неприятностей, но и спрятанное оружие. Карта выполнена очень качественно и не даст скучать даже самому жестокому маньяку.

Установка

Скопировать в директорию **Postal 2\maps**. В игре выберете **Опции->Особая карта**.

### *Модификации*

#### *Blue Fire*

**Автор:** Orhan

Огонь в игре становится синим. Выглядит оригинально и ничуть не хуже привычного. Элемент разнообразия, э?

Установка

Скопировать в директорию **Postal 2\Textures**. Не забудьте сделать копию заменяемого файла.

#### *Damage mod*

Вариация на тему усиления боевой мощи представленного в игре оружия. Выкладываем последнюю версию данной модификации (исправлены ошибки предыдущих версий). Как вы уже поняли, она усиливает мощность некоторых стволов, плюс — позволяет делать хедшоты из пистолета и винтовки с абсолютно любого расстояния.

Установка

Скопировать в директорию **Postal 2\system**. Не забудьте сделать резервные копии заменяемых файлов.

### ***Pixies Teleporter***

Благодаря этому моду вы сможете телепортироваться внутри игрового города. Нажатием одной клавиши вы можете сразу же перенестись в определенную локацию. Файл **map.bmp** покажет, на какую кнопку прикреплена та или иная локация (используются кнопки дополнительной клавиатуры).

Установка

Откройте файл **user.ini**, который находится в директории **Postal 2\system**. Откройте **txt-файл**, установленный с компактa. Произведите необходимые изменения.

### ***Silver Weapons***

**Автор:** Orhan

Помните, в прошлом номере была опубликована модификация Golden Weapons? Так вот, Silver Weapons делает примерно то же самое. Только теперь ваше оружие окрасится не в золотой, а в серебряный цвет. Смотрится стильно.

Установка

Скопировать в директорию **Postal 2\Textures**. Не забудьте сделать резервную копию заменяемого файла.

### ***Stats and Cheats mod***

Эта модификация добавляет в ваш инвентарь новый предмет. Выглядит он как обычная карта, однако при ее использовании на экране появляется полный список вашей статистики.

Установка

Скопировать файл **Rename.bat** в директорию **Postal 2\system** и запустить его. Затем скопировать все остальные файлы в директорию **Postal 2\system**. Не забудьте сделать резервные копии заменяемых файлов.

### ***Weapon Skins***

Как ясно из названия, данная модификация привносит в игру новые шкурки привычного оружия. Стоит отметить, что новый облик привычных пушек куда более симпатичен. Особое внимание стоит уделить новой гранате.

Установка

Скопировать в директорию **Postal 2\Textures**. Не забудьте сделать резервную копию заменяемого файла!

## ***Новый облик игры***

### ***Коллекция из 4 новых заставок***

**\*\*\*\*\*Есть картинки для каждого блока, ставить по тексту после соответствующего блока с выравниванием влево. Ориентироваться по названиям картинок**

#### **Boomsplash**

**\*\*\*\*\*Картинка: Boomsplash.jpg**

#### **MatrixZnakePostal2Splash**

**\*\*\*\*\*Картинка: MatrixZnakePostal2Splash.jpg**

#### **SamsPostal2Splash**

**\*\*\*\*\*Картинка: SamsPostal2Splash.jpg**

#### **SimpleSplash**

**\*\*\*\*\*Картинка: SimpleSplash.jpg**

Установка

Скопировать в директорию **Postal 2\system**. Не забудьте сделать резервную копию заменяемых файлов.

## #21. Red Alert 2

### *Модификации*

#### *Модификация "Cannis Rules: Balance of Power"*

**Автор:** Cannis Rabidus

Отличная модификация, добавляет в игру новые юниты, но помимо этого, модифицирует старые как с графической стороны, так и с точки зрения функциональности.

Основной особенностью модификации является огромное количество зданий. Играя за каждую из предложенных сторон (Альянс, Советы или за Юрия), вы сможете возвести постройки приблизительно шести новых типов: электростанции, разнообразные заградительные сооружения, башни и множество других. Появилось понятие "пристройки" (можно заказывать улучшения зданий) и новое "супероружие" (есть возможность использовать другие средства для запуска атомной бомбы, к примеру, баллистические ракеты, запущенные с передвижной пусковой установки). Перечислять все нововведения нет смысла, проще установить мод и все увидеть собственными глазами.

Установка

Установите модификацию в любую директорию и запустите ее. В появившемся меню выберите **Launch Cannis Rules**. Модификация предназначена только для дополнения **Yuri's Revenge**.

#### *Модификация "Capture Pack V2.0"*

С помощью этой модификации можно производить любые юниты за каждую из трех воюющих сторон. Юниты полностью соответствуют окраске выбранной стороны (войска Альянса синего цвета, советские — ярко-красного, а юниты Юрия — фиолетового), что смотрится очень натурально и не создаст хаоса на поле брани.

Поначалу это немного непривычно, однако через некоторое время ощущаешь огромное преимущество совместной атаки советских танков "**Apocalypse**" и американских пехотинцев.

Установка

Установите модификацию в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Модификация предназначена только для дополнения Yuri's Revenge.

#### *Модификация "Moo man's rules"*

Наверное, самое интересное дополнение для Red Alert 2, которое я когда-либо встречал. Список всевозможных нововведений огромен: модификация позволяет вести огонь через стены, здания можно строить намного дальше от близлежащих строений, чем раньше. Теперь у вас есть возможность выстроить целых 10 **Prism Tower** в линию — и добиться десятикратного увеличения повреждений. С помощью юнита **Crazy Ivan** можно подорвать здание двойным нажатием мышки, что, согласитесь, удобно.

Войска пополнились новой техникой и пехотой. Чего только стоят **Field Medic**, **Navy SEAL**, **Humm-Vee** (7,6-миллиметровая пушка), **Cheetah Battle Tank** и **M1A2 Abrams**. Всего же вы сможете создать аж 15 новых юнитов.

Огромное значение в этом моде придается специальным юнитам всех стран. К примеру, при игре за Россию в вашем распоряжении окажется 3 новых особых юнита: **Tesla Boat**, **Drone Miner** (киборг-паук с возможностью сбора ресурсов) и **Hind Transport**.

Помимо этого, модификация добавляет в игру огромное количество новых зданий: гидроэлектростанции, генераторы невидимости, ворота, дозорные башни и многое другое.

Плюс к этому, в Red Alert 2 добавляются восемь новых типов игры для мультиплеера (обычный **Deathmatch**, **ядерная война**, **Shadow War** и т.д.), новые звуки выстрелов и взрывов, а также улучшенный искусственный интеллект.

Установка

Установите модификацию в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Модификация предназначена только для дополнения Yuri's Revenge.

