

Вестник D A

В этом Homepe:

Классика: HoMM3

VALVe Store: Упыжкн

Ha 3aka3

Маннерптво:

Ногчка3кн Экспертоб

У mhорое  
зпырое..



# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®



Эта игра, ставшая хитом своего времени и легендой с игровой истории, в представлении не нуждается. Тысячи геймеров провели бессонные ночи бороздя крохотными фигурками героев бескрайние просторы Антагрича. Но для тысяч современных игроков “Герои” лишь легендарное имя, не более. О том что же в сущности Герои III вам расскажет Вестник Д-А.

THE RESTORATION OF ERATHIA

Нет смысла пересказывать сюжет, предшествующие третьей части события и последующие, скажем лишь вкратце что играть вам предстоит за одну из восьми цивилизаций, у каждой из которых своя история, свои уникальные способности и воины. У одних вы найдете сильную магию, дешевые и многочисленные войска, у других уникальный дар поднимать мертвых (конечно яговорю о некромантах), у третьих врата позволяющие путешествовать между замками и т.д.

По карте вы передвигаетесь фигуркой героя, которые имеет собственные навыки, волшебную книгу артефакты, дающие различные бонусы и войска. У каждой цивилизации свои семь типов войск и по одному улучшению для каждого типа, но помимо этого есть множество других уникальных войск, которые можно будет найти в мире.



У вас есть замки - в замке строятся войска и прочие здания для охраны замка, экономике и магии. Вам нужны ресурсы - они крутом вас. Захватите шахту или подберите на дороге - все в ваших руках.



Геймплей героев довольно разнообразен и обширен. В нем найдут себя и неторопливые, масштабные игроки, и быстрые и стремительные сорвиголовы. На аренах онлайн боев ценится скорость игрока и умение быстро использовать все подручные ресурсы в дело, чтобы к исходу недели или двух иметь сильную армию. Бои онлайн игроков поистине впечатляют. Где вы видели, чтобы сотню грифонов (по 30-40 здоровья в каждом) уничтожило семь бабочек с 4 хп?



Сама же боевушка довольно проста: поле поделенное на клетки, поочередные ходы, в зависимости от скорости существа, которая помимо начальной может улучшиться или ухудшится бонусами местности или артефактов. Также в свой ход враги могут насылать заклинания на противника, расходуя ману.

Оная восстанавливается питьем из колодца, ночевке в городе с гильдией магов или просто понемногу каждый ход. Т.е. глобальный ход, так как на карте мира все почти так же как в боевке: Пошаговые ходы соперниками по клеткам. Только клеток тут больше, они меньше и на них есть различные предметы с

которыми можно взаимодействовать



С сюжетной точки зрения, вселенная героев весьма разнообразна. Вначале может показаться что это банальное противостояние добра и зла, но все намного глубже. Каждая фракция в процессе кампаний раскрывается с различных сторон, плохих, хороших и т.д. Отношения между фракциями более чем запутаны, и на этом и построен сюжет героев. Кто бы мог подумать что при борьбе с Люцефером, помогать людям будут никто иные как некроманты?

Помимо войн и сражений, вселенная героев полна магических поединков. Самой лучшей кампанией в этом плане является кампания "Убийца Драконов". Там полностью раскрыто значение магии в игре, плюс помимо этого фанаты фэнтези смогут увидеть там сотни драконов самых разных видов и способностей.





Замок Heroes III



Замок Heroes II



Говорить о системных требованиях в игре 2000 года довольно глупо, так я сомневаюсь что чейто комп в состоянии не потянуть эту игру, так как лет 6 назад она шла на компе моего друга с видеокартой 90 года выпуска или около того, то я думаю она пойдет и на компах любого из наших читателей, да и к тому же мне лень искать инфу.

Поэтому не будем заикливаться на системках и перейдем к графе.

Ну что сказать, рассматривать игру 2000ого с точки зрения 2010 ого глупо, и все понимают что там не будет графы даже как в HL1. Но все таки это стратегия, причем даже не реально времени, а значит будем сравнивать Героев... с Героями.

Ну и боевушка Вторых Героев. Видна разница? Думаю вполне.

ИИ

Е

К

О

Е

С

Даже по скриншотам на предыдущих картинках все понятно.

Подводя итог - рассмотрим музыку. Что и говорить - на высоте. Оркестр, причем в каждом замке своя тема да еще и очень хорошо подобранная... Только за музыку можно поставить 5.

В целом: игра на 10ку и несомненно является одной из лучших, если не самой лучшей, среди пошаговых стратегий.





