

Руководство по установке файлов "Deathzone"

Battlefield 1942

1. Установка модификаций

Установка модификаций для Battlefield 1942 — дело довольно сложное, можно даже сказать, муторное, так что прежде чем ставить мод, внимательно прочтите данную инструкцию.

Итак, у вас имеется папка, скажем, **Mod**, лежащая в rar-архиве. В этой папке вас ждет папка **Archives** — обязательный атрибут любого мода, а в ней gfa-файлы — собственно модификация. Бывает, что там лежит еще папка **bf1942**, но там тоже gfa-архивы. Бывает, что вместо папки мод поставляется в виде пары gfa-файлов; в таком случае нужную структуру файлов вы должны создать самостоятельно.

Итак, распакуйте папку **Mod** в папку C:\Battlefield 1942\Mods\ либо, если модификация поставляется без созданной файловой структуры, создайте папку **Mods** самостоятельно, затем создайте в ней папку **Archives** и поместите туда gfa-файлы.

Должно выглядеть примерно так:

```
C:\Battlefield 1942\Mods\Mod\Archives\Objects.rfa
```

В папке C:\Battlefield 1942\Mods (далее называемой просто **Mods**) уже находится папка **bf1942** — основная версия игры, что-то вроде главного мода. Если у вас есть Road to Rome, то имеется папка **Xpack1**. Теперь там будет лежать и ваш мод.

Далее вам нужно подключить этот мод к игре. Есть несколько способов это сделать. Первый — самый простой, но, как показывает практика, не срабатывающий на некоторых пиратских версиях, — это прописать мод в файле **init.con**.

В папке Mods\bf1942\, в папке Mods\Xpack1, а также в некоторых больших модах есть файл init.con, который можно редактировать при помощи Блокнота. Откройте файл init.con из папки Mods\bf1942\, и вы увидите примерно следующее:

```
game.setCustomGameName BF1942  
game.addModPath Mods\BF1942\  
game.setCustomGameVersion 1.25  
game.setCustomGameUrl "http://www.battlefield1942.com"
```

```
Game.setMenuMusicFilename "music\slaughter4.bik"  
Game.setLoadMusicFilename "music\vehicle4.bik"  
Game.setWinMusicFilename "music\vehicle3.bik"  
Game.setLoseMusicFilename "music\menu.bik"  
Game.setCampaignLoseMusicFilename "music\theme2.bik"
```

```
Game.setDebriefingMusicFilename "music\briefing.bik"
```

Первая строка указывает, как будет называться версия игры, к которой относится данный файл, в меню Custom Game. Поскольку мы открыли файл из папки Mods\bf1942, то он описывает основную версию игры, и ее название в меню Custom Game будет BF1942.

Вторая строка указывает, мод из какой папки будет запущен для данной версии игры. В нашем случае очевидно: запускаются файлы из основной папки Mods\bf1942\.

Тут-то мы и подключим свой мод. Добавьте строку
game.addModPath Mods\Mod\

перед строкой
game.addModPath Mods\BF1942\

Теперь эта строка указывает компьютеру, что после загрузки файлов основной версии игры из папки Mods\bf1942 будут загружены файлы из папки Mod, и они заменят соответствующие файлы, загруженные до этого. Поскольку в модах имеются не все файлы основной версии, а только те, которые этот мод изменяет, то остальные загруженные до этого файлы остаются от основной версии. Порядок строк имеет значение. Сначала загружаются файлы из папки, указанной ниже всех. Это всегда должна быть основная версия. Далее порядок зависит от необходимости: если вы хотите подключить сразу несколько модов, сначала подумайте, не будут ли файлы из одного мода заменены файлами следующего. Конечно, если один мод изменяет оружие Vf-109, а другой, скажем, скорость Т-34, то никаких наложений файлов возникнуть не должно.

Теперь вы можете запускать игру, и ваш мод будет работать.

Помните: мод работает только в той версии игры, в файле init.con которой вы его прописали. То есть если ваш мод прописан в файле init.con основной версии, то в Road to Rome вы его не увидите, и наоборот: если он прописан для Road to Rome, то в основной версии никаких изменений не будет.

Такой способ запуска работает для версий **1.2** и выше, но на некоторых версиях он не срабатывает. Для запуска больших модов, к которым прилагается свой файл init.con, рекомендуется другой вариант.

Если к моду прилагается файл init.con, то выглядит он примерно так:

```
game.CustomGameName Mod  
game.addModPath Mods\Mod\  
game.addModPath Mods\BF1942\  
  
game.setCustomGameVersion 8.21  
game.setCustomGameUrl "http://www.mod.com"
```

```
Game.setMenuMusicFilename "music\slaughter4.bik"  
Game.setLoadMusicFilename "music\vehicle4.bik"  
Game.setWinMusicFilename "music\vehicle3.bik"  
Game.setLoseMusicFilename "music\menu.bik"  
Game.setCampaignLoseMusicFilename "music\theme2.bik"  
Game.setDebriefingMusicFilename "music\briefing.bik"
```

Как видите, здесь уже указаны основная версия и ваш мод. Кроме того, есть название этого мода для меню Custom Game — Mod. Дальнейшее очевидно. Запускаете игру, заходите в меню Custom Game, выбираете строку Mod и запускаете эту версию. Также вы можете создать ярлык к exe-файлу Battlefield 1942, а затем в свойствах ярлыка, в строке “Объект” написать C:\Battlefield 1942\BF1942.exe" +game Mod. Затем запускайте этот мод прямо с ярлыка, без меню Custom Game.

Помните, в меню Custom Game будут отображаться только те моды, у которых есть свой файл init.con — он либо прилагается с модом, либо вы можете скопировать файл init.con из папки Mods\BF1942 и изменить его, как описано выше.

Некоторые моды имеют Setup. Запустите его, а дальше, если мод не работает, приведите его в соответствие с вышеуказанными советами.

2. Установка карт

Все карты имеют расширение **rfa**. Для запуска карты достаточно скопировать карту в каталог игры **Archives**. После этого желаемая карта будет доступна в меню выбора карты в игре.

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 файлик — 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.

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.

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**.

Quake III Arena

1. Установка модификаций

Желательно, но не обязательно иметь последнюю версию **Q3**. Вы распаковываете архив с модом в директорию Q3, после чего ищите 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.

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.

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. Проигрывание 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**.

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.