#### *Модификация "Realistic Red Alert 2"*

**Автор:** Daniel Shatraw

Этот мод заставляет обратить на себя внимание не столько графическим исполнением, сколько

масштабностью изменений. Количество новых юнитов и строений просто ошеломляет, учитывая относительно небольшой объем модификации. Теперь все страны Альянса смогут строить снайперов. При игре за каждую сторону появился грузовик — камикадзе **Demolition Truck** с ядерным зарядом. **GI** теперь может захватывать здания.

Объявились также новые виды пехотинцев: гранатометчики, шпионы и десантники. Стали доступны новые модели самолетов и кораблей: **F-14 Fighter**, **Nuclear Aircraft**, **Missile Sub**. Всего вы сможете создать 15 новых видов войск при игре за Альянс и 12 при игре за Советы.

Разработчики модификации явно сделали упор на ядерное противостояние — в вашем распоряжении окажется множество новых средств запуска ядерного оружия: к примеру, **Dreadnaught** теперь способен поражать противника не только обычными, но также и ядерными боеголовками.

Кроме новых типов войск, модификация добавляет 6 новых зданий для каждой стороны — в частности, атомную электростанцию, нефтяную вышку, склад, штаб разведки и так далее.

Установка

Установите модификацию в любую директорию и запустите файл **enable.bat**. Модификация предназначена как для дополнения **Yuri's Revenge**, так и для **Red Alert 2**.

## ***Карты***

### ***Battle for Bagdad***

**Автор:** Tankmaster

**Количество игроков:** 2

Как вы уже, наверное, догадались, сражаться мы будем за столицу Ирака. Большая площадь карты — пустыня, в правой части которой расположен Багдад. Один игрок атакует город, другой — защищает. Городские улицы — не совсем привычное для Red Alert 2 поле боя, поэтому играть на этой карте очень интересно. Для получения максимума удовольствия желательно, чтобы один игрок стартовал за Америку, а другой — за Ирак.

Установка

Установите карту в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Карта предназначена для дополнения Yuri's Revenge.

### ***Iraq Liberation***

**Автор:** Tankmaster

**Количество игроков:** 2.

Эта карта — ответ народных умельцев на агрессию Америки против Ирака. Боевые действия разворачиваются в пустыне.

Играть вы начинаете с небольшим отрядом танков и пехоты. Кроме того, в вашем распоряжении несколько инженеров. С помощью этих небольших сил вы должны как можно быстрее захватить construction yard'ы, разбросанные по всей карте. Если сия прихватизация пройдет успешно, то вы сможете строить базу — и получите весьма ощутимое преимущество над противником.

Установка

Установите карту в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Карта предназначена для дополнения Yuri's Revenge.

### ***Jungle Fortress***

**Автор:** Silen

Карта для одиночной игры. В ваше распоряжение поступает агент Таня, которая под вашим чутким руководством должна выполнить несколько весьма непростых заданий. Для начала нужно отыскать среди джунглей секретную советскую базу. Затем по-тихому проникнуть на нее и уничтожить. Сделать все это весьма не просто, поэтому приготовьтесь сохранять буквально после каждого успешного действия.

Установка

Установите карту в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Карта предназначена для дополнения Yuri's Revenge.

### ***Lost Battlefield***

**Автор:** Tankmaster

**Количество игроков:** 2

По утверждению автора, карта создана под впечатлением от игры на **Iraq Liberation**, которую можно найти в этой подборке. Играть вы начинаете в пустыне. В вашем распоряжении огромное количество танков, пехоты, а также несколько инженеров, с помощью которых вы должны захватить заброшенную советскую базу в центре карты. Если вам удастся осуществить захват раньше, чем это сделать противник, то вы получите огромные преимущества над ним, и победа не заставит себя ждать.

Установка

Установите карту в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Карта предназначена для дополнения Yuri's Revenge.

### ***Ozone depletion***

**Автор:** CNC DEN

**Количество игроков:** 2-8

Карта явно создавалась для масштабных баталий, поэтому она весьма обширна и предназначена для игры до 8 игроков. Если посмотреть на мини-карту, то можно увидеть, что острова в центре ее объединяются в некую химическую формулу.

При игре на этой карте необходимо, в первую очередь, активно использовать морские юниты и десант, так как каждый игрок начинает игру на отдельном острове, кругом вода, а значит, в начале игры столкновений с противником вам не видать. Так что — готовьтесь к затяжным боевым действиям.

Установка

Установите карту в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Карта предназначена для дополнения Yuri's Revenge.

### ***The world***

**Количество игроков:** 2-8

Как следует из названия, играть придется на карте мира. Это, наверное, самая необычная карта для Red Alert 2. Помимо того, что она огромная (до 8 игроков), ее ландшафт выполнен в виде нашей родной планеты с материками, островами и океанами. Играть не просто интересно, а очень интересно.

Установка

Установите карту в директорию, куда вы установили **Yuri's Revenge**, и запустите игру. Карта предназначена для дополнения Yuri's Revenge.

## **#22. Return to Castle Wolfenstein**

### ***Уровень Along at War***

**Автор:** KoS

Рассматриваемый нами экземпляр является ярким примером той деятельности создателей карт, после знакомства с которой хочется сказать искреннее спасибо. И действительно, миникампания Along at War — это великолепное дополнение к старенькому "вульффу". Составленная из четырех уровней, связанных единой сюжетной линией, ААВ снова заставит вас не один час просидеть перед экранами мониторов. И, поверьте, это не преувеличение. Данная одиночная кампания предназначена лишь для бывалых игроков, сумевших без труда преодолеть финальный рубеж игры (о чем, кстати говоря, предупреждает и сам автор). Остальным Along at War покажется немного сложной, ведь здесь на счету каждая капля вашей крови, а спасительные аптечки валяются далеко не в каждом углу. В разных игровых ситуациях вам придется использовать разное оружие, а поиск потайных ходов порой заставит подивиться изобретательности дизайнерской мысли. Но разве не этого мы ждем от игры? В RTCW всегда нужно было сначала думать, и лишь потом действовать. В ААВ придется сочетать оба этих умения. Да и, в конце концов, кому я это пишу? Ведь вы уже наверняка давно погрузились в освоение Along at War...

Установка

В директории с игрой создать папку **aaw**. Туда скопировать файлы **sp\_offflag\_levels\_1-4\_final.pk3** и **aaw.bat**. Для активации Along at War просто запустите файл **aaw.bat**.

