

# ИГРОВАЯ ЗОНА

\*\*\*\*\*

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет, так как информация, в нем содержащаяся, гораздо лучше представлена через оболочку компакт-диска.

Ориентируйтесь по подзаголовкам: 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 компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

\*\*\*\*\*

## Adventure Pinball

### *Уровень Monkey Marsh*

**Пинбол** (не путать с пэйнтболом) на **3D** движке, несомненно, вещь оригинальная. К тому же движок не какой-нибудь, а от **Unreal Tournament**. Да и сами столы, как принято говорить среди любителей пинбола, здесь являются полноценными, трехмерными высокодетализированными уровнями. Но вернемся к делу: не успела игра еще добраться до прилавков, как разработчики выложили для свободного скачивания дополнительный уровень **Monkey Marsh** — видать, второпях забыли его в финальную версию "всобачить"... Сие чудо инженерной мысли представляет собой не что иное, как **болото**, населенное, как легко догадаться, различными приматами, получающими изрядное удовольствие, когда они сбивают ваш шарик с верного пути, и обиженно хныкающими, когда получают тяжелым металлическим "мячом" по тылке.

Установка

Заключается в постоянном щелканье по кнопке **next**.

## Age of Empires II

### *Сценарии для Age of Kings и Conquerors*

#### *Сценарий Gold Galore*

Средненькая по всем параметрам карта (именно карта, а не сценарий, ибо никакого сюжета и каких-либо конкретных целей не предусмотрено). Детализация слабенькая, ресурсы расположены далеко от **Town Center**. В центре имеются залежи золота, но в силу немалых размеров карты добираться до них бедные крестьяне будут не меньше получаса... В начале игры основным источником пищи служат овцы, которых на карте очень много. Ближе к середине игры чувствуется острая нехватка древесины.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

#### *Сценарий Player vs Allies*

За этим более чем невыразительным названием скрывается довольно неплохой сбалансированный сценарий. Основная (впрочем, и единственная) его цель — **охранять Wonder** от посягательств объединившихся против вас врагов и постепенно от этих самых врагов избавляться.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

### ***Сценарий The Duke and His Army***

Вы выступаете в роли наместника влиятельного лорда. Под вашим руководством **небольшая деревня и отряд крестьян**. Время от времени от лорда поступают задания типа "заготовь к такому-то времени столько-то еды" или "замочи того-то, желательнее побыстрее". Надо сказать, что ваш лорд — натура исключительно сволочная, и малейший просчет или неповиновение карается прибытием отряда головорезов, которые наглým образом вытаптывают с таким трудом засеянные огороды, насилуют обезумевших и протрезвевших от ужаса крестьян и разрушают их дома.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

### ***Сценарий Druid Initiative***

Очень интересный и качественный сценарий. Вы руководите небольшим отрядом **друидов-оборотней**. Цель миссии — набрать в отряд как можно больше волков, живущих в **Священном Лесу**, и пойти грызть нехороших **варваров**, которые собрались этот лес пустить на дрова. Обязательно обойдите весь лес и найдите всех волков, только после этого можно смело отправляться на северо-запад, где, собственно, и расположен лагерь варваров-браконьеров.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

### ***Сценарий Lost City of Alo***

Если верить легендам, существует старинный, некогда великий **лесной город**, вымерший много сотен лет назад от **чумы**. Те же легенды повествуют о несметных **сокровищах**, хранящихся в подземельях этого города. Вы, искатель приключений и халявы, отправляетесь на разведку. И каково же будет ваше удивление, когда обнаружится, что город не такой уж необитаемый — он населен весьма недружелюбными и неплохо вооруженными людьми, которые прибрали к рукам все сокровища и, ясен перец, не желают так просто их вам отдавать!

