

РАЗДЕЛ "DEATHMATCH"

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

Искренне надеюсь, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

Quake III Arena

Модификация ARQ

Похоже, полные мяса бои стали надоедать даже квейкерам. Авторы модов теперь ищут вдохновение не в привычных морях крови и горах разорванных в клочья трупов. Их мысли смещаются в сторону других жанров. Модификация, представляющая собой аналог **WarCraft** на движке Q3, существует уже давно. Читатели шестого номера "Мании" имели честь пообщаться с **Quake 3 Rally**. А сегодня у нас забава поинтересней — шахматы!

Казалось бы: как можно скрестить ураганный шутер с интеллектуальной игрой? Оказалось, можно. В стартовом меню выбираем соперника: одного из стандартных Q3-ботов. Там же решаем, на какой из карт будут проходить сражения. Жмем кнопку "Start" и попадаем...

Что это? Где выбранная карта и соперник? Почему вместо Q3tourney4 и бота Хаего на экране шахматная доска с 32-мя фигурами? И зачем, спрашивается, я долго думал, где и с кем сразиться, если все равно оказался в очередном продолжении ChessMaster'a? Спокойно!!! Будет вам и бот, и карта. Только для начала извольте выбрать фигуру и сделать ход.

Сразу хочу предупредить: правила настоящих шахмат неслабо отличаются от тех, по которым придется играть здесь. Любую фигуру можно переместить на одну из клеток, находящихся от нее на определенном расстоянии. При этом единственное ограничение: нельзя занимать уже занятую своей фигурой клетку. Если же на одном четырехугольнике встретятся фигуры противоборствующих сторон, загрузится та самая выбранная вами карта и начнется бой за право занять спорный участок доски.

В этой фазе все тоже не так просто. Во-первых, достаточно сильно изменена

скорость перемещения “фигур”, а также введены новые виды оружия. "Пешки" бегают исключительно с перчатками, "ферзи" — с ракетницами. Последние, кстати, стреляют не ракетами, а почему-то файерболлами. Помимо перчаток, ни одного стандартного Q3-оружия в ARQ нет. Вернее, так: оружие есть, но действует оно абсолютно иначе. Скажем, вместо гранат теперь летят такие здоровенные коричневые шары, наносящие при столкновении немалый урон. Чем-то напоминает BFG из DOOM (ведь вы еще помните старушку BFG?).

Любопытно, что если сражение происходит на белой клетке, то белые фигуры получают некоторые преимущества перед соперниками. Если на черной — соответственно, наоборот.

Тот игрок, фигуры которого остаются на доске в полном одиночестве, и одерживает общую победу. Конечно же, она гораздо больше зависит от вашего умения стрелять, нежели от шахматного таланта.

Сказать, хорош этот мод или плох, однозначно нельзя. Идея классная, но слишком уж необычная. Однако посмотреть рекомендую всем без исключения. Играйте в шахматы! Ну и в **Quake**... иногда.

Рейтинг Мании: 4/5

Установка

См. “Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке”.

Unreal Tournament

Модификация Freehold

Бешеный успех **Counter-Strike**, как несложно было предугадать, спровоцировал шквал клонов разной степени близости к оригиналу — от полного копирования идеи (**Tactical Ops**) до выхватывания и реализации отдельных находок. Рассматриваемый мод **Freehold** предлагает очередную трактовку заезженной мысли использования оружейно-денежных отношений в экшенах.

Разумеется, с карты убраны все предметы, а игроки стартуют с пистолетом-“единичкой” и небольшим начальным капиталом. Деньги уходят на покупку любых предметов — оружия, патронов, аптечек, дополнительного оборудования. Для приобретения всего обмундирования существует специальный прибор *Uplink* (удивительно похожий на *Translocator*), однако использовать его во время битв — чистой воды самоубийство. Все функции покупки дублируются настраиваемыми клавишами в меню *Controls*.

Оружие в **Freehold** делится на пять типов. Ближнего боя (меч), огнестрельное (пистолеты, пулемет с разными типами боеприпасов и снайперка), энергетическое (*Assault rifle* и гауссова винтовка), ракетница (с обычными и Redeemer-ракетами) и

специальное оборудование. О последнем стоит рассказать подробнее. К нему относятся *Uplink*, *SlipSuit* и *TransOptix Veil*. Первый, как я уже говорил — это портативный магазин. Второй прибор создает вокруг игрока гравитационное поле, позволяющее выше прыгать и быстрее бегать. Игрок, использующий третий аппарат, напоминает Хищника из **AvP**, становясь практически невидимым. Для работы *SlipSuit* и *TransOptix Veil* требуется энергия. Ее источник — заряды к энергетическому оружию. Так как эти патроны всегда можно купить (дефицита товаров в игре, к счастью, не наблюдается), богатенький Буратино может постоянно оставаться невидимым и/или быть быстрее оппонентов. А если учесть, что аптечки также можно приобрести в любой момент (причем “накачать” здоровье можно до 199), становится понятно, что побеждает в **Freehold** не самый сильный, а самый экономный. Из-за постоянной “отожранности” соперников почти единственным путем к победе являются быстрые мощные атаки — если не убить вражину сразу, через минуту он будет целее прежнего.

Броня в **Freehold** бывает легкая, средняя и тяжелая, причем чем тяжелее броня, тем медленнее ползает ее обладатель. Сменить тип брони можно в любой момент с помощью вездесущего *Uplink*. Можно совсем отказаться от доспехов и смело записываться в спринтеры. Тип оружия, к счастью, не оказывает влияния на скорость.

