

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 Hunt

Hunt предлагает два весьма любопытных режима игры. Называются они **Save the Universe** и **Escape from Hell**. В первом задача игрока — пробежать по карте и собрать несколько артефактов. Все осложняется, во-первых, тем, что артефакты появляются по одному, а во-вторых... посмотрите на картинку — такими вот препятствиями. Кстати, насчет последних. Размер, конечно, имеет значение. Однако еще большее значение имеет количество хит-пойнтов. Просто так, для справки: большинство врагов легко переносят 3-4 попадания из рейлгана — единственного, между прочим, оружия, принцип работы которого практически не изменился. Но об оружии чуть-чуть позже.

В режиме **Escape from Hell** цель игрока — пробежать некую дистанцию за определенный отрезок времени. Скажем, километр за 10 минут. То, что в моде называется “километр”, без препятствий и по прямой спокойно можно преодолеть где-нибудь за полминуты. Но монстры не дремлют. Их будет столько, что с первого раза больше трети дистанции пройти не получится. Естественно, что для таких забегов нужны специальные карты. Одна из них включена в комплектацию. Там игроку предстоит бегать по некоему подобию Великой Китайской стены.

А вот теперь об оружии. Почти у всех стволов имеется отдача. При стрельбе прицел сбивается, а игрок слегка подается назад. Единственный способ справиться с этим эффектом — присесть. Однако еще раз посмотрите на картинку: думаете, вам дадут

присесть? Что касается остальных видов оружия, то у Lightning Gun появилась автоматическая наводка и возможность атаковать несколько целей сразу. Правда, на небольшом расстоянии. BFG стала стрелять примерно так же, как стреляла в **Quake 2**. У перчатки появилась (внимание!) система автоматического прицеливания. Теперь, стоит только игроку нажать на кнопку атаки, перчатка сама выберет находящегося рядом соперника и начнет его преследовать! Скорость передвижения игрока при этом немного возрастет — иначе догнать цель будет проблематично. Есть и парочка практически новых видов вооружения. Machinegun стал похож на Chaingun из все того же Q2. Ему необходима пара секунд для начала стрельбы, но уж если она начнется... Опять посмотрите на картинку — такая годзилла отбрасывает коньки в течение каких-нибудь 4-5 секунд. А в Capture the Flag появилась пушка, стреляющая... ботами. При выстреле из нее вылетает маленький серый шарик, через пару секунд превращающийся в практически полноценного напарника по команде. Единственные его недостатки — отсутствие дистанционной атаки и всего одна жизнь. Впрочем, если его убьют, настрелять еще пяток вам ничто не помешает.

Мне мод понравился. Хотя бы по той простой причине, что стандартные оппоненты-боты уже успели порядком поднадоесть. А здесь прям раздолье — новые монстры бегают толпами, знай только расстреливай. Также внимания заслуживают новые режимы игры — они как нельзя лучше подходят тем, кому стандартные уже приелись. В общем и целом, **Hunt** — модификация для тех, кто от дуэлей с ботами уже лезет на стенку и ждет от **Q3** чего-то новенького.

Рейтинг “Манин”: 5/5

Установка

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

Unreal Tournament

Модификация WeaponMage

Любите ли вы мясо? Не в гастрономическом плане, а в смысле жуткой кровавой зарубы — естественно, на экране монитора? Так, чтобы кровяца фонтанами, кишки кучами, а мозги на стены? И еще так, чтобы вся эта красота не требовала больших усилий? Если на все вопросы вы ответили утвердительно, можете читать дальше. Слабонервным, детям до 21, гринписовцам и прочим вегетарианцам с нами сегодня не по пути. Рассматриваемая модификация **WeaponMage** вряд ли сможет им понравиться. Хотя — чем черт не шутит, психологи утверждают, что в глубине души всякого человека сидит маньяк.

Казалось бы, чего особенного? **WeaponMage** — очередная пачка новых пушек, weapon pack из тех, которые в Сети валяются под любым кустом. Однако буквально

несколько минут игры заставили меня присвоить моду титул “лучшее средство для расслабления после тяжелого трудового дня”.

Главная идея модификации: “Дайте мне Redeemer, и я вас всех замочу!”. Правда, старина Redeemer на фоне местных стволов смотрится чем-то средним между детской хлопушкой и водяным пистолетиком. Любое оружие из присутствующих в сборнике убивает обычно с первого, реже — со второго выстрела. Причем убивает с замечательными спецэффектами, грохотом и уже упомянутыми разлетающимися анатомическими, хм, атрибутами. Кроме того, зачастую игроку даже не нужно особенно прицеливаться. Бесконечные боеприпасы только способствуют процессу расслабления.