**\*\*\*\*\*Картинка:** Snap1.jpg

**Подпись:** На первый взгляд, все тихо и спокойно. Однако расслабляться в ААW не стоит.

**\*\*\*\*\*Картинка:** Snap2.jpg

**Подпись:** Порой такая записка — единственный шанс найти выход. Тем более что ее автор — наш соотечественник.

**\*\*\*\*\*Картинка:** Snap3.jpg

**Подпись:** Под лестницей притаилась парочка солдат. Недолго им осталось прятаться.

**\*\*\*\*\*Картинка:** Snap4.jpg

**Подпись:** Совсем недавно здесь стоял новенький самолет.

**\*\*\*\*\*Картинка:** Snap5.jpg

**Подпись:** Наш девиз: бей врага из его же оружия.

## ***Программа Wolf Launcher***

Данная программа добавляет на рабочий стол иконку игры, после двойного нажатия на которую RTCW автоматически запускается и присоединяется к выбранному вами заранее серверу.

Установка

Автоматическая.

## ***Набор Allies Skin Pack***

Симпатичный набор дополнительных скинов для союзников. Заменяет стандартный внешний вид солдат на более реалистичный. После установки этого пака играть становится намного интереснее.

Установка

Скопировать в директорию с игрой.

## ***Набор Axes Skin Pack***

Аналог Allies Skin Pack. Заменяет огромное количество стандартных текстур при игре за фашистов.

Установка

Скопировать в директорию с игрой.

## **#23. Serious Sam (Крутой Сэм)**

### ***Карта "d2map01b1"***

**Автор:** Agamir

**Тип:** синглплеер

**Игра:** Serious Sam First Encounter

Лично я на сие творение без слез смотреть не могу. Ностальгия крепко взяла за душу, как только я запустил эту карту, и не отпустила до сих пор. Да, я пишу эти строки, вспоминая легендарную игру. Думаю, с вами, если вы играли в Doom 2, будет точно то же, что и со мной, ибо ни один хардкорный игрок не сможет взглянуть без слез ностальгии на данную миссию.

Карта полностью повторяет первый уровень знаменитой игры Doom 2. Слово "полностью" я употребил не зря, ибо скопировано все в точности, начиная от дизайна и заканчивая расстановкой монстров на карте. А главное — автору удалось воссоздать ту неповторимую атмосферу. Во время прохождения ни о каком Сэме и не думаешь — есть только Doom 2. Я полагаю, любой думер и не только возрадуется знакомым до боли пейзажам в новом, сэмовском облики. Все эти комнатухи с синим полом, прямые наводящие ужас коридоры, лестницы... Это надо видеть. Я настоятельно рекомендую всем установить эту карту и прочувствовать все лично.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры.

## ***Карта "Klir Colonization"***

**Автор:** master@root

**Тип:** синглплеер

**Игра:** Serious Sam First Encounter

Крутой Сэм возвращается в новом облики, теперь он — герой новых Звездных войн. На этот раз нелегкая занесла нашего героя на далекую планету Клир. Задача — предотвратить вторжение аборигенов на Землю. Сюжет прост — как все гениальное.

Итак, далекое будущее, хотя не такое уж и далекое. 2100 год, каких-то 97 лет осталось. Так вот, в 2100 году люди предприняли первую и последнюю попытку колонизации планеты Клир. Все шло просто замечательно. Земляне с жителями этой планеты побратались и, казалось, ничто не может разрушить новый "Союз нерушимый", однако, как выяснилось, ничего непотопляемого быть не может. Спустя некоторое время после начала колонизации на Клире были обнаружены гигантские залежи золота. Началась "золотая лихорадка" двадцать второго века. Клиряне оказались на редкость жадными и противными существами и золото отдавать не желали. Люди же были тоже не робкого десятка. О том, что произошло далее, догадаться несложно. Разразилась война. А вы что подумали? Люди, как это ни странно, проиграли и были изгнаны с планеты. Уходя с Клира, земляне закрыли почти все порталы, но один таки остался нетронутым. Видно, их не предупреждали, что перед тем как уходить, надо проверить, все ли выключено и все ли двери закрыты. И вот теперь, если портал срочно не закупорить, то клиряне начнут вторжение на Землю, а тогда... Ну, вы, наверное, уже догадались, что с выбором кандидатуры на роль спасителя мира проблем не возникло. Им стал великий и ужасный Сэм Стоун.

Если отбросить в сторону недурственный, на мой взгляд, сюжет и рассмотреть сие творение только с точки зрения дизайна, то думаю, разочарование вас не постигнет. Вволю можно, побегать на огромных открытых пространствах, наслаждаясь красивейшими футуристическими пейзажами Клира, попрыгать над пропастью на маленьких и жутко неудобных платформах и припомнить старые добрые аркады.

Есть места, где дизайн просто завораживает. Например, один из рудников перекрыт стеной, необходимо ее разрушить. Но как? Оказывается, надо запустить механизм, который столкнет гигантский камень на стену. Сразу и не додумаешься.

Радует и обилие секретных мест, найти которые очень сложно, зато их содержимое вас приятно удивит. Вообще, на карте сделан упор именно на огромные пространства, а не на узенькие коридорчики. Залы сменяются широченными туннелями, а те в свою очередь вновь залами. Естественно, повсюду вы будете встречать недружелюбно настроенных клирян, которые так и норовят отправить вас к праотцам.

И еще кое-что: по мере прохождения карты вы будете просматривать симпатичные скриптовые ролики — мелочь, а приятно.

Особо хотелось бы отметить то, что карта создана нашим соотечественником, что, согласитесь, большая редкость для "Сэма". Еще один повод ознакомиться с этим творением

Установка

Скопировать файлы в директорию игры.

## ***Карта "Lava warrens"***

**Автор:** p0gie

**Тип:** синглплеер и cooperative

**Игра:** Serious Sam First Encounter

Любопытная мясная карта. Кто ценит огромное количество монстров, большое число выстрелов и, как следствие, огромное количество трупов, получит от игры на этой карте ни с чем не сравнимое удовольствие, так всего этого тут в избытке.

Вы начинаете игру в небольшой пещерке. Чтобы из нее выбраться, необходимо последовательно открыть две двери, и если вы не отворили какую-то из них, то будете куковать в этой пещере до конца дней. Хитро придумано, не правда ли? Естественно, распахнули дверь — получите партию монстров. На самом деле все это очень просто, вы вскоре выберетесь из проклятой пещеры и окажетесь на берегу раскаленного озера. Вместо воды в нем бурлит красная

как кровь лава. Так что запаситесь дезодорантами — и вперед.

Дизайн карты неплох. Присутствует такая хитрая штукавина, как движущаяся платформа. Вспоминается игра Montezuma's Return. Вы проедете на ней половину карты, попутно отстреливаясь от надоедливых монстров. Но осторожно, не упадите вниз! Платформа передвигается по раскаленной лаве. Нетрудно догадаться, что произойдет, если вы свалитесь со своего плавсредства. Допустим, вы благополучно добрались до суши, теперь вам предстоит встретиться с боссами данной миссии, которыми являются пять огромных роботов. Маленький совет: в начале карты вам дадут ракетницу; не сходите с ума от счастья и не тратьте все ракеты, лучше приберегите их для боссов. В противном случае справиться с ними просто невозможно.