Однако самая интересная часть **Freehold** — это три новых режима игры. Первый — *Bounty War* — по сути обычный *Deathmatch*. Денежка зарабатывается за убийства, причем за *HeadShot* или *Killing Spree* начисляются огромные премии. Для не очень удачливых киллеров на карте разбросаны пачки банкнот номиналом в 200 у.е. Выигрывает или чемпион по фрагам, или накопивший больше всех за отведенное время. Играть в *Bounty War* можно на любой DM-карте.

Второй режим — *Containment* — утилизирует карты от *Domination*. Контрольные точки заменяются телепортерами, призывающими злобных монстров *Sangwyr*'ов. Команде игроков необходимо уничтожить все порталы, изрыгающие мерзких тварей. Команда выигрывает, если удастся уничтожить все телепортеры, и проигрывает, если... хм... не удастся. Ситуация осложняется тем, что *Sangwyr*'ы трепетно защищают двери в свой мир и без боя не сдаются. У каждого члена команды есть две жизни и небольшая сумма денег. Финансы в *Containment*, как несложно догадаться, зарабатываются на убийстве монстров и уничтожении телепортеров. Играть очень сложно, выиграть на маленькой карте практически невозможно, а уровень игры *Sangwyr*'ов изменить нельзя (вероятно, из-за бага) — по умолчанию же там стоит максимальное значение. Однако команда опытных игроков, устроив заруб на карте средних размеров, переживет немало приятных минут.

Самым интересным и навороченным режимом модификации является *Espionage*, играемый на CTF-картах. На место флагов ставятся автоматические исследовательские установки (*ASWE*), разрабатывающие супероружие. Прогресс разработки называется *Tech Rating*, и чем он выше, тем больше возможностей у команды: увеличенная мощность оружия, регенерация и восстановление амуниции, роботы огневой

поддержки. Ускорить разработку можно, воспользовавшись наработками противника — иначе говоря, спереть прототип с базы противника и скормить его своей *ASWE*. Интересной находкой является возможность использовать прототип во время транспортировки — пушка сравнима по мощности с *Redeemer*. Дополнительные очки *Tech Rating* можно получать, собирая информационные чипы с тушек врагов. Денежка зарабатывается за геноцид вражеской команды и за транспортировку вражеского прототипа на родную базу. Команда, первая разработавшая суперпушку, побеждает.

Freehold чрезвычайно интересен, однако для получения максимального удовольствия необходимо научиться быстро и эффективно использовать *Uplink* или “забиндить” полклавиатуры.

Предлагаемые режимы игры очень разнятся друг от друга, поэтому обиженным не уйдет никто. Для тех же, кому неинтересна идея приобретаемого оружия, **Freehold** станет хоть и очередным, но достаточно неплохим сборником новых пушек.

Рейтинг “Мании”: 5/5

Установка

Скопируйте содержимое директории **Freehold** в каталог `\\UnrealTournament\\System\\` и запустите файл **Freehold.bat**.

Киберспорт

Реплеи

Не так уж и давно вышел **Warcraft III**, а записи игр — реплеи — лежат едва ли не на каждом втором киберспортивном сайте в мире. Мы и сайт www.progamer.ru отобрали для вас десяток самых лучших за первый месяц после выхода игры — наслаждайтесь. И, что самое главное, учитесь!

Просмотр

Перепишите реплеи в каталог `/replay/` в папке с **Warcraft III**. Затем запустите игру, зайдите в **Single Player/View Replay**. Выберите в меню нужную вам запись и нажмите на кнопку **View Replay** внизу экрана.

Данные реплеи были записаны под **Warcraft III v. 1.00**, поэтому должны беспрепятственно проигрываться даже в непропатченной версии игры.

UnrealXaosPack №11. Август

Сайт unreal.xaos.ru содержит самые свежие новости, обзоры последних модификаций, дополнительных уровней, созданных зарубежными и российскими дизайнерами. Там же вы сможете найти наиболее полное описание на русском языке

редактора уровней UnrealED, необходимые утилиты для работы с UnrealED и много дополнительной информации.

Начиная с августовского номера 2001 года, на компактe “*Мании*” внутри раздела *Deathmatch* функционирует блок *Unreal Chaos*, в котором вы сможете обнаружить новейшие карты по **Unreal Tournament**, сопровождающиеся развернутыми профессиональными рецензиями от людей, ответственных за существование и процветание *unreal.xaos.ru*.

На сей раз вас ждет несколько кратких, но более чем полезных статей для тех, кто готов посвятить свое свободное время урвнестроению в **UnrealED**.

1) Статья “Создание SkyBox в UnrealED”. Автор — FRONTLINE.

2) Статья “Импортирование дополнительных текстур в редакторе Unreal”. Автор — Nihel.

3) Статья “Скользкие поверхности”. Автор — Rezonans.

Как обычно, статьи находятся в разделе “ИнфоБлок”. Вы сможете прочесть их там в одноименном блоке — “UnrealXaosPack №11. Август”.

Редакция “Мании” доводит до вашего сведения, что текст статей не редактировался и представлен вашему вниманию в исходном авторском варианте.

Компьютерные клубы России

Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров и отныне публикуется в “ИнфоБлоке”. Перемещайтесь туда и читайте!