

# 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-диск напрямую и многое прочее вы прочтете, открыв файл **readme!.rtf**, который находится здесь же.

РЕДАКЦИЯ "ИГРОМАНИИ"

\*\*\*\*\*

## Quake III Arena

### *Модификация Fobik*

Большая часть модов для **Quake 3** весит не более одного мегабайта. Оно и понятно — энтузиазма на создание огромной модификации с кучей нового оружия и карт хватает далеко не у каждого. Поэтому, решив потрудиться на уровне модостроения, почти все делают что-то совсем маленькое и неприметное. Вот и лежат потом их творения на какой-нибудь [www.fileplanet.com](http://www.fileplanet.com) и прозябают в ожидании благодарного геймера.

Геймер, однако, зверь еще тот. Не приманишь его поделкой, не вносящей в игру ничего принципиально нового. Ну на самом деле, скажите мне, зачем качать мод, в котором и посмотреть не на что, и нововведения в геймплее мизерные и никому не нужные?

Однако среди подобных работ любителей-одиночек встречаются и довольно-таки интересные экземпляры. Об одном из таких сейчас и пойдет речь.

Мод **Fobik** в zip-архиве занимает всего 136 килобайт, а удовольствия приносит на гигабайт. Как минимум.

Игра идет на картах, входящих в стандартный набор **Q3**. Выбираете поле боя, выставляете нужных ботов, нажимаете кнопку Fight... И обнаруживаете у себя в руках Rocket Launcher и Railgun с бесконечным запасом зарядов. И не обнаруживаете ни одного предмета на карте. И еще не обнаруживаете на экране индикаторов брони и

здоровья.

Сразу же бежим искать противника. Заметить его несложно — модели соперников (да и ваша, кстати, тоже) окружены желтой аурой. Такая же обычно возникает вокруг игрока, “съевшего” Battle Suit.

Стреляем в оппонента ракетой. Взрывом его отбрасывает в сторону. Стреляем еще раз — опять отбрасывает. Еще выстрел — результат тот же. Выпустив пяток ракет и не заметив каких-либо признаков близости врага к миру иному, чешем репу и лезем читать файл справки. Из него выясняется, что убить оппонента можно лишь попав ему непосредственно в туловище.

Казалось бы — ничего интересного. Но здесь на сцену выходит система начисления фрагов. Количество очков, полученных за попадание в оппонента, далеко не постоянно и зависит от множества факторов. Подробные раскладки приводить не будем — в том же файле **readme.txt** все предельно ясно написано. А вот парочку примеров — пожалуйста. Попав в соперника из Railgun'a, вы увеличите число своих фрагов аж на целых четыре. А вот зацепив его взрывом ракеты, получите лишь два. При этом, как уже выше отмечалось, противник не умрет. Как раз наоборот — он приложит все усилия, чтобы отправить вас к праотцам. Максимум очков — восемь — вы завоюете, если убьете противника прямым попаданием из любого оружия, усиленного с помощью Quad Damage.

Играть безумно интересно. Счетчик фрагов улетает в плюс бесконечность за какие-нибудь полчаса. А учитывая то, что далеко не каждым выстрелом можно убить врага... Даже наоборот — можно выстрелить двадцать ракет и не причинить сопернику особого вреда. Просто супер! Кажется, моду **Corkscrew** суждено в ближайшем будущем уйти с редакционных компьютеров и уступить место **Fobik**.

**Рейтинг “Мании”: 5/5**

Установка

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

## Unreal Tournament

### *Модификация TeleFrag Gun*

Впервые услышав о **TeleFrag Gun**, я с отвращением подумал: “еще одна недоделка”. Подобные мутаторы появляются постоянно: авторы берут понравившуюся пушку **UT**, немножко изменяют ее характеристики и гордо называют получившееся каким-нибудь громким именем. Однако, отыграв пару игр, я понял, что заблуждался. **TeleFrag Gun** — это вариация на тему очень популярного мутатора **Instagib**. На старте каждому игроку вручают пушку, убивающую одним выстрелом. Интересен принцип ее действия: при попадании во врага игрок телепортируется на его место, разрывая тело

жертвы телефрагом. В альтернативном режиме стрельбы игрока просто телепортирует в место попадания луча. Получается такой гибрид Enhanced Shock Rifle и Translocator. Поначалу резкие скачки с места на место очень непривычны, однако, наловчившись, из них можно извлекать огромную пользу. Помимо телепортации в тыл противника, **TeleFrag Gun** можно применять для безопасных прыжков с высоты.