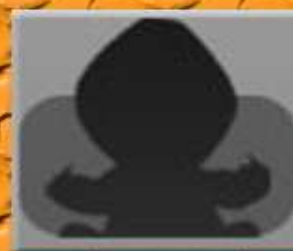
# VALVE STORE



Никогда не мечтали о маленьком ручном хэдкрабе? Только плюшевом. Нет? а о футболке с охотником из л4д? А маленького бумера? Мечтали? Приготовьтесь. Перед вами открывет двери *Valve Store...*



Сразу стоит сказать, что цены там кусаются. При чем до жути. Вышеупомянутая игрушка Толстяка стоит пол-сотни баксов. Немного много(простите за каламбур). Рядом с фотографией толстяка еще четыре темных силуэта, в которых угадываются очертания Танка, Охотника(помоему Оо), Курильщика и еще какойто Неопределенности, кажется это Плевальщица, но точно неизвестно. Рядом с игрушками надпись Coming soon. Ну, эта фраза у Валв уже классика, вот уже пару лет она висит на коробке с ЭпЗ, и надо думать провисит еще больше.



# COMING SOON...



Рядом с игрушками висят ковры для мышек, опять же л4д стайл. Ну ладно, подождем. Потом ряды футболок и три куртки - опять же л4д и л4д. Начинает немного надоедать, хотя если всмотрется и не глядеть на цены (20-30 баксов) то выглядит довольно неплохо. Кое где светятся футболки с порталом. Тоже ничего. Но где хл? Они и на футболках чтоли теперь экономят?!

А, нет, вот они. Шесть футболочек не слишком сильно впечатляют, но избежать комплексов поможет то, что у ксс и то лишь одна. Хотя что с чем я сравниваю!

А вот и коврики для мышек. На одном из них гордо возвышается Пес, на трех других сияют персы из тф2, плюс коврики с ксс и дод рядом. И все довольно неплохие. Хотя 13 баксов слишком много за них я думаю.





А вот и наши хэды! Шляпу не желаете? А у нас есть! Пару кубиков из портала себе в машину? Снова есть! Нечего подарить племяннику на день рождения? Игрушка-хэд то о чем мечтает любой ребенок! На носу рождество \ новый год? Ворт в шляпе санты сделает ваш праздник ярче! Ну и напоследок чашка с логотипом Л4д поднимет вам настроение по утрам!



Следом за этим волшебством идут постеры по 7-8 баксов. Ну - оно того не стоит это явно, опустим этот раздел.



Далее - различные DVD сборники по 50-40 баксов. Вот это уже интересно, хотя и жутко дорого. Истинному халферу здесь понравится. А вот его кошелек не очень.



В общем, подводя итог, поглядеть конечно стоит, да и есть на что, но к сожалению цены даже без учета доставки, невероятно огромны поэтому разумно будет поглядеть помечтать и закрыть вкладку, надеясь что когда нибудь..



# Mapping guys!

Представление о маппинге думаю имеет каждый из АН, но редко кто из нас вдается в подробности этого увлекательнейшего занятия. О судьбе мапперов спросим нашего уважаемого эксперта в этой области - Вармастера Медведа, который уже успел прославиться своими отличными картами сочетающими в себе красоту и мощь. Он расскажет о своих первых опытах в маперстве и даст советы начинающим

-Итак. Как и когда ты открыл маппинг, Медвед?

- Маппинг? Долгая история, друг мой. Уходит корнями в те времена, когда я еще о Халве то нифига, извиняюсь не знал. Играл тогда себе, во всем известный Вайс Сити, и то вся игра заключалась в многочасовом троллинге полицаев при помощи читов и танка. Естественно игра была в конце концов полностью пройдена и успела наскучить. Я понакачал различных дополнений, и мне в конце концов стало интересно, а как эти дополнения делаются? Стал искать материалы, программы. Много чего нашел. Но толком запустить так ничего и не смог. Потом появился диск с "Минервой", ХЛ2 и "Рейвенхолм Лост Чаптер" на борту. Пройдя все это я малость приохуел. С первой халвой, я тогда толком знаком не был. Играл в компьютерном клубе по сети и все. Любил конечно, но думал о ней, как о чистом мультиплеере, потому что в той версии кампания была вырезана.

Потом стал искать инфу по сюжету. Наткнулся на "Нашалайф". А уже там нашелся и заветный раздел - "Маппинг". Тут в отличие от ГТА материалов было много, а нелицензионный СДК был услужливо собран. Соственно я его скачал и понеслось!

- Чем же маппинг заинтересовал тебя?