Радует и то, что автор грамотно расставил монстров. Особо стоит отметить длиннющий туннель в пещере, одна половина которого освещена, а другая нет. Вы находитесь на освещенной части, а из другого конца туннеля бегут камикадзе, их не видно, но зато слышно приближающееся "Ааааааа". Ощущения сильные, адреналин так и хлещет.

Заблудиться на этой карте невозможно, в наличии есть только один проторенный путь, по которому и нужно топтать.

Безусловно, больше всего сие творение понравится рашерам, тем, кто не привык бродить по коридорам, обходя врага, тем, кто обожает идти напролом, даже если положение тяжелое.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры.

## ***Карта "Memories of Duum"***

**Автор:** forager

**Тип:** синглплеер и cooperative

**Игра:** Serious Sam First Encounter

**Патч:** не нужен

Недурственная карта, обладающая несколькими любопытными вещами, о которых нельзя не рассказать.

Меня сильно огорчило отсутствие всякого сюжета. По-моему, автор даже и не задумывался о таких мелочах. Впрочем, пожалуй, для такой карты он и не особо нужен, здесь и так все понятно.

А вот дизайн стоит похвалить, так как он находится на достаточно высоком уровне. Нет пустых помещений, все они чем-то заполнены. Например, просторный зал обязательно содержит высокие колонны, без которых он смотрелся бы просто нелепо. Также на карте грамотно расставлены враги, сразу видно, что они находятся на наиболее выгодных для себя позициях. Например, в стенах на большой высоте от пола сделаны небольшие ниши, враги сидят в них и кидают в вас огненные шары; пока до них доберетесь, потеряете немало здоровья. Правда, автор щедр на бонусы: аптечки, толковое оружие и прочие радости жизни появляются довольно часто. Впрочем, есть одно "но": халявы не будет, взяли автомат — извольте его отработать. Ну-ка, подкиньте сюда парочку камикадзе и пяток адских птичек! Приходится разрываться — справа знакомое "АААААА...", слева "МУУУУ...".

Автор явно отдает предпочтение рашерам. Карта состоит из больших открытых помещений, так что у вас не будет возможности где-нибудь спрятаться и обдумать сложившуюся ситуацию. Враги валят со всех сторон в больших количествах.

Обидно еще и то, что на карте есть всего одно секретное место. Я бы даже секретным-то его не назвал, слишком просто его найти. Зато содержимое более чем щедро.

Общее впечатление — славная миссия, с качественным дизайном, но, к сожалению, без всякого сюжета.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры.

## ***Дерево моделей "Stopata"***

**Автор:** forager

**Игра:** Serious Sam First Encounter

С помощью данной утилиты вы сможете создавать свои миссии и модели для игры Serious Sam. Причем работать с этой программкой проще, чем с оригинальным редактором. Кстати,

необязательно использовать только эту утилиту. Если вы хотите, чтобы творить было проще и интереснее, а результат в итоге превзошел бы все ожидания, то необходимо использовать наравне с этой программой и оригинальный редактор.

Хотя программа на английском языке, она интуитивно понятна, и разобраться в ней будет не так уж и сложно.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры. Загрузить программу и следовать инструкциям.

## #24. Soldier of Fortune II: Double Helix

### *Оружейные модификации*

#### *Weapon Mod v. 2.0*

Убойная модификация, в прямом и переносном смысле. Капитально трансформируется вся оружейная часть Soldier of Fortune 2.

Первым делом отметим, что стволы противников меняются на более подходящие. Скажем, на уровне "Прага" враги непонятно с какой радости были вооружены американским автоматом M3A1 — данная модификация заменит его на нормальный АК-47. Это, согласитесь, логичнее.

Вас ждут новые модели оружия, а также основательно переделанные старые. Звуки всех видов оружия стали более реалистичными, добавлен эффект вспышки пламени при выстреле, плюс — изменены технические характеристики оружия. К примеру, у АК-47 увеличена дальность стрельбы, а у M14 повышена убойная сила. Представив, насколько классно все перечисленное выглядит в реальности, мы получим просто-таки супермод, который необходим всем и каждому. Описывать все изменения, которые предлагает эта модификация, можно до бесконечности. Жаждающие деталей могут прочесть readme-файл, который находится в том же архиве, где и мод. Но лично я рекомендую просто установить модификацию и прочувствовать все изменения на собственной шкуре.

Установка

Скопируйте файлы в директорию `\Game Directory\Base\`

**ВНИМАНИЕ!** Для работы модификации игра должна быть пропатчена до **версии 1.03**. На компакт этого номера в разделе "**Патчи**" (на первом CD) вы найдете патч версии 1.03, который апгрейдит Soldier of Fortune 2 с версии 1.02 до версии 1.03. А патч версии 1.02 мы выкладывали полгода назад на компакт **ноябрьского** номера (11-й номер за 2002 год). Соответственно, вам нужно будет сначала поставить патч 1.02, потом патч 1.03, а потом саму модификацию.

#### *X-Mod v3.1.sc*

**Автор:** =CW=Xena.WarriorPrincess

Модификация изменяет оружие, добавляя новые его типы для мультиплеерной игры — "Protection" и "Renegade". Плюс к этому модификация добавляет новые звуки при попадании в голову и в шею, поддержку ботов на разных картах, а также шесть новых скинов, преимущественно женского пола, для игры в мультиплеере.

**X-Mod** — серьезная работа, которая придется по вкусу всем поклонникам Soldier of Fortune 2.

Установка

Автоматическая. Запустите `exe`-файл.

**ВНИМАНИЕ!** Для работы модификации игра должна быть пропатчена до **версии 1.03**. На компакт этого номера в разделе "**Патчи**" (на первом CD) вы найдете патч версии 1.03, который апгрейдит Soldier of Fortune 2 с версии 1.02 до версии 1.03. А патч версии 1.02 мы выкладывали полгода назад на компакт **ноябрьского** номера (11й номер за 2002 год). Соответственно, вам нужно будет сначала поставить патч 1.02, потом патч 1.03, а потом саму модификацию.

### *Карты для одиночной игры*

#### *LEON SoF 2-2*

Карта предназначена для одиночных баталий — то есть биться предстоит против компьютерных оппонентов. Она относительно простая по реализации, однако вместе с тем вполне играбельна. Дизайн карты позволяет весело провести время, занимаясь отстрелом противника. К

сожалению, никакого сюжета карта не предлагает и годится скорее для оттачивания боевых навыков.

Установка

Скопировать файлы в директорию `\Game Directory\Base\`.