Главные же герои действия — новые пушки — представлены следующими образцами:

Ges Bio-shotgun — заменяет собой Ges Bio-rifle. Выстреливает сразу кучу комков зеленой слизи, которые моментально достигают цели, но обладают очень большим разбросом. При выстреле в упор нападающий обычно отправляется беседовать с валарами на пару с жертвой.

SAS Shotgun — просто шотган. В основном режиме выстреливает по одному патрону, в альтернативном — всю обойму. Обычно для отправки противника в мир иной достаточно всадить в него два патрона. В обойме их 20, т.е. одним залпом по правой кнопке мыши можно положить одну футбольную команду без вратаря. Звук во время выстрела обоймой заставит вздрогнуть даже очень хладнокровного игрока. Такой он... Бодрящий. Особенно если вместо маленьких настольных колоночек звуковая карта подключена к чему-нибудь большому, совковому.

Shock Rocket — выглядит как Shock Rifle, стреляет чем-то похожим на авиационные бомбы, которые при попадании в цель разрываются на несколько ракет, улетающих в произвольных направлениях. Хорошо срабатывает для отстрела вражин, прячущихся за углами или колоннами. В альтернативном режиме очень быстро стреляет разрывными дисками от Ripper'a. Изюминка — возможность взять по одному стволу в каждую руку и шарашить из них по-македонски. Огневая мощь, соответственно, возрастает вдвое.

Pulse Cannon — моделька позаимствована у Pulse Gun. По левой кнопке стреляет несколькими шариками от Shock Rifle, которые отскакивают от препятствий, пока не наткнутся на чью-то плоть. Если этого не происходит, через какое-то время шарики детонируют сами. Альтернативный огонь похож на залп из дробовика, только вместо дробинки в цель летят шарики от Pulse Gun. Попадание всем залпом в любом режиме всегда заканчивается фатально даже для предельно отожранной мишени.

Flamethrower — огнемёт, выглядящий как пулемет-газонокосилка из первого Unreal. Комментировать тут нечего: горят враги быстро, пары секунд в огне вполне достаточно, чтобы они увидели свет в конце тоннеля.

Infantry Dispatcher — переделка Flak Cannon. Выстреливает сгусток энергии,

который некоторое время скачет по уровню, а потом застревает в каком-нибудь темном углу. В нужный момент хозяин пушки может детонировать ступок, и он рванет как ракета Redeemer'a. Учитывая то, что ступков может быть несколько, это оружие можно действительно использовать для МАССОВОГО поражения. Если ступок налетает на чье-то тело, детонация происходит мгновенно, поэтому Infantry Dispatcher — оружие не для ближнего боя.

M16 — обычная снайперская винтовка, только с ОЧЕНЬ высокой скорострельностью. За пару секунд с ее помощью можно легко сотворить HeadShot целой толпе желающих.

Nukebomber — заменяет Redeemer. Стреляет ракетами, которые при попадании в цель разрываются на несколько шариков Ges Bio-rifle и звездочек Ripper. Бестолковый, в общем-то, ствол, особенно как альтернатива Redeemer'у.

Гвоздь программы — **Hatchet Bomb**. Вероятно, самая убойная пушка из всех. Зачищает комнату любых размеров в считанные секунды. В основном режиме снаряд моментально попадает в цель, взрывается как ракета, а из точки взрыва в разные стороны летят маленькие отрезки луча Pulse Gun. Летят они очень быстро, и, кроме того, отражаются от препятствий. В альтернативном режиме оружие просто стреляет этими отрезками вперед. Скорострельность в обоих режимах — просто бешеная, что выделяет Hatchet Bomb среди других пушек.

Говорить о балансе в **WeaponMage** просто глупо, оружие слишком разрушительно, чтобы его можно было сбалансировать. Модификации это не нужно, со своей задачей — помочь расслабиться, не задумываясь о тактике и технике — она справляется на ура. Фантастическая мощь оружия имеет и обратную сторону — успешные попытки суицида происходят чересчур часто. Но все эти недостатки несущественны рядом с главным козырем мода — бешеным драйвом (вернее, уже не драйвом, а скорее дисторшном ;)).

Рейтинг “Мании”: 5/5

Установка

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

Counter-Strike

Тактика на карте de_chateau: графика

На сей раз мы даем вам советы, как правильно играть на карте **de_chateau**. Ну и прикладываем к этим советам дубликаты скриншотов, которые вы можете увидеть в соответствующем разделе журнала.

Operation Flashpoint

Утилиты

Мы выкладываем на компакт две наиболее популярные утилиты голосовой связи для **Operation Flashpoint**. Если вы планируете всерьез заняться мультиплеерной игрой в составе какой-либо из действующих армий — **Roger Wilco** и/или **BattleCom** вам будут просто необходимы. Ну и для поиска игр в Интернете вам наверняка понадобится программка **AllSeingEye** — ее вы тоже сможете взять с нашего компактa.