- Всегда мечтал о том, что буду сам делать игры. Такая навязчивая мыслишка. Я всю жизнь привык разбирать и смотреть, из интереса, чтобы узнать как работает. Ну и к компьютерным играм, конечно, у меня возник интерес в этом плане. Хотелось попробовать сделать нечто свое. С ГТА не вышло. А с Халвой ВНЕЗАПНО, все пошло на лад.

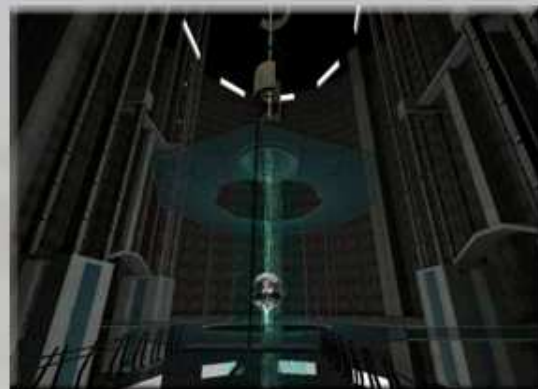


--Расскажи о своих проектах.

- Проекты...Из проектов наверное только Winter Mod страйдера.Но он как и был - в рудиментарном состоянии.Причина - отсутствие общего плана.Даже толкового представления общей сюжетной линии мы со страйдером не имеем.Работаем на одном вдохновении.Появилась идея - делается карта, ложится в архив.Все.Страйдер работает точно также.Что у нас выйдет мы понятия не имеем.Нам нужен общий план, диздок, но придумывать его некому.Кроме Winter`а есть еще просьба Бинокля.Тот оказывается еще работает над Сити Хреннадцать.Я думаю для кого то это будет хорошей новостью.На данный момент у него нет связи, только через мобилу, так что...Есть еще и единичные, лично мои идеи.Вот вчера на форум была запощена новая карта для ТФ2, захват точек.В разработке опирался на опыт оранджа, хотя я не думаю, что она сможет превзойти его популярность.Надеюсь хотябы на появление на игровых серверах.

- А как на счет маппинга под хл2дм?

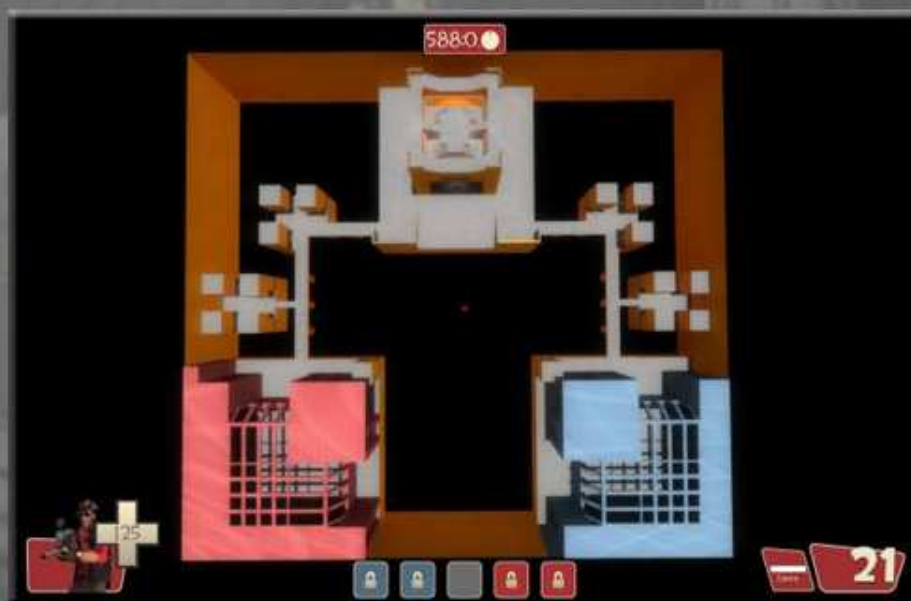
- На хл2дм пока ничего особенного.Подумываю перенести E1M1 из первого дума на хл2дм.Конечно лишь планировку, больше от дума там ничего не останется.Опять Цитадель, опять сплошные металлические листы, стеклянные полы и все то, к чему глаз халфера так привык в Цитадели.



Карта Медведа для Сити Хреннадцать



Карта для хл2дм dm\_AH\_ironbattleground\_b1



Орандж карта для тф2 cp\_orange\_giant



- А несвязанные с хл2 проекты?

