

Deathmatch

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием нашего компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет — хотя бы по той причине, что информация, в нем содержащаяся, в меньшей степени структурирована и отформатирована, чем то, что в итоге вы можете увидеть, запустив компакт.

Ориентируйтесь по заголовкам: структура файла в точности соответствует структуре директорий раздела на CD.

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компактa :).

--Редакция "Мании"

Quake III Arena

Моды

GridIron

Идея мода очень проста — игра в американский футбол. Две команды играют на специальных картах, снабженных, как и полагается, воротами с обеих сторон. В начале каждого раунда по центру карты выпадает мячик... И понеслась!

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Особенность инсталляции данного мода: после инсталляции основного файла (**q3gridiron.exe**) следует как можно быстрее установить апгрейд (файл **q3gridiron201upgr.exe**). Иначе будущее человечества будет поставлено под удар! ;)

InstaGib

Мод, аналогичный одноименному мутатору для **Unreal Tournament**. Игроку вручается "рельса" с 999 патронами, каждое попадание из которой приводит к летальному исходу среди врагов. То есть вам нужно "всего лишь" уметь хорошо целиться и вовремя нажимать на спусковой крючок. Просто (сложно), как тетрис, и столь же увлекательно.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Unreal Tournament

Моды

UT Jail Break (UTJB 102)

Аналог мода **JailBreak**, знакомого нам по Q3. Идея данного мода заключается в следующем: убитые игроки респаунятся в "тюрьме", где и остаются до тех самых пор, пока не будут освобождены своими товарищами по команде, либо пока эти самые товарищи не пополнят ряды пленников. Главная цель состоит в том, чтобы отправить в места не столь отдаленные команду противника в полном составе и уберечь от подобной участи свою команду. Первая задача решается путем банального "перестреливания" врагов, вторая — своевременного освобождения боевых товарищей. Когда все противники оказываются в тюрьме, ваша команда зарабатывает очко, после чего игроки обеих команд респаунятся на своих базах, и игра продолжается.

В стандартный комплект **UTJailBreak 102** входят 5 вполне играбельных уровней: *JB-Coret*, *JB-LavaGiant*, *JB-Lostfalls-R1*, *JB-Nightmoves-R1* и *JB-SkullDrudgery*. Мы также выкладываем их на компакт.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Teamplay Tourney Mod

Версия: ТТМ 1.03 build 18.

ТТМ предназначен для обеспечения игрокам максимального комфорта при игре в *Team Deathmatch* и *дуэль*. В процессе игры с использованием ТТМ на экране постоянно присутствует таймер. Таймер (а также прицел) не исчезает и при включении *ShowScores*, где, помимо всего прочего, игрок теперь может видеть исчерпывающую информацию, касающуюся своих товарищей по команде: количество здоровья, брони, наличие *Amplifier'a* (и время до окончания его действия), *JumpBoots* (с числом оставшихся прыжков), *невидимости* (и время до окончания ее действия), а также оружие, которое держит в руках данный тиммейт. Работает функция статистики а-ля Q3: подсчитывается эффективность данного конкретного игрока плюс нанесенные/полученные этим игроком повреждения (damage given/received) для каждого вида оружия. В ТТМ реализована возможность использования и настройки звукового *Feedback'a*. Настройки сервера позволяют убирать с уровня те или иные важные предметы: *Redeemer*, *Amplifier*, *Invisibility*, *HealthVial*, *Shieldbelt* и *Big Keg O'Health*.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

MultiTeam CTF

Версия: MultiCTF 2 beta version 4.

В комплект, помимо MultiTeam CTF, входят CTFM Map Pack 3 и CTF4Team.utx.

Мод **MultiTeam CTF** — эдакий аркадизированный CTF, “CTF наоборот”: флаг кого-либо из противников (команд-противников в MultiCTF у вас несколько) необходимо принести к себе на базу (оберегая от подобной участи свой собственный флаг); тем самым вы даете соответствующей вражеской команде очко. Как только какая-либо из команд получает определенное количество таких “нехороших” очков, она теряет шансы на победу. Оставшись единственным претендентом на победу, вы эту самую победу и получаете.