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## ***Real World Maps***

Продолжение весьма перспективной серии **мультиплеерных** карт, основанных на реально существующих территориях. В этом архиве вы найдете все уже вышедшие **Real World** карты, а именно: **Японию, Византию, Техас, Великобританию, Францию и Карибы**.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## ***Random-карта ES@Paradise***

Официальная **random**-карта от **Ensemble Studios**. Натуральный **Рай** с пальмами, с озерцами и клумбами. Солнышко светит, птички летают, олени скачут, топоры стучат — это вражеские пизанты заготавливают доски для своих гробов, ибо чувствуют, что жить им в этом **Раю** осталось всего ничего.

Смею надеяться, что разработчики, создав наконец **Рай**, не остановятся на достигнутом и не закроют эту серию. Что стоит сделать, например, **Ад**?

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## ***Кампании для Age of Empires u Rise of Rome***

Каемся, мы совершенно забыли о родоначальнике хитовой серии **Age of Empires**. А ведь по количеству дополнительных кампаний эта игра раза в два превосходит именитую вторую часть. В эту подборку мы включили наиболее популярные среди фанатов, а также приглянувшиеся

нам кампании: **Chou Overlord**, **Conquest of America**, **King David** и **Punic Wars**. Как видите, авторы по всей истории различных наций пробежались и у каждой что-то интересное почерпнули. Кампания **Punic Wars**, кстати, является самым настоящим шедевром. Все кампании тестировались с установленным адд-оном **Rise of Rome**, так что не исключено, что некоторые из них не будут работать с простой **Age of Empires**.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## Blade of Darkness

### *Редактор уровней LED*

Редактор уровней плюс компиляторы плюс плагин для **3D Max** в помощь моделлерам. Полноценный инструментарий доблестного строителя модификаций. К сожалению, принцип работы редактора понять довольно трудно (хотя и не невозможно), а вразумительная документация отсутствует. После интуитивно понятных **Worldcraft** и **Radiant** начинающего разбираться в моделинге человека ожидает легкий шок.

Установка

Скопировать в надежное место, желательно поближе к игре (хотя можно работать из любой директории).

### *Gladiator Mod*

До чего же, черт его дери, надоело мне это слово — мод. Во времена первой Кваки такая штука называлась **Partial Conversion**, то бишь конверсия частичная. Кроме того, существовали **Total Conversion** — полные переделки игры, но без внесения изменений в движок. А сейчас все подряд называют модами, ну да ладно...

Так уж и быть, “Гладиатор” — мод, синглплеерный мод, рассчитанный в первую очередь на хардкорных (опять эти устоявшиеся выражения) игроков. Во-первых, **существенно увеличена сила монстров**, во-вторых, добавлен новый режим игры, **Гладиаторская Арена** — поединок один на один с монстром на импровизированной арене. А для слабых духом добавлена **опция регулировки сложности** игры.

Установка

Скопировать файлы в директорию **Blade\\Maps\\Gladiator**, после чего запустить там же файл **gladiator.bat**.

## Counter-Strike

### *Карта DE\_MANIA beta 1*

К величайшему сожалению, к моменту сдачи компакта карта не была готова, и потому окончательная демонстрация отложена до следующего номера, но нам все-таки не терпится показать ее дорогим читателям — пока что в виде беты. Карта вполне играбельная, хотя на ней и отсутствуют некоторые элементы, задуманные ранее. На месте “затычек” в финальной версии появятся двери, также будет доработан подвал (вторая точка для закладки бомбы). Огромнейшая просьба присылать отзывы и предложения по адресу **orange@igromania.ru**.

А теперь о самой карте. Вам предоставляется уникальный шанс увидеть своими глазами редакцию “**Манин**”, не выходя из дома и даже не вставая с любимого кресла/стула/табуретки. Более того: вы можете вдоволь пострелять по редакционным компа и даже заминировать **кресло главреда** (или подвал, как вам больше нравится). Терроры начинают игру на **крыше**, откуда через вентиляцию либо через пожарную лестницу проникают внутрь **офиса**, где их ожидает теплый прием в лице КТ.

Установка

Скопировать файл **de\_mania.bsp** в директорию **halflife\cstrike\maps**, а файл **igro1.wad** — в директорию **halflife\cstrike**.

