

Руководство по установке файлов Deathmatch

I. Установка модов для Q3

Желательно иметь последнюю версию **Q3**, хотя это далеко не всегда является обязательным. Вы распаковываете архив с модом в директорию **Q3**, после чего смело можете искать мод в меню **Mods** игры. Альтернативный вариант — запустить **Q3** следующим образом:

quake3.exe +set fs_game modname

где **modname** — имя директории с модом. Например, если директория называется

BazookaQuake3, то строка запуска мода будет иметь вид:

quake3.exe +set fs_game BazookaQuake3

Можно прописать ее в свойствах ярлыка и таким образом не мучиться каждый раз с набором строки в командном режиме.

Если же мод находится в самораспаковываемом архиве, в **exe**-файле, то стоит лишь его запустить, а все остальное он сделает сам.

II. Проигрывание демок для Q3

Демки необходимо скопировать в директорию **Quake III Arena\baseq3\demos**. После этого их можно будет проигрывать через меню игры, пункт **Demos**.

У демок **Quake III Arena** бывает три расширения, которые указывают на необходимую версию игры.

***.dm3** — демки, предназначенные для **Q3 1.11 — 1.17**

***.dm_48** — версии **1.25 — 1.27**

***.dm_66** — версии **1.29 — 1.30**

Если демки записаны под какой-то модификацией, то для их проигрывания следует предварительно запустить этот мод через меню **Mods**.

Более простым способом проигрывания демок является использование специальных утилит. Одну из них, **GeekPlay**, вы можете найти на нашем компактe к **№2-3 за 2001 год**.

III. Установка модов для UT

Во-первых, практически все свежие моды требуют последнюю версию **Unreal Tournament** (на сегодняшний день это **436**). Патч можно скачать с **www.unrealtournament.com** (официальный ресурс) либо с фанатского сайта. Для пропатчивания потребуется диск с игрой. Спешу огорчить владельцев пиратских русификаций — в большинстве случаев апдейт установить не удастся. Им можно посоветовать посетить отечественный сайт **Unreal.ru** и скачать файлы, возвращающие **UT** родную национальность.

Далее идет сама процедура инсталляции. Возможны два варианта: мод поставляется в виде нескольких файлов с расширениями **u** и **int** или же одним файлом ***.umod**. В первом случае достаточно поместить файлы в каталог **/System** игры (***.htm**, ***.txt**, ***.bmp**, ***.jpg** и прочие трогать не надо — обычно это авторский **Help**). В редких случаях потребуется прописать что-нибудь в файлах **user.ini** или **unrealtournament.ini** — за конкретной информацией можно (и нужно) обратиться к документации, поставляемой с модом.

Если же мод представлен в виде файла с расширением **umod**, все немного сложнее. Здесь возможно несколько вариантов:

1) UT, установленный на вашей машине, — оригинальная, лицензионная, пропатченная версия, корректно установленная (инсталлятором). В этом случае надо просто дважды щелкнуть на иконке мода и в появившемся окошке указать полный путь к игре.

2) После установки UT была произведена переустановка **Windows**, или **UT** — пиратская/русифицированная/некорректно установленная (руками). В этом случае была утеряна ассоциация расширения **umod** с программой **Setup.exe**, отвечающей за их распаковку. Проще говоря, **Windows** “не знает”, что ***.umod** — это файл мода. Для восстановления этой ассоциации необходимо:

а) Создать пустой текстовый файл.

б) Прописать в нем следующие строки:
REGEDIT4

```
[HKEY_CLASSES_ROOT\umodfile]
@="Unreal Module"
"EditFlags"=hex:00,00,00,00
[HKEY_CLASSES_ROOT\umodfile\Shell]
@=""
[HKEY_CLASSES_ROOT\umodfile\Shell\Install]
[HKEY_CLASSES_ROOT\umodfile\Shell\Install\command]
@="f:\ut\system\setup.exe install %1"
[HKEY_CLASSES_ROOT\umodfile\DefaultIcon]
@="f:\ut\System\UnrealTournament.exe,0"
[HKEY_CLASSES_ROOT\.umod]
@="umodfile"
```

НЕ ЗАБЫТЬ прописать вместо **f:\ut\system** свой путь к игре (папке **/System**) на жестком диске.

- в) Сохранить файл с любым именем, но **ОБЯЗАТЕЛЬНО** с расширением **reg**.
- г) Дважды кликнуть на этом файле и на вопрос системы ответить “да”.
- д) Перезагрузиться.

В случае если у вас русская версия игры, необходимо найти также “правильный” **setup.exe** — обычно в пиратских “локализациях” он не работает. Взять его можно, например, у приятеля на дискете, а затем переписать в каталог **/System** с заменой предыдущего файла.

Теперь запускаем ***.umod** как описано в **п.1** — двойным щелчком.

3) Если нет желания мучиться с этими хитрыми заморочками, можно зайти на страницу <http://services.unreal.ru> и скачать оттуда программу **Unreal Services // UMOD Tool**, которая обладает приятным интерфейсом и всеми функциями, необходимыми для работы с этими архивами.

В самой игре мод обычно появляется в меню **Mods** — заглянув туда, как правило, получаем доступ к настройкам модификации. После чего ее надо выбрать в меню **Category** или в меню **Game Type**, либо в списке **Mutators** окна **Start practice session** (singleplayer) или **Start new multiplayer game** (multiplayer).

IV. Установка модов для Half-Life

Для установки прежде всего необходим (хоть и не всегда) **H-L** последней версии. Апдейты периодически появляются на нашем компактe или здесь:

<ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/hl1101.exe> (андейт для любых версий)

<ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/11001101.exe> (андейт для версии 1.1.0.0)

Далее необходимо запустить инсталляционный файл мода или, если такого нет, установить все файлы мода в директорию, соответствующую его названию. Она должна располагаться внутри вашей директории с игрой. Тогда полный путь к каталогу мода будет выглядеть, например, так:

C:\Sierra\Half-Life\SvenCoop

После этого запускаете игру, жмете в меню **Custom Game** и получаете список всех установленных модов. Далее выбираете нужный и запускаете его.

V. Установка ботов для Counter-Strike

Просто запускаете **exe-файл** с ботом, остальное программа инсталляции возьмет на себя. После установки необходимо создать сервер, а потом в консоли набрать команду **addbot**. Для более тонкой настройки стоит заглянуть в **txt-файл**, поставляемый вместе с ботом.

VI. Проигрывание реплеев для StarCraft

- 1) Установить **StarCraft: BroodWar**.
- 2) Установить полный патч **1.08** (не alfa!).
- 3) Скопировать демки (реплеи) в папку **\\Starcraft\maps\replays**.

4) В меню выбора кампании появится новая опция — **Replay**. Через нее вы сможете выбирать реплеи.