### ***NPC-test***

Еще одна карта для индивидуальной игры. Как и **LEON SoF 2-2**, служит скорее для отработки навыков боя, чем для увлекательного прохождения. Впрочем, это только потому, что отсутствует сюжет. В остальном — карта сделана грамотно, и играть на ней интересно. Есть где устроить засаду или совершить отчаянный прорыв. Да и внешне карта красивая. В целом, если учесть, что это одна из первых карт для одиночной игры, то все вполне пристойно и заслуживает вашего внимания.

Установка

Скопировать файлы в директорию `\Game Directory\Base\`.

## ***Звуковые моды***

### ***KV Coalition sound pack***

Очень классная звуковая модификация. Заменяет аж 170 звуковых файлов, превращая игровые звуки в нечто потрясающее. После установки модификации оружие начинает звучать настолько громко и, так сказать, "смачно", что создается ощущение прямо-таки дикой битвы. Море адреналина в кровь и полное погружение в атмосферу игры — вам гарантированы.

Установка

Скопируйте файлы в директорию `\Game Directory\base\mp`

### ***Battle Midget's Sound Pack***

Заменяет звуки стрельбы и перезарядки АК74, М4, М60, Uzi, Sig551 и USSOCOM, делая их более реалистичными. После установки этого пака играть становится еще интересней. В качестве бонуса автор создал еще и новую модель АК-47. Устанавливается вместе со звуками. Модель, кстати говоря, выглядит весьма и весьма недурно.

Установка

Скопируйте файлы в директорию `\Game Directory\base\mp`

### ***51337 sound pack***

Данный набор звуков заменяет все оригинальные звуки на новые, более качественные и реальные. Помимо того, что заменяются почти все звуки оружия, меняются еще и звуки взрывов, а также звук взрыва световой гранаты. Занятная модификация, на которую стоит посмотреть хотя бы одним глазком... а лучше — двумя.

Установка

Для мультиплеера: скопировать файлы в директорию `\Game Directory \base\mp\`.

Для одиночной игры: скопировать файлы в директорию `\Game Directory \base\`.

## **#25. Warcraft III: Reign of Chaos**

### ***Дополнительные melee-карты***

#### ***Center of Death***

**Автор:** Турант

**Количество игроков:** 9-10

Новая карта для коллективных баталий. На Center of Death вы найдете огромное количество дополнительных рудников, что позволит развиваться до очень мощной и боеспособной армии. Единственно — не старайтесь очистить центр, пока не будете к этому точно готовы.

Установка

Скопировать в директорию `Warcraft III\Maps\`.

### ***Cliff Hanger***

**Автор:** Mr Burn

**Количество игроков:** 9-10

Очень оригинально выполненная карта. Стоит отметить, что соперники здесь с самого начала расположены близко друг к другу (а соперников может быть до 10 человек), а значит, неминуемы ранние схватки. Есть возможность занять дополнительные рудники или раньше других очистить от монстров нейтральные здания.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Demon Of Stupity***

**Автор:** DemonofStupity

**Количество игроков:** 4

Предельно простая карта в плане внешнего вида. Однако она очень хорошо подходит для небольших матчей 2 на 2 или FFA. Обратите внимание, что рядом с каждым игроком расположены по 2 дополнительных рудника.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Fountain in the woods***

**Автор:** sping012

**Количество игроков:** 4

Интересная карта для 4 стратегов. Если вы хорошо исследуете все ее закоулки, то наверняка обнаружите источник жизни.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Frozen peaks***

**Автор:** Dabe

**Количество игроков:** 9-10

Зимняя карта (автору явно не дает покоя вышедший The Frozen Throne), в которой сочетаются melee- и RPG-элементы. Идеально подходит для дружеских баталий большой группы людей. Наиболее рациональной видится игра трех команд по два или три человека в каждой.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Isle War***

**Автор:** Chance

**Количество игроков:** 4

На этой карте большое количество золотых рудников и нейтральных монстров. Карта представляет собой семь связанных между собой островов (по три на каждую команду и один нейтральный). Ценнейшие ресурсы расположены в самом центре.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Snake Fury Land***

**Автор:** Pziko

**Количество игроков:** 4

Данный экземпляр чем-то напоминает карту "Гиблые топи". Snake Fury Land рассчитана как на 2, так и на 4 игроков. Благодаря не очень большому размеру карты игра здесь протекает стремительно.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***The Night Fight***

**Автор:** Mingol

**Количество игроков:** 9-10

Карта "Ночная битва" представляет собой аналог Ашенвальского леса. Отличается очень хорошей сбалансированностью, уравнивающей шансы всех противоборствующих сторон (коих может быть до 10). Обратите внимание, что практически каждый соперник изначально имеет равные шансы, ведь все они расположены по периметру карты и практически рядом с каждым находится дополнительный источник игровых ресурсов в виде рудника.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Trail of Tears***

**Автор:** Granis

**Количество игроков:** 9-10

Просто огромная карта, рассчитанная на соревнование 5-10 игроков (и не вздумайте проводить на этой карте дуэльные встречи — вы просто заблудитесь). Карта также отличается сочетанием различных игровых ландшафтов, что придает ей неотразимый внешний вид.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Wizard Legend***

**Автор:** Ted

**Количество игроков:** 4

Великолепная карта, которая прекрасно подходит как для матчей 2 на 2, так и для игр FFA. Карта абсолютно симметрична, поэтому шансы сторон полностью равны. Здесь вы также найдете большое количество нейтральных монстров (самые сильные расположены в центре карты) и дополнительных рудников.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***И еще несколько отличных melee-карт***

\*\*\*\*\*Есть картинки для каждого блока, ставить по тексту после соответствующего блока с выравниванием влево. Ориентироваться по названиям картинок

#### **Agrippa**

**Количество игроков:** 4

#### **Creepy Swamp**

**Количество игроков:** 4

#### **Death Lake**

**Количество игроков:** 4

#### **Forest Of Wonders**

**Количество игроков:** 4

#### **Gnollish Land**

**Количество игроков:** 4

#### **Killing Fields**

**Количество игроков:** 4

#### **Spirit Desert**

**Количество игроков:** 4

#### **Twisting Nether**

**Количество игроков:** 4

#### **Underground**

**Количество игроков: 4**

### **VolcanicIsles**

**Количество игроков: 4**

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

## ***Дополнительные rpg-карты***

### ***Athistaur***

**Автор:** Athistaur

Пожалуй, лучшая из представленных сегодня на компактe RPG-карт. Предназначена для коллективного прохождения (4 игрока). Вы выбираете себе героев (4 из 8) и начинаете играть. В процессе игры у вас появится возможность встретить 3 дополнительных героев (если вы их сможете найти). Что самое приятное, квесты на этой карте могут быть выполнены в совершенно разной последовательности, и, хотя исход все равно един, появляется иллюзия нелинейности сюжетной линии. Без сомнения, must have для любого поклонника игры.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***Lost Time***

**Автор:** ex-урег

Великолепная RPG-карта. Очень большая по размеру и оригинально выполненная. Вам предстоит выбрать понравившегося героя и начать выполнять квестовые задания. На прохождение всей карты может уйти несколько часов, особенно если раньше вы не увлекались rpg-картами.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***TMS 2***

**Автор:** Red Slayer

Выбрав одного из 8 героев (4 melee героя и 4 дальнего боя), вы отправитесь в долгий путь, полный приключений и новых открытий. Но не ждите быстрого возвращения. Мало того, что игра на этой карте действительно затягивает, но ее и не так-то просто пройти целиком. Автор изрядно постарался, придумывая порой трудновыполнимые задания и ставя вашего героя в непростое положение. Учтите еще и тот факт, что на этой RPG-карте вы можете играть со своими друзьями (до 5 человек).