CTFM Map Pack 3 включает в себя 7 карт, среди которых присутствуют три *CTFM-конверсии* стандартных уровней *Dm-Deck16][*, *Dm-HyperBlast* и *AS-Mazon*. Остальные 4 карты (*CTFM-Random*, *CTFM-GlassBang*, *CTFM-Catacomb* и *CTFM-BurningHot*) отличаются большими размерами, характерным для MultiCTF буйством красок и легко изучаемой симметричной структурой. Следует иметь в виду, что карты CTFM-Random и CTFM-GlassBang требуют для своей работы файла **CTF4Team.utx**, который в сам CTFMMapPack3 почему-то не входит (файл CTF4Team.utx следует взять по вышеуказанной ссылке и поместить в каталог **UnrealTournament\Textures**).

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

QFeedback (QFeedback 2.0)

Мутатор, позволяющий слышать при попадании в противника характерные Q3-подобные звуки. Очень полезная и широко применяемая при игре в *FFA Deathmatch* вещь (для командного Deathmatch'a и дуэлей удобнее использовать мод **ТТМ**, речь о котором шла выше). Версия 2.0 отличается от предшественницы наличием при попадании в бронированного врага несколько иного звука, что позволяет стрелку иметь более полную информацию о состоянии мишени.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Карты

Dm-Deck16][+

Новая версия популярной *Dm-карты* от членов известного российского клана **Lamot Warezniy**. Карта имеет в точности ту же геометрию, что и оригинал, отличаясь от него лишь измененными маршрутами ботов. Вот к чему это приводит:

- боты не падают в кислоту, когда берут нижнюю снайперку;
- боты умеют прыгивать на 100-процентную броню;
- боты не застревают на *ShieldBelt'e*;
- боты не заклиниваются возле патронов к пулемету;
- боты умеют брать *PulseGun*;

- после взятия *ShieldBelt'a* боты идут в телепорт;
- поднявшись на одном из лифтов, боты не идут через расположенную между лифтами площадку.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Клубные новости

Q3 Demos

27-28 января в Амстердаме прошел финал самого престижного командного Ку3-турнира — **Euro Cup 2**. В турнире приняли участие самые именитые команды Европы. Это **Quadarena Allstars** — очень сильная команда из Швеции, состоящая большей частью из звезд, таких как победитель Сингапурского CPL-турнира — **Blue**, третий призер европейского CPL-турнира — **Lakerman**, и еще нескольких сильных тимплейных игроков. Следующая команда — **Unmatched** из Германии, они заняли второе место на последнем командном турнире, что проходил в Париже. Также участвовали лучшая команда Англии — **4kings** — и неслабый клан Швеции — **evolution**. Ну и последней, пятой командой на турнире была русская **Team 4z**.

Предоставляем вам возможность посмотреть избранные демки с матча — те, которые с участием российских игроков. Смотрели сами — болеешь не хуже, чем на футболе!

Установка

Не требуется.

Geekplay

Для удобства в просмотре демок мы прилагаем к ним небольшую утилитку **Geekplay**. После автоконфигурирования программы станет возможным просматривать демки путем двойного щелчка на них.

Установка

Распаковав архив, запустите файл **geekplay.exe**.

Tactical Ops

Примерное описание этого мода укладывается в несколько слов: **Counter-Strike** на движке **UT**. Есть две команды: спецназ и террористы. Каждая вооружена реальным оружием; каждый боец получает от него реальные повреждения. А дальше все зависит от того, какой сценарий вы отыгрываете. Действие может происходить на карте, сделанной по мотивам “Крепкого орешка”; другой сценарий инспирирован избранными сценами из “Спасения рядового Райана”. Так что это не вполне Counter-Strike, хотя и похоже. Для многих **Tactical Ops** может оказаться даже интересней.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Counter-Strike

Введение в курс дела

Отрывок из стенографической записи VI Съезда КПСС по вопросу каунтертеррорирования в ракурсе рубрики “Deathmatch”. Проблемы и перспективы.

