

РАЗДЕЛ "DEATHMATCH"

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"

Quake III Arena

Модификация Quake III: Requiem

Весьма известная модификация с пятилетней историей. Существуют также варианты для **Quake** и **Quake II**. Типичный представитель семейства "все в одном". Разработчики не преследовали какой-либо определенной цели, а просто-напросто от души оторвались, наполнив свое детище самыми разными интересными фишками. Здесь и новое оружие (Flamethrower, Touch Grenades, Nailgun, Minigun, Freeze Gun, Super BFG), и страшное количество powerup'ов — например, с десяток рун, каждая из которых усиливает один из параметров игрока или открывает новую возможность. А возможностей просто уйма — отражение вражеских снарядов в стреляющего, создание клона игрока (что-то вроде голограммы из старого доброго "Дюка"), или, скажем, руна, позволяющая абсолютно бесшумно передвигаться и стрелять. Из **Unreal Tournament** позаимствованы ботинки-прыгалки с ограниченным запасом прыгучести. Наличествует любимый многими крюк, позволяющий не только быстро перемещаться к нужному месту, но и подтягивать к себе далеко лежащие предметы (и далеко бегающих неосторожных игроков). Грамотно реализована интеграция мода в оригинальный **Quake III** — стандартное оружие и предметы никуда не исчезают, просто на стандартных картах появляются новые вкусности, которые, между прочим, с радостью используют и боты.

Рейтинг "Мании": 4/5

Установка

См. "**Руководство по установке файлов "Deathmatch"** в "ИнфоБлоке". Для установки мода нужна версия Quake 3 не ниже, чем 1.27.

Unreal Tournament 2003

Модификация Death Ball

Death Ball — это гремучая помесь футбола, хоккея, баскетбола и американского футбола, помноженная на обстановку **UT2003**. Так заявляют авторы. Конечно, им видней, но я этих самых элементов хоккея или баскетбола так и не заметил — плохо искал, наверно. А на футбол очень похоже, по крайней мере, в той степени, в которой спорт может быть похож на компьютерный боевик.

Основой для состязаний служат несложные прямоугольные карты с футбольными воротами по краям. В начале раунда игроки двух команд респавнятся на своих половинах, а посередине поля появляется мячик. Суть — схватить мяч и забить его в ворота противника. Это вкратце. Вся соль мода — в деталях, о которых расскажу подробнее.

Самое важное — у игроков нет никакого оружия, кроме "единички". А с ее помощью можно в ближнем бою отталкивать, или, при удачном попадании, убивать других игроков. Поэтому для успешной игры необходимо грамотно передвигаться по полю и четко выстраивать защиту и нападение. Владеющий мячом игрок движется значительно медленнее окружающих, поэтому пробиваться к вражеским воротам в одиночку — заведомо гиблое дело. На помощь приходит слаженная игра в пас. Еще одна находка разработчиков — в защиту можно ставить вратарей. Среди всех игроков мода только вратари могут "доджиться" (резко прыгать в сторону), что очень способствует охране ворот.

Основной задачей авторов было сделать упор на командные действия. Констатирую факт — это получилось. А главное — играть командой на порядок интереснее, чем совершать сольные проходы в том же **Bombing Run**. Однако проявляется это только при игре с живыми людьми. Хваленый Unreal'овский AI в **Death Ball** хромает на обе ноги. Боты, конечно, двигаются по полю и даже умудряются иногда забивать голы, но вратарей они не ставят, в пас не играют, заветам **DavidM** не верны. Впрочем, мод быстро развивается, и эта проблема вполне может быть решена в ближайших релизах. Пока же — хорошо. Но не отлично.

Рейтинг "Манин": 4/5

Установка

См. "**Руководство по установке файлов "Deathmatch"** в "ИнфоБлоке". При возникновении проблем с подсоединением к серверу **Death Ball** — внимательно

читайте файл **server.txt** из комплекта поставки.

Warcraft III

Забавные тактики

На компактe вы сможете найти реплей, иллюстрирующий одну из описанных в свежем "**Deathmatch**'е" нестандартных тактик в мультиплеере **Warcraft III**. Речь идет об атаке големами на карте **Gnoll Wood**. Играя за ночных эльфов, вы можете победить вашего противника — орка — за считанные минуты!

Просмотр

См. "**Руководство по установке файлов "Deathmatch"** в "ИнфоБлоке".

Киберспорт

Демки

Вновь возвращаясь к теме прошедших **World Cyber Games 2002**, следует вспомнить, что наши ребята сумели не только увезти с собой два комплекта золотых медалей, но и выиграть в неофициальном командном зачете в номинации **Quake 3 2x2**, проведенном между представителями разных стран. Примечательно, что играли в нашей команде аутсайдеры — **Cooler** и **death**, сумевшие таким образом поквитаться с соперниками и восстановить свой статус-кво. Предлагаем вашему вниманию наиболее зрелищные демки этого мини-турнира.

И пункт два. Чемпионат **MindTrekLan** по **Counter-Strike**, прошедший в этом месяце в Финляндии, ознаменовался донельзя обидным поражением нашей чемпионской команды **M-19**. То ли ребята чересчур расслабились после победы на **WCG**, то ли соперники сумели найти против них специальную контрстратегию, но, так или иначе, вернуться домой россиянам пришлось без призов и медалей. Посмотрев эти демки, вы можете самолично сформировать мнение об уровне игры европейских команд, а также найти ответ на вопрос — что именно послужило причиной поражения M-19.

Просмотр

См. "**Руководство по установке файлов "Deathmatch"** в "ИнфоБлоке".