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

## ***Дополнительные кампании***

### ***Creeps let choose***

**Автор:** YuNn

Интересная кампания, состоящая из 3 игровых карт и двух кинематографических роликов (которые при желании можно пропустить). В этой кампании, как видно из названия, нейтральные монстры (они же крипы) восстали против всего существующего на земле. Вы, как главный благодетель, не должны позволить им захватить власть.

В кампании вы встретите новых героев и персонажей. Как обещает автор, в скором времени появится продолжение этой истории (оно сразу же попадет на компакт).

Установка

Скопировать все карты в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***LOTR***

**Автор:** Future

Как вы уже, наверное, догадались, эта кампания создана по мотивам знаменитой киноленты

"Властелин Колец: Братство Кольца". К сожалению, на момент подготовки подборки автор успел сделать лишь вступительный ролик и первую карту. Продолжение этой истории ищите на следующем компактe.

Установка

Скопировать все карты в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***WAR2 The Fall of QuelThalas***

**Автор:** Red October

Симпатичная кампания за орков. Что самое приятное, в эту кампанию можно играть не только в одиночестве. Как говорит сам автор, легче всего выполнять все квесты вдвоем. Кстати говоря, в основу сюжетной линии была положена история из Warcraft 2.

С самого начала ваша база будет атакована врагами. Вам необходимо в предельно короткие сроки создать боеспособную армию и отправиться на уничтожение вражеской боевой мощи.

Кампания состоит только из одной карты, но будет интересна всем поклонникам игры.

Установка

Скопировать в директорию **Warcraft III\Maps\**.

### ***И еще несколько занимательных кампаний***

**\*\*\*\*\****Есть картинки для каждого блока, ставить по тексту после соответствующего блока с выравниванием влево. Ориентироваться по названиям картинок.*

#### **Castle Brinkerhoff**

**Автор:** Nomadhal

#### **Legion Ogrow**

**Автор:** Rafax

#### **Wikzienie**

**Автор:** Rafax

Установка

Скопировать все карты в директорию **Warcraft III\Maps\**.

## ***Полезные программы***

### ***War3 Chart***

Эта небольшая программа является своеобразным анализатором реплеев (записанных игр). Вы просто выбираете нужный вам реплей, и на экран выводится информация о общем количестве действий каждого игрока, количестве действий в минуту, продолжительности матча и т.д.

Установка

Не требуется.

## **БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"**

### ***Бонус #1. MechWarrior 4***

Шесть карт для использования в многопользовательских битвах и Instant Action.

**Coliseum** (авторы: Ferret&Seth)

**Gagetown** (авторы: Ferret&Seth)

**Highlands** (автор: Microsoft)

**Polar Tundra** (автор: Microsoft)

**Snowbound** (автор: Microsoft)

**Wetlands** (автор: Microsoft)

Установка

Скопируйте файлы в директорию **resource/map**.

## ***Бонус #2. GTA: Vice City***

**Автор:** Dark-Agent

**Ultimate Cheater** — это монструозный трейнер, удовлетворяющий запросам самого взыскательного читера. Он может все! Редактор параметров статистики (количество выполненных уникальных прыжков, собранных пакетов и прочее), гаражей, машин, погоды и, наконец, обычный трейнер (неуязвимость, неограниченный боезапас и так далее). Всего — 206 позиций.

Установка

Не требуется. В комплект Ultimate Cheater входят пять программ, каждая из которых отвечает за свою порцию читов.

## ***Бонус #3. Star Trek: Elite Force 2***

Вот и для недавно вышедшего Elite Force 2 созрели плоды народного творчества. Плодов пока немного, но мы-то с вами знаем, что это дело времени: сегодня один скин-пак, а завтра, глядишь, и целая модификация появится. Пока что мы можем предложить вашему драгоценному вниманию небольшой скин-пак, который добавляет в игру несколько новых персонажей из вселенной Star Trek. Пустячок, конечно, а приятно.

Установка

Скопировать файлы в `\Game Directory\base\`.

# **РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"**

## ***Условия приема читательских работ***

В данном разделе публикуются читательские работы, предназначенные для компьютерных игр либо для украшения рабочего стола в стиле компьютерных игр. Это могут быть созданные вами карты, уровни и сценарии, модели и текстуры, обои для Windows и скины для WinAmp, и всякое многое другое. В общем, тематически — все то, что ставится нами обычно в "**Игровую зону**".

Для того, чтобы ваша работа оказалась на компактe, вам требуется отослать ее на адрес **GAMEZONE@IGROMANIA.RU**.

**Условия приема работ:**

1. Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR. (Архиватор **WinRar** выкладывается нами на компактe каждого номера.)
  2. К работе требуется приложить описание, инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.
  3. Содержание текстового файла неплохо продублировать и в теле письма.
- Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего.

## ***Рейтинговая система***

Мы ставим оценки выкладываемым на компакт вашим работам. Оцениваются они по простой трехбалльной шкале:

**ОТЛИЧНО** — работа, не имеющая практически никаких претензий, — интересная, оригинальная, красивая, почти профессиональная. Мелкие недочеты могут иметь место (разработчики, в конце концов, тоже не без греха), но не должны бросаться в глаза и раздражать рядового пользователя;

**ХОРОШО** — критерии этой оценки практически те же, что и у рейтинга "отлично", однако недоработанные текстуры, неважная география уровня, не доведенный до ума баланс и прочие мелочи из разряда "И так сойдет!" дают нам повод оценить в принципе отличную работу только на "хорошо";

**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО** — работы, отличающиеся оригинальностью, нестандартным подходом и т. д, но брошенные на полпути в процессе приведения творения в стандартный для

данной игры вид (предположим, сценарий интересен и по сюжету, и по геймплею, а вот текстуры скучные или плохо состыкованы, оружие стандартное; или переделано все, но в ущерб играбельности).