“В ходе отбора полезного материала на тему С-С был поставлен ребром вопрос: какой материал будет наиболее полезным для любителей жанра? Сложные тим-тактики или же краткое описание трюков (нычек, кемперских мест) с наглядными иллюстрациями? Кворум редакционных специалистов вынес решительный вердикт: многотомным тим-тактикам место в книге (где они, собственно, и будут — следите за нашими анонсами), а не в сравнительно тонком журнале. Описанию же трюков (**триксы**, от англ. **tricks**) — самое место в разделе DeathMatch, в силу их чрезвычайной полезности при относительно небольшом объеме текста.

Выбрав в качестве фотомодели своего боевого напарника, я отправился на фотоохоту за этими

самыми триксами. Все снятые скриншоты находятся на компактe, так как в полном объеме поместить их в журнал не представлялось возможным. Загружайте и рассматривайте вволю, не забывая сверяться с текстом.

Учтите, что для хорошей, слаженной игры вашей команде необходимо выполнять ВСЕ триксы, описанные в статье. Например, трикс номер 1 за террористов на карте **cs_assault** прекрасно сочетается с триксом номер 4, а без одного теряет эффективность процентов на сорок. Уловили? Знание — сила, как говаривал сэр Фрэнсис Бэкон, философ и родоначальник английского материализма, который тоже был не дурак порубиться в “Контру”.”

Карта “CS_ASSAULT”

Триксы для “Терроров”

1. Стоя на длинном балкончике (**pic. 1**) над главным входом, вы можете эффективно контролировать все ходы **Counter-Terrorist**’ов (в дальнейшем — **СТ**). При этом вы остаетесь малозаметным. СТ, которые вбегают с главных ворот, сами подставляют свои затылки под огонь. Либо же, пытаясь вас убить, попадают под обстрел соратников. Когда СТ, разбивая решетку, падает в комнату с мониторами, то вряд ли он разглядит вас в темноте. А вот вы его сможете лицезреть отлично, и он не сразу поймет, откуда его шпигуют свинцом. Если в руках у вас винтовка с оптическим прицелом, то у СТ, высунувшего нос из-за контейнера, который закрывает задний вход, немного изменится масса тела за счет выбитых мозгов.

#####*Картинка: cs_assaultTpic1.tga*
#####*Картинка: cs_assaultTpic1-1.tga*

2. На ящике (**pic. 2**) у задней двери вы становитесь почти невидимым для СТ, которые пробираются на базу со стороны ворот. Кемперя в данном месте, желательно иметь при себе **4-6**. Обратите внимание на заднюю дверь — войдя в нее, СТ вряд ли вас прозевает. Но она при открывании жутко скрипит. Этот противный звук раздается на всю базу; услышав его, не задумываясь, швыряйте grenку. После подобной взбучки добить раненого СТ будет несложно.

#####*Картинка: cs_assaultTpic2.tga*
#####*Картинка: cs_assaultTpic2-1.tga*

3. Занимаем позицию перед вентиляционным отверстием (**pic. 3**) и тем самым создаем серьезную проблему для СТ, имеющего привычку лазить по вентиляции. Вы сможете обильно посыпать его гранатами, покупая их прямо на месте. Единственное “НО”! Если ваш напарник в этот момент не отгоняет снайперов от главных ворот, вы рискуете приобрести от них пару лишних дырок в голове.

#####*Картинка: cs_assaultTpic3.tga*
#####*Картинка: cs_assaultTpic3-1.tga*

4. Заныкавшись за красным контейнером у главного входа (**pic. 4**), вы растворитесь, как Бэтмен в ночи. А вот темненькие СТ на светлом фоне будут как на ладони. Не упускайте следующего: СТ, тихо крадущиеся у ближнего к вам бортика, остаются для вас незаметными. Но если ваш коллега занял нычку с **pic. 1**, то отчаянные герои, попытавшиеся прорваться через главные ворота, пополнят коллекцию бесхозных пушек на уровне.