## ***Igromania Weapon Pack #3 for Counter-Strike: “Ready For Action”***

### ***Пистолет настоящего “атца”, v 2.0***

И снова вашему вниманию предлагается **Desert Eagle** с оптическим прицелом. Только на этот раз прицел несколько побольше и поприятнее. Кроме этого, сам пистолет выглядит более изящно за счет наличия нескольких хромированных элементов. Короче говоря, усовершенствованная версия.

Установка

Файлы с расширением **.mdl** скопируйте в директорию **Half-Life\cstrike\models**.

Файлы с расширением **.spr** скопируйте в директорию **Half-Life \cstrike\sprites**.

### ***Sebuo Compact Exploder***

Данная модель заменяет в игре **Ump 45**, который, по нашему скромному мнению, нарисован достаточно аляповато. **Sebuo** — интересное по дизайну оружие, эдакий футуристический “Узи”. Следует заметить, что данная модель оружия существует реально, так что не думайте, будто мы вам подсовываем плод **горячечного бреда** какого-нибудь дизайнера оружия.

Установка

Файлы с расширением **.mdl** скопируйте в директорию **Half-Life\cstrike\models**.

Файлы с расширением **.spr** скопируйте в директорию **Half-Life \cstrike\sprites**.

Файлы с расширением **.wav** скопируйте в директорию **Half-Life\ cstrike\sound\weapons**.

### ***Smith & Wesson Tactical***

Хороший хромированный автоматический пистолет. Ничего особенного, но смотрится весьма и весьма недурственно. Потому и вам предлагаем поставить.

Установка

Файлы с расширением **.mdl** скопируйте в директорию **Half-Life\cstrike\models**.

Файлы с расширением **.wav** скопируйте в директорию **Half-Life\ cstrike\sound\weapons**.

### ***P90***

“Всего-навсего” черный скин для **P90**. Просто и стильно.

Установка

Файлы с расширением **.mdl** скопируйте в директорию **Half-Life\cstrike\models**.

### ***Прицел для штурмовых винтовок***

А вот это — из разряда мелкого читерства. Данный файл — это **спрайт**, позволяющий вам **изменить прицел** для **штурмовых винтовок** с оптической системой нацеливания (**Steyr AUG** и **SSG 552 Commando**). При включении **zoom'a** вместо маленького крестика вы увидите солидный рисунок с кучей (и)рисок. Сам дизайн прицела — вещь, разумеется, на любителя, но поверьте на слово: это один из самых достойных прицелов среди тех, что лежат в Сети на момент сдачи материала в журнал.

Но главное в другом — брать врага на мушку с этим новым прицелом становится гораздо удобнее, поскольку риски (перекрестие) теперь большие и четко видимые. Именно поэтому я и сказал выше, что данный прицел можно отнести к читерству. Не прямому, конечно, но все же читерству. Впрочем, победителя не судят.

Установка

Файлы с расширением **.spr** и **.txt** скопируйте в директорию **Half-Life\cstrike\sprites**.

### ***Прицел для снайперских винтовок***

На сей раз никакого читерства. Просто мы поменяем риски прицела для **Arctic Warfare** **Magnun** и **Steyr Scout Sniper Rifle**. И этот прицел — тоже один из самых лучших образцов на

данный момент.

#### Установка

Файлы с расширением **.spr** и **.txt** скопируйте в директорию **Half-Life\strike\sprites**.

## Diablo II

### Герои

#### *Baron Basher* — Паладин 44 уровня

Очень грамотно развитый и мощный герой. Основной упор сделан на скиллы **Holy Shield**, **Smite** и **Concentration**. Набор вещей способствует увеличению скорости атаки, вплоть до **5 ударов в секунду** (!!!). При таком раскладе даже самые быстрые монстры не успевают хоть как-то отвечать вам. Ну а для полного счастья герой имеет очень высокую **сопротивляемость** к магическим атакам.