Архив содержит два мутатора: один заменяет ASMD на TeleFrag Gun, второй заменяет вообще все оружие на карте. Использовать первый в Deathmatch'е я не советую, т.к. новая пушка рушит весь баланс игры. За несколько секунд можно успеть проскакать весь уровень, убив нескольких противников. Для забавы я замедлил время в игре командой sloMo 0.2 и, играя с одним ботом на DM-Grinder, легко набрал Monster Kill. Этот мутатор интересно применять в CTF-баталиях. В **TeleFrag Gun Arena** все встает на свои места, а процесс очень похож на **Instagib**.

**TeleFrag Gun** стал одним из немногих оружейных мутаторов, которые мне понравились и которые остаются на моем винчестере после сдачи статьи. Однако итоговую оценку здорово снижает дисбаланс.

**Рейтинг “Мании”:** 4/5

Установка

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

## ***Модификация Arsenal***

Модификация **Arsenal** основана на принципе “от простого к сложному”. При запуске вы составляете список оружия, причем слабые стволы помещаете в начало, а более сильные — в конец списка. Помимо стандартных видов оружия **UT**, вы можете использовать любые пушки из weapon-pack'ов. В начале боя игрокам выдают случайное, но мощное оружие из конца списка. Когда боец кого-либо убивает, первое оружие у него изымается, уступая место более слабому стволу. Так происходит шесть раз, и мощность получаемых пушек все время снижается. Последний фраг обычно приходится набирать с пистолетом или вообще с Impact Hammer'ом. Тот, кто умудрился набрать шесть фрагов раньше остальных, выигрывает раунд, получает призовые, и все начинается сначала. Разумеется, все оружие с карты убрано, однако патроны/аптечки/броня оставлены.

Несмотря на вторичность идеи (такое уже было в **Soldier of Fortune**), играть в **Arsenal** интересно. Придается нескоро из-за массы неожиданных моментов. Самые забавные из них происходят в начале раунда — представьте себе битву, скажем, пяти человек с Redeemer'ами — а также в конце раунда, когда начинаются дуэли на импактах. Если у вас установлена парочка оружейных паков, можно здорово поэкспериментировать со списком, получая каждый раз практически новую игру.

**Рейтинг “Мании”:** 4/5

Установка

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

## *Модификация Who Pushed Me?*

Какой режим игры в **UT** пользуется наибольшей популярностью среди непрофессиональных или начинающих игроков? Разумеется, **CTF**. А на какой карте играется, наверное, половина всех **CTF**-баталий в **UT**? Естественно, **CTF-Face**. Бессмертное творение **Inoxx**’а сочетает в себе необычную обстановку и легкость изучения. При этом любой человек, когда-либо игравший на **Facing Worlds** (полное название уровня), не раз и не два падал в бездну во время пути на одну из баз. Причем зачастую не по своей вине, а будучи отброшенным зарядом чересчур шустрого владельца **RL** или **ASMD**. Идея сталкивания противника в пропасть популярна не только на **CTF-Face**, но и на многих других уровнях. Однако такие падения всегда заканчиваются снятием фрага с потерпевшего игрока. Мутатор **Who Pushed Me** призван расставить все по своим местам, вернув честно заработанные фраги законным владельцам. Теперь, если игроку удастся ловко пущенной ракетой отбросить противника в пропасть, он зарабатывает фраг, а противник не уходит в минуса. Соответственно, те моральные уроды, которые при игре в **CTF** в погоне за личным результатом сталкивают товарищей, будут получать законные минус-фраги.