#####*Картинка: cs_assaultTpic4.tga*
#####*Картинка: cs_assaultTpic4-1.tga*

5. Начинаящего игрока можно посадить кемперить здесь (**pic. 5**). Обратите внимание: вы заметите СТ раньше, чем он вас! Главное тут — заранее навести прицел любимого **АК-47** на место, откуда появится СТ, и, увидев первый темный пиксель, стремительно нажать на курок. “Калаш” здесь будет лучшим оружием, так как продырявит угол и ползущего за ним СТ.

******Картинка: cs_assaultTpic5.tga*

6. Предположим, вашего друга угрохали в вентиляции — тогда нелишним будет занять угол в комнате с мониторами (**pic. 6**) и прицелиться чуть ниже решетки. Если особо не зевать, то СТ долетит до пола в очень плохом состоянии здоровья. В случае, если злостный враг догадался кинуть вспышку, через секунду начинайте палить, смещая прицел еще ниже. При удачном стечении обстоятельств вы сможете поменять АК на, скажем, **M16**.

******Картинка: cs_assaultTpic6.tga*

******Картинка: cs_assaultTpic6-1.tga*

7. Попасть на лампу над задней дверью (**pic. 7**) можно, запрыгнув на крепкие плечи соратника. Неподготовленный человек наверняка купится на этот фокус, ибо редко кто смотрит наверх, используя задний вход. После однократной смерти враг смекнет, что к чему, и в следующий раз превратит в решето скрывающую вас стенку, изображая подкову “на счастье”. Так что не рекомендую увлекаться этим трюком.

******Картинка: cs_assaultTpic7.tga*

******Картинка: cs_assaultTpic7-1.tga*

8. Для непосвященных — рассказываю. На базе есть камеры (**pic. 8**) наружного наблюдения. Если играть небольшой командой, то хорошо бы знать, с какой именно стороны побежали СТ. Так что не ленитесь лишний раз поглазеть в мониторы.

******Картинка: cs_assaultTpic8.tga*

******Картинка: cs_assaultTpic8-1.tga*

Карта “DE_DUST”

Трикс для “Ментов”

1. Засев в углу (**pic. 1**), вы спокойно сможете нарезать парочку халявных фрагов. Т, выбегая из коридора, обычно смотрит в противоположную от вас сторону. Но если вас засекли в момент “ныканья”, то вы сами станете легкой добычей.

******Картинка: de_dustCTpic1.tga*

2. С помощью напарника вы вскарабкиваетесь на ящики (**pic. 2**) и до последнего момента будете оставаться невидимым для Т, выбегающих из прохода (вооружайтесь **2-1** или **Desert Eagle**).

******Картинка: de_dustCTpic2.tga*

******Картинка: de_dustCTpic2-1.tga*

3. Кемперить длинный коридор (**pic. 3**) должен опытный снайпер. В его оптическом прицеле будет видна вся основная перестрелка, происходящая в Т-образном коридоре. Ему предстоит ловко подстреливать Т и еще более ловко отводить перекрестье прицела от затылков СТ.

******Картинка: de_dustCTpic3.tga*

******Картинка: de_dustCTpic3-1.tga*

******Картинка: de_dustCTpic3-2.tga*

4. Забраться сюда (**pic. 4**) можно без посторонней помощи. Далеко не лучший трюк, но все же запомните его — ведь Т с бомбой в зубах, завидев **bomb place**, может от радости вас прозевать.

******Картинка: de_dustCTpic4.tga*

5. За ящиком (**pic. 5**) вы создадите серьезную проблему для Т, как правило, ожидающих атаки с прохода. Обратите внимание на то, что длинный ствол будет торчать из-за вашего укрытия, как пятиметровый транспарант с надписью: “вот он я, сижу тут и жду гренку”. Держите его, как показано на рисунке, или же покупайте пушку с коротким стволом (а можно и шотган взять). Для того, чтобы добраться до этой нычки раньше Т, необходимо бежать от респауна с ножом (так быстрее).