#### Установка

Скопировать все файлы в директорию **save**, после чего герой появится в списке.

#### *Baron Super Pierce* — Варвар 75 уровня

Довольно редкий герой — **Варвар-копейщик**. Скиллы распределены следующим образом: **Whirl Wind**, **Iron Skin**, **Spear mastery** по 20, **Natural Resistance** — 8 плюс почти в каждый из оставшихся скиллов вложено как минимум по единичке. Как и большинство других варваров, этот товарищ представляет собой импровизированную машину смерти. Единственным его слабым местом можно считать уязвимость перед **Oblivon Knight'ами** (хотя кто против этих гадов неуязвим?)...

#### Установка

Скопировать все файлы в директорию **save**, после чего герой появится в списке.

#### *Baron Taran* — Паладин 50 уровня

Этот герой создавался прежде всего как **ПК**, соответственно, скиллы распределены у него немного иначе, чем у обычных паладинов. Основной упор сделан на рукопашный бой и скиллы **Concentration**, **Holy Shield** и **Charge**. Последним, кстати, он орудует очень резво и без проблем валит даже сильно бронированных варваров.

#### Установка

Скопировать все файлы в директорию **save**, после чего герой появится в списке.

#### *Queen Lera* — Hardcore Волшебница 56 уровня

Снова в нашей подборке присутствует **Hardcore** персонаж. Напоминаю, что если этого героя убьют один раз, в городе вы не возродитесь и герой будет уничтожен. Магичка прокачана основательно, орудует в основном **Blizzard** и **Frozen Orb** вкупе с прокачанным **Cold Mastery**. Также может приласкать **Chain Lighting**, активно использует **Satic Field** и **Glacial Spike**.

#### Установка

Скопировать все файлы в директорию **save**, после чего герой появится в списке.

#### *Sir Darkstorm* — Некромансер 27 уровня

Благодаря невысокому уровню героя, у вас есть возможность вести дальнейшее его развитие на свое усмотрение. **Некромант** сей не совсем обычный — если так можно выразиться, **боевой**. Мечом машет будь здоров, а **голем** ему помогает, благо прокачан этот скилл хорошо. Стат-пойнты вложены не в ману, как это делается обычно, а в **силу** и **ловкость**. Очень интересный герой, рекомендуется любителям **нестандартной** игры.

#### Установка

Скопировать все файлы в директорию **save**, после чего герой появится в списке.

# Driver

## *Дополнительные миссии*

Подборка небольших миссий, основанных на стандартных городах, входящих в состав игры. Задания самые различные: от мирной работы таксиста до похищения людей и перевозки контрабанды.

Установка

Скопировать в директорию **Driver\\Scripts\\Missions** после чего загрузить через меню **Driving Games//Miami//Pursuit 1**.

# Duke Nukem 3D

## *50 уровней*

Как и было обещано в прошлом номере, выкладываем вторую порцию **сингл-** и **мультиплеерных** карт. На любой вкус и цвет. Тут вам и всевозможные вариации на городскую тематику, и небольшие арены по мотивам легендарного “**Стадиона**”, и индустриальные ландшафты.

Установка

Скопировать в директорию игры, там же запустить **setup.exe**, где выбрать **user level selection//название карты**.

# Dungeon Keeper II

## *Bonus Pack 1*

Первый официальный сборник **deathmatch/skirmish** карт. Состоит из **трех уровней**, каждый из которых рассчитан на **двух игроков**. Все карты идеально сбалансированы — возле каждого игрока имеется некоторое количество золотиносной породы, а сами места старта расположены на довольно значительном расстоянии одно от другого, дабы игроки успели сначала почти полностью отстроить подземелье, а потом только уже могли вести боевые действия.

Установка

Просто запустить **exe**-шник, все остальное произойдет без вашего участия. Для корректной установки требуется полная **версия** игры!

