

# 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 Cork Screw*

Однозначный "Выбор редакции", в который добрая (а может, как раз и самая злая) половина редакции отчаянно рубится после работы. Забудьте о разлюбимой ракетнице и читерском Big Fuckin' Gun — у вас в руках только "рельса" с неограниченным боезапасом. Любое более-менее точное попадание приводит к летальному исходу, то есть смачно разрывает любого врага на сотню маленьких цветных медвежат и ленточки для бескозырок. Всяческая, как сейчас модно говорить, стратегность отсутствует по определению — только мясо и ничего, кроме мяса. Все, что требуется от игрока — молниеносная реакция и острый глаз (для подслеповатых имеется снайперский режим). Высший пилотаж — использование рикошета: он позволяет расправляться с врагом, которого даже не видно. В качестве приятной опции присутствует девайс, именуемый grapple (крюк), знакомый многим еще по STP. Позволяет изобразить полет шмеля, быстро добраться до отдаленной точки без использования своих двоих или повернуть "папский" приемчик под названием "вентилятор" (скоростное вращение вокруг одиноко стоящего или висящего объекта). Для истинных маньяков присутствует режим Head Hunting, в котором фраги дают только за расчленение трупа с последующим употреблением в пищу головы (не путайте с Head Hunters — на алтарь ничего носить не надо и больше одной головы за раз не подцепишь, а вот чужие фраги таскать очень даже можно).

Небольшая рекомендация по выбору карты: не пытайтесь играть на больших и сложных картах, иначе трудно будет оценить мод по достоинству. Идеальный полигон — большой открытый уровень вроде q3dm17.

Не может не порадовать многообразие опций, доступных прямо из игры. Настройке поддается абсолютно все, от частоты выстрелов (поставьте 999 и насладитесь "рельсой"-пулеметом) до количества рикошетов (и рикошеты на 999 — получаем полнейшее безумие).

**Рейтинг “Мании”:** 5/5

Установка

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

## Unreal Tournament

### *Модификация Siege*

Модификация **Siege** ставит своей целью привнести в **UT** элементы real-time стратегий. Достаточно заезженная идея, но на моей памяти — это первая работающая реализация оной. Многие обозреватели заявили, что **Siege** — это **CTF** с элементами **Command&Conquer**. Странно, такие выводы могут появиться только при очень беглом знакомстве с модом (в рамках прочтения readme, например).

Единственное сходство **Siege** и **UT CTF** — действие разворачивается на одинаковых картах. А, ну еще игроки разбиваются на две команды. Цель команд — разрушить сердце вражеской базы, установку *BaseCore* (калька с режима **Overload** в **Quake III Team Arena**). Установка — штука очень живучая (1000 hp на единицу *capturelimit*), но без надлежащей обороны под ураганным огнем команды противника долго она не выстоит.

Лирическое отступление. Никакого оружия или боеприпасов на карте нет. Зато у всех игроков на руках имеется некоторое количество местной валюты — **Resource Units (RU)**. Бабки тут зарабатывают на убийствах других игроков, нападении на их **BaseCore** или просто подбирают с земли. Я знаю, о чем вы уже подумали, и спешу огорчить (или обрадовать) — оружие на у.е. не покупается. Все гораздо изящней. Игроки стартуют с полным набором пушек (кроме **Shock Rifle**, которой в моде нет вообще), и... 15 патронами для **Enforcer**. Также всем бойцам выдается некое приспособление, с помощью которого можно тратить заработанные **RU**. Статьи расходов здесь — постройка и обслуживание специальных зданий. Соль модификации — именно в этих постройках. Каждое здание стоит некоторую сумму денег, а за дополнительные вложения может быть постепенно усовершенствовано с нулевого до пятого уровня. Постройки не бессмертны — еще один повод охранять свою базу как зеницу ока. Итак, вот они.

*Supplier* — инь и янь игрового процесса. Именно это здание производит патроны для всего оружия в моде. На нулевом уровне оно способно затарить игрока разве что патронами для Enforcer или Bio Rifle, а к пятому — любыми боеприпасами в любых количествах. Supplier может обслуживать только одного игрока за раз, поэтому в играх с кучей народу необходимо иметь несколько "снабдителей". Очевидно, уничтожение вражеских Supplier'ов — неплохая тактика для обезоруживания противников.

