

Руководство по установке файлов "Deathzone"

Quake III Arena

1. Установка модификаций

Желательно, но не обязательно иметь последнюю версию **Q3**. Вы распаковываете архив с модом в директорию **Q3**, после чего ищете мод в меню **Mods** игры.

Альтернативный вариант запуска **Q3**:

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 самораспаковывающемся архиве, в **exe**-файле, то стоит лишь его запустить, а все остальное он сделает сам.

2. Проигрывание демок

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 нужную 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, **SK Player 1.0**, вы можете найти на нашем компактe к **№09 за 2003 год**.

Unreal Tournament 2003

1. Установка модификаций

Модификации поставляются набором файлов с разными расширениями.

Устанавливать такие модификации довольно просто.

Сперва стоит заглянуть в документацию к мутатору — возможно, авторы

"намутили" что-нибудь необычное, из-за чего стандартные способы установки могут не подойти.

Если в документации про установку ничего конкретного не сказано, переписываем файлы из архива таким образом:

- *.int, *.u — [drive:][\path\]UT2003\system\
- *.ukx — [drive:][\path\]UT2003/animations\
- *.ka — [drive:][\path\]UT2003\KarmaData\
- *.ut2 — [drive:][\path\]UT2003\maps\
- *.ogg — [drive:][\path\]UT2003\music\
- *.uax — [drive:][\path\]UT2003\sounds\
- *.usx — [drive:][\path\]UT2003\StaticMeshes\
- *.utx — [drive:][\path\]UT2003\Textures\

Здесь [drive:][\path\] — диск и путь к папке, в которой у вас установлен **Unreal Tournament 2003**.

После установки мутаторы появляются в списке во вкладке **Mutators**. При щелчке по названию мутатора в правом нижнем углу может появиться кнопка **Configure** — если у мутатора есть какие-то настройки.

В последнее время появился новый тип мутаторов с расширением **ut2mod**. Для установки такого мутатора первым делом нужно скопировать файл в директорию игры \system\, потом с помощью "Проводника" (**Windows Explorer**) зайти в директорию \system\, и в командной строке "Проводника" вписать полный путь к мутатору — должно получиться что-то вроде этого:

C:\Program Files\Unreal\Unreal Tournament 2003\System\setup install SmashU2k3.ut2mod. SmashU2k3.ut2mod — это полное название мутатора, который вы хотите установить. В результате проделанных манипуляций запустится инсталлятор, и мутатор будет успешно установлен.

Моды выбираются в графе **Game type** наряду с **DeathMatch**, **CTF** и т.д.

2. Установка карт

Карты для Unreal Tournament 2003 поставляются так же, как и мутаторы, набором файлов с разными расширениями. Устанавливать карты не сложнее, чем мутаторы.

Нужно переписывать файлы из архива следующим образом:

- *.ut2 — [drive:][\path\]UT2003\maps\
- *.usx — [drive:][\path\]UT2003\StaticMeshes\
- *.utx — [drive:][\path\]UT2003\Textures\
- *.ogg — [drive:][\path\]UT2003\music\
- *.uax — [drive:][\path\]UT2003\sounds\
- *.int, *.u — [drive:][\path\]UT2003\system\

При установке карты обязательно посмотрите, к какому типу карта относится. Скажем, название файла **CTF-Addien-Dwy.ut2** значит, что карта относится к типу **CTF**

— Capture The Flag.

3. Прогривание демок

- 1) Скопируйте демку в игровую директорию `\System\`.
- 2) Запустите игру, вызовите нажатием клавиши ~ консоль, и там впишите **demoplay** <полное имя демки>. Должно получиться что-то вроде — **demoplay askold_navi-f**.

Half-Life

1. Установка модификаций

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> (апдейт для любых версий)

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

Далее необходимо запустить инсталляционный файл мода или, если такового 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 мод и запускаете его.

Counter-Strike

1. Установка ботов

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.

2. Установка моделей игроков

Все модели игроков имеют расширение **mdl**. Модели хранятся в папке игры `\Models\Player\`. Там же находятся директории, соответствующие названиям моделей: **terror**, **urban**, **vip**, **sas** и т.д. В каждой директории есть файл — моделька игрока. К примеру, в папке **guerilla** лежит файл **guerilla.mdl**. Чтобы установить новую модель, надо просто скопировать файл в соответствующую директорию, заменив оригинальный файл. Во избежание неприятных сюрпризов рекомендуем сохранять резервную копию заменяемых файлов.

3. Установка моделей оружия

Установить скины оружия очень просто — достаточно скопировать все файлы из распакованного архива в директорию `\cstrike\models\`, заменив оригинальные файлы новыми.

Не забудьте сделать резервные копии заменяемых файлов.

4. Установка карт

Установка карт — дело ничуть не более сложное, чем установка моделей оружия или игроков.

Обычно карта имеет файл с расширением **bsp**, и для установки карты достаточно скопировать его в директорию игры `\cstrike\maps\`. Однако в последнее время стали все чаще и чаще появляться карты, которые отличаются разными наворотами, поэтому для их установки придется немного повозиться. Если новая карта содержит новые звуки, какие-то графические фишки и т.д., то первым делом нужно посмотреть, какие папки распаковались из архива. После чего остается лишь скопировать распакованные файлы из директории архива в соответствующие директории игры. К примеру, все файлы из папки `gfx\env` надо скопировать в директорию `\cstrike\gfx\env\`.

5. Проигрывание демок

- 1) Файл демки имеет разрешение **dem**.
- 2) Скопируйте файлы демки в корневую директорию Counter-Strike.
- 3) Запустите CS. Вызовите консоль и наберите **playdemo <имя файла демки>**.

Более простой способ — воспользоваться специальной утилитой. Одну из них, **SK Player 1.0**, можно найти на нашем компактe к №09 за 2003 год.

Starcraft

1. Проигрывание реплеев

- 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.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Установка карт

- 1) Установить Jedi Knight 2: Jedi Outcast.
- 2) Скопировать файлы карты в директорию игры `\GameData\base`.

3) Выбрать нужную карту в меню выбора карт в игре.

2. Установка модификаций

1) Установить Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

2) Скопировать файлы-модификации в директорию игры \GameData.

3) Выбрать модификацию в меню **Mods**.

Operation Flashpoint

1. Установка карт

Установка мультиплеерных карт для Operation Flashpoint — дело очень простое. Достаточно скопировать все файлы с расширением **.pdo** в директорию игры MPmissions.

Warcraft III

1. Просмотр реплеев

1) Перепишите реплеи в каталог **\replay** в папке с **Warcraft III**.

2) Запустите игру, зайдите в **Single Player/View Replay**. Выберите в меню нужную вам запись и нажмите на кнопку View Replay внизу экрана.

Примечание: реплеи, записанные в версиях **Warcraft III v. 1.01** и старше, не будут проигрываться в **v. 1.00**. Устанавливайте свежий патч.

2. Установка карт

Просто скопируйте файл-карту в каталог игры **\maps\download**, после чего карта появится в меню выбора карт. Выбирайте нужную карту, запускайте и играйте.