- Занимался некоторое время UDK - комплектом инструментов под движек Unreal Engine 3. Признаться очень удобно, я с удовольствием работал в его редакторе карт, но увы с ним в комплекте идет очень мало материалов и моделей. По сути - голый движок, и двенадцать текстур с парочкой моделей. Много не натворишь. Нужны скиллы моделлинга и текстуриंगा, а это я в ближайшее время не освою. на том уровне, который необходим для UDK.

Еще есть карта под Doom3. Делаю потихоньку, изучаю движок. Мне нравится Doom 3, и его графика. А особенно нравится то, что в нем все выглядит просто офигенно. Но редактор увы неудобный для меня. Не привык я к нему.

- Чем же так удобен Хамер? и в чем его главное отличие от других редакторов?

- Хамер позволяет удобно перемещаться в окне 3d обзора. В большинстве редакторов используются совершенно рукоблудные комбинации клавиш, от которых пальцы буквой "зю" заплетаются. У Хамера все наиболее просто - точно также как Noclip в игре. WASD и мышь. Кроме того основные инструменты услужливо выведены на панель слева по дефолту. Все всегда под рукой. В том же Радианте (редактор Doom 3 & Quake), нужно полчаса лазить по тулбарам, чтобы найти нужный инструмент. Жутко бесит. Единственные, кто не повторял одни и те же ошибки, это разработчики Unreal Engine. Там все сделано по образу и подобию Хамера.

- Как ты создал свою первую карту?

- Свою первую карту я создал очень просто. Сделал огромный полый ящик, покрасил его в текстуру неба. Налепил кубичных зданий и моделек, наставил монстров, сделал падающие хедкрабовые ракеты. Кучу бочек взрывчатых поставил. Ну и оружие, само собой. И развлекался.

Сейчас Медвед даст три совета начинающим мапперам:

- Первый совет найдите друга маппера и поспрашивайте у него как и что делается. Некоторые, сейчас очевидные мне, вещи, о которых не пишут в туторах, доходили до меня месяцами. Есть куча приемов, которые упрощают маппинг в разы, так что не ленитесь расспросить когонибудь уже поднаторевшего в этом деле.

Второй - мыслите абстрактно. Видите сложную фигуру - сразу думайте, а как ее можно составить из простых? Решение всегда найдется. Не бойтесь экспериментировать.

Ну и третий. Имейте терпение. Маппинг - кропотливая и долгая работа. Так что нужно не торопясь, с чувством, с толком, с расстановкой выполнять поставленную задачу. Никогда не торопитесь.

- С чего вообще начать, если скажем ты заморожен картой которую придумал но пустой стартовый лист хаммера сбивает тебя с настроев? Надо ли делать сперва черновую работу, или лучше сначала сделать несколько набросков а потом соединять их друг с другом?

- С чего начать? А пожалуй с простых экспериментов. С освоения. Забей на чтото серьезное, если ты новичек. Сначала просто развлекайся, понасосздавай всякой фигни, отработай приемы владения инструментами. Почувствуй что Хаммер - продолжение твоей мысли. И когда ты поймешь, что это действительно так, то ты можешь приступать к серьезным вещам. Ну и, конечно, если ты чтото забываешь, лучше записать/нарисовать это в тетрадке. Сам я такой привычки не имею, наверное поэтому у меня вечные проблемы с планированием.

Черновая работа - вещь безусловно полезная. Стоит ее делать, если ты хочешь проверить идею. Я частенько так делаю. Видишь ли Source все таки изобилует подлянками, так что отлаженный механизм, который ты создал может взять и не заработать. Просто потому что кодеры Valve, не проработали до конца какуюто вещь, сущую мелочь. Ну а в случае мультимплеера, черновик зачастую обязателен. Но там его роль выполняют всякие беты и релиз-кандидаты.

- На этом мы заканчиваем нашу статью про Хаммер, стоит лишь добавить что по самому хаммеру создано множество туторов, где в подробностях описаны все его возможности, но если вы не смогли найти ответ на ваш вопрос - обращайтесь к Медведу, или к нам и мы с радостью вам поможем. Успехов!

# Epilogue

Вот и настал конец... Нет не света, а всего лишь 13ого номера Вестника Д-А. Надеемся он вам понравился.

Ну и еще немного вашего внимания

Вестник Д-А выражает благодарность: **Красному Медведю** за помощь в создании номера и содержательное интервью.

**Сонику Грею** за замечательную коллекцию обоев на рабочий стол с сайта [www.delafar.ucoz.ru](http://www.delafar.ucoz.ru) которые были использованы создателями в качестве бэкграундов.

На этом все. Вместе ждем Вестника 14 с таким же дизайном от Мiх'а и более хорошими статьями от ТаJ'я.