*Protector* — автоматическая защитная установка, аналог Sentry Gun из **Team Fortress**. На первом уровне способны разве что только рассмешить, на пятом — настоящая гроза диверсантов. Однако целиком взвалить тяжесть обороны на плечи автоматике не получится — установки не умеют добивать врага. Оставив мишени 1% здоровья, пушка переключится на следующую цель. Тем не менее, Protector, а лучше даже пара-тройка — неплохое подспорье в обороне.

*Container* необходим для увеличения лимита Resource Units. Изначально каждый игрок способен нести только 300 единиц RU, каждый Container увеличивает это число на 50. Кроме того, контейнеры являются своего рода стенами, блокирующими проход. Еще они автоматически чинятся и чинят близлежащие здания, причем с увеличением уровня повышается скорость ремонта. Кучка контейнеров 5 уровня практически неуничтожима.

*Warhead* — безумно дорогая и очень хрупкая постройка. Сообщение о начале ее строительства появляется у всех игроков противоположной команды, а строится она ох как долго. Зато, если построить ее все-таки получится, счастливый строитель получит в свое распоряжение Redeemer с одной ракетой, сносящей порядка 3000 hp.

Конец лирического отступления. На первый взгляд игровая механика кажется немного громоздкой, но на самом деле управление очень простое, а основные идеи моментально осознаются и запоминаются. Модификация рассчитана на большие толпы игроков — с маленькими командами игра даже на небольших картах становится чересчур заторможенной. С большими командами игровой процесс становится осмысленным, неторопливым, но при этом динамичным.

В последнее время я частенько жалуясь на отсутствие оригинальности в появляющихся мутаторах. Siege стал настоящим бальзамом на душу — это действительно свежая интересная идея. К несчастью, насладиться модом смогут немногие — для хорошей игры нужна немаленькая свора единомышленников, ибо текущий релиз не поддерживает ботов. Вернее, они есть, и даже бегают и стреляют в BaseCore, но здания строить не умеют, и посему быстро становятся легкой добычей.

Оригинальность модификации в любом случае заставила бы меня поставить Siege высокий балл, но, к счастью, автор не поленился к тому же и достойно реализовать идею. Поэтому недрогнувшей рукой и с радостью ставлю Siege максимальную оценку.

**Рейтинг “Манин”: 5/5**

Установка

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

# Counter-Strike

## *Скрипты, делающие вас сильнее*

Скрипты, как вы, наверное, знаете — очень полезная штука, особенно когда так хочется делать что-то лучше и быстрее соперника. Одни относят их к разряду читерства, другие — к вещам, чертовски облегчающим жизнь. Правы и те, и другие; существуют команды как из первой группы, так и из второй. Некогда в ужасно далеком 1'2001 номере мы упоминали про чит-скрипты — сегодня же, после солидного перерыва, мы снова возвращаемся к теме скриптов. Правда, на этот раз затронута будет тема “облегчения жизни”. Посмотрите и хотя бы раз да попробуйте. Это стоит того.

Установка

**Просто прочитайте текст и выберите из него нужные вам скрипты.**

## *Bot Brain of Combat*

Вышла новая версия известного бота **Brain of Combat**. И ничем бы он не был примечателен, если бы не умел играть чуть ли не во все лучшие моды для **Half-Life**. **Day of Defeat, Frontline Force, Firearms** и, естественно, **Counter-Strike** — вот послужной список удачливого БОТаника. Скачать бота можно по вышеуказанной ссылке — либо взять с нашего компактa.

Установка

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

# Киберспорт

## *Реплеи*

Лучшие записи кровопролитных боев в **WarCraft III** с финала **IT-Format 2002** вы можете обнаружить на текущем компактe. На этом чемпионате блистал питерец **Soul**, чью игру вам и предлагается оценить. И заодно игру тех, кому повезло меньше — но они тоже старались.

Записи бескорыстно предоставлены киберпорталом **Progamer.ru**, за что выражаем ему бесконечную благодарность.

*Просмотр*

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