## *Bonus Pack 2*

Второй официальный сборник **deathmatch/skirmish** карт. Состоит из **трех уровней**, каждый из которых рассчитан на **двух игроков**. Все карты идеально сбалансированы — возле каждого игрока имеется некоторое количество золотиносной породы, а сами места старта расположены на довольно значительном расстоянии одно от другого, дабы игроки успели сначала почти полностью отстроить подземелье, а потом только уже могли вести боевые действия.

Установка

Просто запустить **exe**-шник, все остальное произойдет без вашего участия. Для корректной установки требуется **полная** версия игры!

## *Bonus Pack 3*

Третий официальный сборник **deathmatch/skirmish** карт. Состоит из **трех уровней**, каждый

из которых рассчитан на **двух игроков**. Все карты идеально сбалансированы — возле каждого игрока имеется некоторое количество золотиносной породы, а сами места старта расположены на довольно значительном расстоянии одно от другого, дабы игроки успели сначала почти полностью отстроить подземелье, а потом только уже могли вести боевые действия.

Установка

Просто запустить **exe**-шник, все остальное произойдет без вашего участия. Для корректной установки требуется **полная** версия игры!

## Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

### *DeWorld*

Утилита для распаковки файлов **.mis** и **.sav**. Будет интересна в первую очередь создателям **модификаций**. Работает из командной строки, так что внимательно читайте **readme**.

Установка

Скопировать в директорию **Fallout Tactics**.

### *Fallout Simon Says*

Довольно незамысловатая игрушка на **Flash**. Вы играете против компьютера **Brotherhood of Steel**. Набравшие больше 10 очков появляются на **доске почета** на сайте игры.

Установка

Скопировать в любую директорию.

### *Fallout Tactics HotKey Editor*

Программа для быстрого **изменения игровой раскладки клавиатуры**. Позволяет повесить любое действие на любую клавишу (или их комбинацию). Изменяет файл **keys.cfg**, так что перед запуском программы рекомендуем сделать его резервную копию.

Установка

Скопировать в директорию игры.

### *Моды для Fallout Tactics*

#### *Brahmin Mod*

Автор этого мода находился либо под сильным впечатлением от секретного уровня **Diablo II**, либо под действием сильного галлюциногена, а возможно, под тем и под другим сразу. Судите сами — вместо уже ставших родными паладинов **Братства Стали** в ваше распоряжение предоставляется отряд вооруженных от самых зубов до самых же копыт (или наоборот) двухголовых **коров-браминов**. Теперь-то коровки смогут отомстить всем тем негодьям, переводившим их на мясо и кожаные армory, а то и на экспу в первом и втором **"Фоллах"**!

Установка

Скопируйте файлы в директорию **Fallout Tactics\core**.

#### *The Black Company Mod*

Наиболее продвинутый и качественный из появившихся на момент сдачи компакта модов, во-первых, заменяет рейдеров на членов группировки **Khans**, знакомой вам по первой части игры; во-вторых, добавляет несколько новых героев в отряд; а в-третьих, добавляет целых три новых вида вооружения — **Klingon Knife**, **M&M Sniper Rifle** и **UZI**. Плюс к этому — изменяет некоторые текстовые сообщения в игре.

Установка

Скопируйте файлы в директорию **Fallout Tactics\core**.

# Gettysburg!

## *Редактор карт*

Довольно сложный в использовании и небезглючный **редактор**. Несмотря на отсутствие графического интерфейса (все набивается циферками), редактор охватывает практически все возможности игры, так что простор для творчества ограничен только вашей фантазией.

Установка

Скопировать в директорию игры.

## *Дополнительные сценарии*

Мы отобрали **более 10** наиболее профессионально сделанных однопользовательских сценариев: **The Attack, Cornfield, Hill Must Hold, Opposite Sides, Suicide, Collision** и др.

Установка

Скопируйте файлы в директорию игры.

# Ground Control

## *Карта "Orders Revenge"*

Довольно незамысловатая миссия типа "**мочи всех, кто движется**". От себя добавим: не только мочите, но и ломайте-разрушайте, благо есть что. Ну а главное — не отвлекайтесь на красоты, которых в **Ground Control** предостаточно, а сосредоточьтесь на процессе игры: враг не дремлет.