Все, что ниже, чем "удовлетворительно", на компакт просто не публикуется.

## ***Counter-Strike***

***Автомат АК-47 для модели Arctic***

**Автор:** Кузьмичев Никита aka N1kk

**Координаты автора:** mikvo@kosnet.ru

**Комментарии:** Очередной АК. И снова 47. Опять для "Контры". Зато раскрасочка — закачаешься. Если играть в соответствующей обстановке, соответствующей моделью, то можно подойти к ничего не подозревающему сопернику практически вплотную, и он ничего не увидит. Вот оно — преимущество камуфляжа! Если бы еще и звуки новые были...

**Оценка:** удовлетворительно.

Установка

Скопировать файл в папку `\Game Directory\Models\`.

## ***GTA 3 и GTA: Vice City***

***Модификация "Рубли"***

**Автор:** Алексей Косожихин

**Координаты автора:** zergling@mail.ru

**Комментарии:** Простенький мод для **Vice City**, превращающий вечнозеленые "президенты" в простые российские из дерева сделанные рубли. Более ничего этот мод не делает, но на волне возросшего патриотизма почему бы не привести валютные операции в надлежащее соответствие?

**Оценка:** удовлетворительно.

Установка

Замените файл `generic.txd` из папки `\Models\` на файл с нашего компакта.

***Extremal Tuning Mod***

**Автор:** Игорь Вознесенский aka X-treme

**Координаты автора:** x-treme@mail.ru

**Комментарии:** Небольшой мод, посвященный тонкой настройке техники в **GTA: Vice City**. Автор изменил в сторону реалистичности и форсированности характеристики автомобилей, мотоциклов, катеров и вертолетов. Также изменена и цветовая палитра автомобилей — они стали строже и более реалистичных цветов. В качестве бонуса добавлено несколько скинов. Хороший мод, особенно для любителей высоких скоростей.

**Оценка:** отлично.

Установка

Запустите исполняемый файл и следуйте инструкции по установке.

*Примечание: если вы хотите иметь возможность восстановить прежние настройки авто, скопируйте файлы `carcols.dat` и `handling.cfg` из папки `\Game Directory\Data\` до установки мода. Для возвращения стандартных настроек верните эти файлы на место.*

***Скины от WolfLeo***

**Автор:** Леонтий Беляков aka WolfLeo

**Координаты автора:** wolfleo@74.ru

**Комментарии:** 9 скинов для оригинальной **GTA 3**. Казалось бы — ничем не примечательные скины: ну джинса, ну униформа, ну желтые волосы, ну извечные черепа на спине... Однако эти скины характерны очень тщательной проработкой всех деталей, что выгодно отличает их от многих своих собратьев, сделанных спустя рукава. Выбирайте скин по вкусу — и приятного вам катания!

**Оценка:** хорошо.

Установка

Скопировать файлы в папку `\Game Directory\Skins\`.

## *Operation Flashpoint*

### *Миссия "Мститель"*

**Автор:** В. Федорченко aka Vall

**Координаты автора:** Vall85@inbox.ru

**Комментарии:** Неплохая миссия и по объему, и по содержанию. Празднуя День Победы, вам, в роли русского мстителя, предстоит уничтожить предателя, разобраться с вражеским генералом и его адъютантом-водителем, угнать транспорт, добраться до аэродрома и выброситься из самолета с парашютом. Фу-у-у! Вроде бы все перечислил. Неплохие празднички получаются.

Несколько странное впечатление производят вражеские солдаты: прут напролом, нисколько не скрываясь и даже не пытаясь. Так что ваша задача сводится по большому счету к одному: спрятаться — и отстреливать чудиков по одному.

**Оценка:** хорошо.

Установка

Скопировать файл в папку `\Game Directory\Missions\`.

## *Roller Coaster Tycoon*

### *4 аттракциона от Дани*

**Автор:** Даня

**Координаты автора:** kovdan88@e-mail.ru

**Комментарии:** Честно говоря, для меня было загадкой: почему наши читатели не присылают пачками аттракционы для старинной **Roller Coaster Tycoon** или хотя бы для более свежей **Theme Park Inc.**? Ведь сделать их и экспортировать в файл — плевое дело, а удовольствия — море. Дождался! Четыре аттракциона: три совсем даже неплохих американских горки и один лабиринт, изображающий из себя слово "МАНИЯ". Надо отметить, что лично у меня при относительно небольшой стоимости этих аттракционов они пользовались стабильной популярностью, а значит, быстро окупались и, соответственно, начинали приносить доход.

**Оценка:** хорошо.

Установка

Скопировать файлы в папку `\Game Directory\Tracks\`.

## *Starcraft*

### *2 карты от M!N!()N*

**Автор:** M!N!()N

**Координаты автора:** minion@rol.ru

**Комментарии:** Две карты для старины **Starcraft**'а. Первая — под названием "**Норд-Ост**" — навеяна печально известными прошлогодними событиями и рассчитана на 1-2 игроков.

Вторая называется **Dune 2**. И как следствие, из вселенной **Starcraft** мы переносимся во вселенную прародительницы всех стратегий и получаем "дюновские" названия юнитов, соответственно измененные характеристики и интересные бонусы для каждой из трех рас при многопользовательской игре.

**Оценка:** удовлетворительно.

Установка

Скопировать файлы в папку `\Game Directory\Maps\`.

## *The Elder Scrolls III: Morrowind*

### *Плагин "Тренировочный комплекс"*

**Автор:** Dark Cryo

**Координаты автора:** timehunter@mail.ru

**Комментарии:** Плагин, сделанный по принципу "Все В Одном Здании". Здание называется **Тренировочный комплекс** и находится в *Бальморе* на площади рядом с ростовщиком. Данный комплекс предназначен не только для тренировки, что явствует из названия, но и для отдыха,

телепортации, создания новых заклинаний и прочих полезных вещей. О расположении и назначении комнат в этом трехуровневом здании вы можете узнать из книги, что лежит на столе у управляющего. Самая вкуснятина находится в маленьком сундучке под статуей на первом этаже. Этот ларчик содержит в себе три **Великих Кольца Дракона: Кольцо Драконьего Полета, Кольцо Драконьего Прыжка и Кольцо Ядерного Удара** (!). Последнее применяется, в случае если к вам негативно относится не один человек, а целое поселение: радиус поражения у этого Кольца — 5000 футов. С остальными цацками разберетесь сами. Хорошая работа, хотя, конечно, читерская.

**Оценка:** хорошо.

Установка

Скопировать файл в папку `\Game Directory\Data Files\`, после установки запустить игру, зайти в меню "**Файлы данных**" и поставить галочку напротив этого плагина.