I. Использование Roger Wilco.

На вкладке **Configure Roger Wilco**, которая автоматически появляется при первом запуске программы, нажать **Next**. В следующем окне выбрать **Use WAW Recording** (DirectSound, в принципе, тоже подходит, но вероятность возникновения технических проблем при его использовании выше). Нажать **Next**. В появившемся окне выбрать звуковые устройства, установленные на вашем компьютере, и убрать галочку напротив **Automatically Select Mike**. Жмем **Next**. Ползунок слева установить на середину шкалы. Еще раз жмем **Next**. В очередном окне уже должен быть выбран режим **Full Duplex**. Если выбран **Half Duplex**, а выбрать **Full Duplex** невозможно, то это значит, что ваша звуковая карта не поддерживает режим одновременной записи и воспроизведения звука и вы сможете использовать программу только на прием. Снова жмем **Next** и определяем клавишу, используемую для передачи данных. И опять жмем **Next**. В графе **Internet Connection Speed** выбираем **Slow Modem, UDP Port — 3782**. Следующее нажатие **Next**, и окно, в котором следует поставить галочки напротив **Use Less CPU** и **Run Roger Wilco at High CPU Priority**. После предпоследнего нажатия **Next** прописываем в окне свой никнейм, а в результате последнего — получаем окно, где сведены все сделанные вами настройки и в котором есть очень полезная клавиша — **Finish**. После второго запуска программы следует отправиться на вкладку **Adjust**, где надо убрать галочку напротив **Play Mike Clicks**. Кроме того, в файл **games.txt**, находящийся в директории, следует добавить строку: **"Operation Flashpoint" "Operation Flashpoint" 1 3000**. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** между соседними кавычками и цифрами следует ставить **ДВА** пробела.

Roger Wilco готова к использованию.

II. Настройка BattleCom.

1. Запустить программу, открыть вкладку **Volume** и отметить **Push to Talk**. Нажмите **PTT Key(s)** и назначьте удобную(ые) клавишу(ы) для передачи (удерживая их, нажать ОК).

2. Открыть **Properties**. На вкладке **Soundcard** выбрать ваши звуковые устройства и отметить пункт **Full Duplex**. На вкладке **GameLink** выбрать **Enable GameLink**, затем в **GameLink Database** нажать **Add**. В появившемся окне в строке **Name of Game**

написать **OFP, Window Name — Operation Flashpoint, Plug-in Type** — включить **Game normally mutes external program** и, наконец, в графе **Plug-in Delay — 2000**.

3. Возвращаемся в **Properties**. Там на вкладке **Communications** выбираем **Compression Type: Delta**. Также следует указать программе скорость вашего соединения с Интернетом.

4. Запустить **BattleCom** в тестовом режиме. Лампочки-индикаторы показывают: левая — что идет передача, правая — прием. В тестовом режиме при нажатии вашей кнопки-передачи должны гореть обе лампы. Говорите в микрофон — вы должны себя слышать.

Настройка окончена.

III. Настройка AllSeingEye.

Сразу после установки программы появится панель, на которой следует указать папку, где находится файл **flashpoint.exe**. Далее, в закладке **Versions** следует установить галочку напротив той версии сервера, которую следует искать (необходимо выбрать самую свежую из доступных, например, для "Буки" это **1.46**). Далее в **Modifiers>Country** следует поставить галочку напротив того региона, в котором следует искать сервера. Список серверов появится после нажатия **Refresh**. Все, можно играть.

Установка

Запустите соответствующие exe-файлы.

Киберспорт

Демки

Отгремел **Российский Отборочный Этап Вторых Всемирных Кибер-игр**. Имя победителя в элитной номинации **Q3-Duel** до того мало кому было известно. А теперь вся страна будет болеть за **Cooler'a**, ценой титанических усилий завоевавшего свое первое место... Как он это сделал — вы сможете узнать, посмотрев записи финальных боев, выжженные неумолимым лазером на киберспортивном участке нашего компактa.

Ну и там же, рядом — финальные демки номинаций **Counter-Strike** и **Unreal Tournament**. Уверяю, там тоже есть на что посмотреть игрокам соответствующих направлений.

Ну а на сладкое — записи от лица российского Ку3-монстра **LeXeR'a**, просто разорвавшего на части всех, кто хотел помешать ему пробиться к пьедесталу почета на недавно прошедшей **QuakeCon'2002**. Итог: у **LeXeR'a** — первое место, у вас — высококласснейшие демки. Пусть они станут для вас чем-то вроде Талмуда для иудеев: они того стоят.

Просмотр

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