Мутатор полностью оправдывает поговорку “все гениальное — просто”. Элементарная идея, замечательная реализация, и никаких больше неприятных моментов, связанных с потерей кровью заработанных фрагов из-за падения в пропасть не по своей вине. Маленькое чудо.

**Рейтинг “Мании”:** 5/5

Установка

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

## *Модификация GODZ*

Первый взгляд на скриншоты модификации **GODZ** напомнил мне о **Mortal Combat** — те же линейки жизни, бойцы в красивых стойках, разве что счетчика времени нет. Сейчас, после двух дней бешеных заруб в клубе, я понимаю, что это были только удачные ракурсы. Хватило десяти минут для осознания того, что файтинга здесь ненамного больше, чем в оригинальном **UT**. Однако именно этих десяти минут оказалось достаточно, чтобы преодолеть несложный барьер перед серьезным подсаживанием на **GODZ**, — освоить управление.

Суть игры не изменилась — требуется уничтожить противника любыми доступными способами. Вот только никакого оружия на картах нет, как, впрочем, и

аптечек/брони/артефактов. Зато каждый боец (которых здесь называют богами) наделен уникальными способностями, в основном деструктивного характера. Среди них — лазеры из глаз, файерболы из рук и пушечные ядра непонятно откуда. Разумеется, богам доступны сверхзвуковые скорости бега и способность летать. Все эти радости бессовестно жрут магическую энергию *QI* (“ци”, в китайской мифологии — энергия, которой обладают все живые существа). На ней в основном и построен весь процесс игры. *QI* тратится на все атаки, на бег, поддержание полета и блокирование ударов. “Обесточенный” божок практически беззащитен, поэтому за уровнем энергии следить нужно в оба. Восстановить *QI* можно двумя способами: либо подождать, пока она неспешно восстановится сама, либо зарядиться, нажав кнопку “charge”. Второй способ значительно быстрее, но и намного опаснее — во-первых, заряжающийся персонаж стоит/висит на месте, а во-вторых, очень хорошо виден из-за летающих к нему ярко-зеленых сгустков энергии.

Всего богов насчитывается шесть штук; каждый может облачиться в две-три разных “шкуры”. Выглядят эти ребята убедительно, причем весьма непохоже друг на друга. Магические способности (по три на нос) также у всех свои, и это не просто по-разному нарисованные атаки, но принципиально различные приемы. Впрочем, один прием у всех одинаковый — это удар рукой, который используется, когда запасы *QI* становятся близки к нулю. Атаки можно блокировать, при этом повреждение вычитается не из здоровья, а из энергии. Однако я ни разу не видел, чтобы кто-то целенаправленно использовал блок. Правило “лучшая защита — это нападение” в **GODZ** очень актуально — две столкнувшиеся атаки обычно нейтрализуют друг друга.

Удачно проведенный прием отнимает кусочек от полоски жизни соперника. Когда эта полоска заканчивается, супостат, как нетрудно догадаться, погибает. Однако есть еще один интересный момент: при подходе полоски к концу она краснеет, а ее обладатель начинает звереть — стандартные атаки требуют меньше *QI*, а в арсенале появляется суперудар, одно применение которого обычно приводит к летальному исходу для пострадавшего. Правда, из-за постоянной регенерации здоровья (еще одна фишка божеств) халява длится недолго, и вскоре полоска окрашивается в свой обычный цвет.

Кроме обычных “мясных” стычек и тимплея, **GODZ** содержит два оригинальных режима игры — *Orbs* и *Rifts*. В первом необходимо собрать/отнять 5 артефактов (*Orb*), раскиданных по карте, после чего убить всех, кто на них еще претендует. Во втором — уничтожить пять порталов, из которых лезут тяжеловооруженные твари. Разумеется, под все режимы создано 20 новых карт, причем на одной из них присутствует “разрушаемое окружение” — проще говоря, крыша, которую можно сбросить на макушку вражине.

Графически **GODZ** также впечатляет — красивые эффекты, приятные модели, интересные карты. К сожалению, из-за немного сыроватого кода вся эта красота иногда беспричинно тормозит, не спасает даже AthlonXP+GeForce3. Звуки сочные,

качественные. Музыка приятная, а главное — в мод встроен MP3/OGG-плеер, чтобы любители могли заменить комплектную электронщину чем-нибудь более душевным (Slipknot, например).