### ***Плагин "Рендральф"***

**Автор:** Караваев Дмитрий aka Scote

**Координаты автора:** cossack123@yandex.ru

**Комментарии:** Небольшой плагин, поселяющий нового персонажа — бретонца Рендральфа — в Эбенгард. Никаких новых квестов вы от него не получите, но затариться (при наличии денег, конечно) любыми видами имперского снаряжения сможете совсем даже неслабо. Впридачу он сможет обучить вас боевым искусствам и новым заклинаниям Школы Восстановления.

Рендральфа вы найдете в Эбенгарде: при выходе из лодки пройдите прямо, минуйте статую и мостик, обойдите трактир и натывайтесь на дом бретонца.

**Оценка:** удовлетворительно.

Установка

Скопировать файл в папку `\Game Directory\Data Files\`, после установки запустить игру, зайти в меню "**Файлы данных**" и поставить галочку напротив этого плагина.

## ***Warcraft III: Reign of Chaos***

### ***3 карты от Nikita***

**Автор:** Nikita

**Координаты автора:** nikita2@inarnet.ru

**Комментарии:** Три совершенно разные карты — **Grand Canyon, One Way** и **Treasure Island**.

*Grand Canyon* рассчитана на четырех игроков и представляет собой пустынные гористые пространства, начиненные по самое не балуй нейтральными юнитами и зданиями. В общем, есть где развернуться, чем поживиться и где устроить засаду.

*One Way* — дуэльная карта: соперники разделены рекой с единственным бдительно охраняемым узким бродом. Кто первый соберется с силами, разобьет охрану и уничтожит противника — тот и пьет шампанское.

Карта *Treasure Island* — типичный "Царь горы": победит тот, кто первый доберется до центрального острова, уничтожит дракона и захватит золотоносную шахту.

Все три карты очень хорошо, почти профессионально, сделаны — как по дизайну, так и по играбельности. И добавить тут нечего — ставьте и играйтесь!

**Оценка:** отлично.

Установка

Скопируйте файлы в папку `\Game Directory\Maps\`.

### ***Карта "Страшное Побойще"***

**Автор:** Demon

**Координаты автора:** vitai762@yandex.ru

**Комментарии:** Отличная, просто отменная карта! Давненько я так не веселился. Несмотря на довольно однообразный ландшафт, карта довольно густо населена разной живностью, так что единственной возможной тактикой на этой карте становится раш — "бессмысленный и беспощадный". А уж встреча со стегозавром 9-го уровня должна вообще ввергнуть вас в ступор и длительное уныние. Класс!

**Оценка:** отлично.

Установка

Скопируйте файлы в папку `\Game Directory\Maps\`.

## *Flash*

### *Мульты от Evil'a*

**Автор:** EVIL aka ДЕЛО

**Координаты автора:** [youngrapper@rambler.ru](mailto:youngrapper@rambler.ru)

**Комментарии:** Три флэш-мульты, снабженных небольшой толикой здорового юмора и графикой а-ля примитивизм. Не "Масяня", конечно, но не всем же питерскую оторву ваять.

**Оценка:** удовлетворительно.

Установка

Не требуется. Просто запустите исполняемый файл.

### *Мульты "Такси" и "Хакер"*

**Автор:** Морозов Иван aka <<IV@N>> и Александров Дмитрий aka VENOM

**Координаты автора:** [ivan\\_666@mail.ru](mailto:ivan_666@mail.ru)

**Комментарии:** Несмотря на то, что это первая работа авторов во флэш-анимации (и это видно невооруженным взглядом), но чувство юмора у них на уровне. За это и попали их работы на наш компакт. Ведь во флэш-мультках ценится прежде всего юмор, а все остальное — соус к основному блюду.

**Оценка:** удовлетворительно.

Установка

Не требуется. Открывайте файл в любом флэш-проигрывателе или браузере с установленным флэш-плагином.

## *Игры*

### *Bloody*

**Автор:** LEVVLA software

**Координаты автора:** [levtin@inbox.ru](mailto:levtin@inbox.ru)

**Комментарии:** Название компании-разработчика и дистрибьютора этой игрушки возникло путем простого компилирования фамилий двух членов этого коллектива, собственно, и составляющих весь его штат: *Левтин* и *Власов*. И сочинили эти товарищи игрушку на **DelphiX**, которая несомненно может претендовать на роль самого настоящего тайм-киллера. Следуя заветам почившей компании *American Laser Games*, ребята сочинили виртуальный тир, и ваша задача ясна с самого начала: за одну минуту расстрелять как можно больше фрагов и, соответственно, пролить как можно больше КРОВИЩИ (она здесь действительно льется потоками). Будь мы в Американских Штатах, этой игрушке обязательно присвоили бы рейтинг PG-13, если не выше. Но мы не там, а здесь — так что играйтесь!

**Оценка:** хорошо.

Установка

Не требуется. Просто запустите исполняемый файл.

## *Обои для рабочего стола*

### *Обои от Nio*

**Автор:** Nio

**Координаты автора:** [www.nio87@mail.ru](mailto:www.nio87@mail.ru)

**Комментарии:** Четыре обои на самые разные темы. Что самое приятное, так это то, что обои не просто представляют собой симпатичные картинки, но и правильно сделаны: есть куда поместить иконки, не раздражают глаз пестротой и обилием элементов. В общем — правильные обои! Учитесь.

**Оценка:** отлично.

Установка

Скопировать файлы в папку **\Windows\** и устанавливать обои через "Свойства экрана".

### **Обои "Game Club"**

**Автор:** Игорь Вознесенский aka X-treme

**Координаты автора:** x-treme@mail.ru

**Комментарии:** Четыре обои на тему "Что внутри компьютерного клуба". Обои сделаны в 3D Studio Max (интересно, откуда у автора бабки на эту программу? Вопрос, конечно, риторический). Обои вполне адекватные и могут претендовать на то, чтобы уютно расположиться на рабочем столе завязанного геймера. Да и вообще любого человека, проводящего большую половину суток за компьютером.

**Оценка:** хорошо.

Установка

Скопировать файлы в папку **\Windows\** и устанавливать обои через "*Свойства экрана*".

### **Girl & Space**

**Автор:** Николай Тузиков

**Координаты автора:** nikko\_128@inbox.ru

**Комментарии:** Всего одна обоечка, но зато очень красивая и правильная. Должна понравиться тем, кто не мыслит своего рабочего стола без симпатичной девчонки на нем. Не могу не процитировать автора: "Космос — это спокойствие, умиротворенность, красота — все, чего в наше время не хватает. А вот девушка отражает часть "нашей" повседневной жизни. Так что тут показаны две жизни на вполне красивом фоне..."

**Оценка:** хорошо.

Установка

Скопировать файлы в папку **\Windows\** и устанавливать обои через "*Свойства экрана*".