******Картинка: de_dustCTpic5.tga*
******Картинка: de_dustCTpic5-1.tga*

6. Милое местечко (**pic. 6**) для начинающего кемпера! Если затылок такого же начинающего Т, который не ориентируется на карте, окажется перед вами, то грех упустить столь легкий фраг.

******Картинка: de_dustCTpic6.tga*
******Картинка: de_dustCTpic6-1.tga*

7. Тут все аналогично нычке с **pic 6**. Вы полностью держите проход (**pic. 7**) к bomb place, расположенный рядом с вашим респауном. Т, выбегающие из прохода (рядом с воротами), будут единственными, кто сможет замочить вас. Остальные же, если вы проявите расторопность, только успеют постфактум поинтересоваться — откуда же их продырявили?

******Картинка: de_dustCTpic7.tga*

8 и 9. Эти трюксы (**pic. 8, 9**) хорошо использовать в паре с верным товарищем. Осторожно пробирающийся к bomb place Т обязательно окажется спиной к одному из вас. И пока кто-то выступит в ампула пушечного мяса, другой сделает врагу имплантацию нескольких грамм свинца.

******Картинка: de_dustCTpic8.tga*
******Картинка: de_dustCTpic8-1.tga*
******Картинка: de_dustCTpic9.tga*

10. Тут (**pic. 10**) вы будете чувствовать себя пауком на паутине. Беспечный Т, который сможет сюда добраться, ошибочно предположит, будто ему ничто не угрожает. Как только он начнет ставить бомбу, выпрыгивайте из своей засады и кончайте мерзавца. Минус: Т может зайти со стороны моста (с той стороны, куда смотрит ваша спина) и оставить в мерзавцах вас.

Играя на данной карте, я заметил странную тенденцию. СТ, которые могут отважно забиться в щели и там ожидать гостей, почему-то сами ломаются встречать их хлебом-солью. А посему считаю необходимым поведать и о трюксах для Т.

******Картинка: de_dustCTpic10.tga*

Трюксы для “Терроров”

1. Таким образом (**pic. 11**) самые шустрые СТ окажутся под перекрестным огнем. Совет для СТ: выбегайте по двое!

******Картинка: de_dustTpic1.tga*

2. Здесь (**pic. 12**) вы организуете надежное прикрытие напарникам с **pic. 11**. Завидев на горизонте темную тыкву СТ, вы можете попытаться сделать в ней глаза, а хозяину этого овоща потом потребуеться некоторое время для выхода на огневую позицию.

******Картинка: de_dustTpic2.tga*
******Картинка: de_dustTpic2-1.tga*

3. В принципе, данная нычка (**pic. 13**) подобна позиции с **pic. 12**. Но тут вы не сможете дать огневую поддержку ребятам с **pic. 11** в случае массового нашествия СТ.

******Картинка: de_dustTpic3.tga*

4. Такая фишка (**pic. 14**) прокатывает почти всегда. Главное — не высовываться сразу! Ваши друзья, посадив вас туда, смогут сами отойти чуть ближе к собственной базе. СТ, приняв ложное бегство за истинное, скорее всего в пылу погони сосредоточатся на отступающих и не обратят на вас внимания. В нужный момент вы вылезете из своего укрытия и нашьпигуете свинцом ничего не подозревающих СТ. Также можно использовать этот трюк для прикрытия Т с **pic. 15**.

******Картинка: de_dustTpic4.tga*

******Картинка: de_dustTpic4-1.tga*

5. Отличное место (**pic. 15**) — вас не увидит даже снайпер в дальнем конце тоннеля! Вы можете спокойно подождать, пока СТ подойдут поближе, и получше прицелиться, чтобы бить наверняка.

******Картинка: de_dustTpic5.tga*

******Картинка: de_dustTpic5-1.tga*