Из дефектов стоит отметить неудобную систему прицеливания — прицел только мешает, сбивая с толку. Боты иногда забывают о своих обязанностях и летают где-то в облаках вместо того, чтобы сражаться, как настоящие джигиты. Ну, и еще менюшка не масштабируется на высоких разрешениях — впрочем, это я уже придираюсь. Не стоит забывать, что это все же бета-версия, и все глюки/тормоза/недоработки вполне могут быть исправлены.

А пока остается констатировать: у **GODZ Team** получилось. Мод безумно динамичный, вполне традиционный, чтобы не оттолкнуть от себя любителей классического “Анрила”, и достаточно оригинальный, чтобы не дать игрокам заскучать через пару матчей. “**Игромания**” рекомендует!

**P.S.** Внимание!! Для установки мода требуется **Bonus Pack 4!** А без него даже инсталляшка не запустится.

**Рейтинг “Мании”:** 5/5

Установка

В одном архиве с GODZ находится Bonus Pack 4. Сначала установите его, а потом приступайте к установке GODZ. Последний устанавливается в соответствии с “**Руководством по установке файлов “Deathmatch”** в “ИнфоБлоке”.

## Утилита Unreal Services/UMOD Tool

В прошлом номере мы дали себе обещание положить на компакт эту замечательную утилиту. А уж если мы обещание себе даем, то держим его железобетонно. Так держим, что оно и не рыпнется. Что же касается **UMOD Tool** — то это лучшая в мире программа для беспроблемной установки модов и мутаторов для **UT**. Что особо прекрасно — за авторством наших, российских программистов. Которым одно спасибо — за то, что сделали, и второе — за то, что разрешили выложить на компакт. Так что пользуйтесь, уважаемые. Имейте фан!

Установка

Исключительно проста. Два раза щелкнуть на exe-файле, а потом покорно следовать авторским инструкциям.

## Counter-Strike

*Тактика на карте de\_piranesi: графика*

Как в славные былые времена, мы публикуем советы по тактике на карте **de\_piranesi**. Само собой, советы исключительно полезные. К которым прилагаются исключительно полезные скрины. Которые вы можете увидеть в журнале. Но можете и на диске. Тут крупнее, как-никак. Видно лучше.

## Return to Castle Wolfenstein

### *GOTY Mappack + Patch*

**GOTY Mappack** и последний патч необходимы для мультиплеера. Страшная аббревиатура **GOTY** раскладывается как The Game of the Year, только и всего. **Mappack** содержит семь новых карт для мультиплеера.

Установка

Проста, как две копейки. Запустите сначала exe-файл с патчем, потом exe-файл с Mappack GOTY. Если у вас уже есть последняя версия игры, то патч ставить не надо — устанавливайте только Mappack GOTY.

## Киберспорт

### *Реплеи*

Демки финальных игр турнира по **WC3**, организованного немецким киберспортивным сайтом **Go4wc3.de**, с участием **SK.Kova(Q)** и **OgerTob**. В чемпионате приняли участие сильнейшие игроки из Германии и со всей Европы, так что поклонники новой игры найдут в этих реплеях немало новых стратегических находок.

### *Просмотр*

Перепишите реплеи в каталог **/replay** в папке с **Warcraft III**. Затем запустите игру, зайдите в **Single Player/View Replay**. Выберите в меню нужную вам запись и нажмите на кнопку **View Replay** внизу экрана.

Данные реплеи были записаны под **Warcraft III v. 1.00**, поэтому должны беспрепятственно проигрываться даже в непропатченной версии игры.

### *Демки*

Для тех, кто постигает азы тимплейного мастерства в **Quake 3**, выкладываем демки финальных игр крупнейших европейских чемпионатов прошедшего месяца — **Eurocup 5** и **Lan Arena 7**. **Toxic** и **Prozac** демонстрируют просто виртуозную игру. Смотрите, учитесь, восхищайтесь...

***Просмотр***

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