Установка

Скопировать файл в директорию **data\maps**.

## *W2k Map Pack*

Сборник из трех мультиплеерных карт — **Пустыня, Джунгли и Север**. Последняя, кстати, настоящий шедевр, а вот джунгли не слишком удались (как говорил известный режиссер, "Не верю!").

Установка

Скопировать файл в директорию **data\maps**.

# Half-Life

## *HL Menu*

Отличный подарок тем, кому надоело копаться в **cfg**-файлах. Встраивает в игру "**продвинутое**" меню, позволяющее изменять **абсолютно все настройки**, как говорится, "не отходя от кассы". Менюхи вешаются на кнопки **F1-F12**.

Установка

Скопировать все файлы в **halflife\valve\hlmenu** (или в **halflife\cstrike\hlmenu**, если хотите использовать эту софтинку с **Counter-Strike**), после чего, запустив игру набрать в консоли "**exec hlmenu.cfg**".

## *Дополнительные уровни*

### ***DAV HL Pack***

Две очень простенькие **синглплеерные** карты. Вполне играбельные, но не более того... Дизайн очень посредственный — однообразные **текстуры**, угловатые и грубые **архитектурные элементы**, ровное желтое **освещение**. Наличествует пара **скриптовых сценок**, но положение они, увы, не спасают...

Установка

Скопировать файлы в директорию **halflife\valve\maps**.

### ***McBeth Map Pack***

Полноценный **адд-он**, с новыми **моделями** и **звуками**, отдельным сюжетом и кучей **скриптовых сценок** (они составляют примерно **60%** от всего геймплея) — это плюсы. А теперь минусы — отвратительная, примитивнейшая архитектура, совершенно никакое освещение и огромное количество текстовых сообщений, во время вывода которых игра останавливается, а это ужасно раздражает.

Установка

Запустить **exe**-файл и следовать указаниям программы установки.

## **Heroes of Might and Magic III**

### ***Кампании для HoMM III***

#### ***Кампания The Cross***

**Автор** — *Paul J. Moedt (Simon Mooncalf)*.

Кампания состоит из **4 полноценных**, но сюжетно взаимосвязанных **сценариев**.

**Сценарий первый** — **The Kidnapping Of Jari**. Вы должны успеть за 4 недели **похитить волшебника** и доставить его в город **Kangshun Dalg**. Вам противостоят два игрока, которые, в свою очередь, враждуют между собой.

**Сценарий второй** — **The Taigin Purdu Incident**. В этой миссии вы должны защищать свой город от отрядов, пытающихся спасти мага, которого вы похитили в первом сценарии.

**Сценарий третий** — **The Siege On Gabrius**. В этой миссии вам предстоит уничтожить войска злых колдунов и варваров, не потеряв при этом родного города.

**Сценарий четвертый** — **The War Against Kiaq**. Финальная битва против магов и варваров, на этот раз объединившихся против вас.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

#### ***Кампания Unification***

**Автор** — *Rife aka Ivan Gabriel Resto*.

Завязка кампании на удивление прозаична: наш герой — маг **Rife** — отправляется на поиски подарка для своей сестры, у которой в скором времени намечается день варенья. В поисках достойного презента (читай — **артефакта**) **Rife** попадает в волшебный лес. А там такое... Не будем ничего рассказывать — сами узнаете!

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

#### ***Кампания Warrior Monk***

**Автор** — *Roy Ritchey*.

Небольшая кампания из **двух карт**. Вы должны остановить некрмансера по имени **Терроракс**, собравшего армию нежити и вознамерившегося захватить, как водится, весь мир. Насчет всего мира — это, конечно, громко сказано, но пару местных городов он уже захватил и продвигается дальше на север, сея вокруг себя смерть и разрушения, превращая цветущие долины в пустыни, а их жителей — в скелетов и зомби.

Вы, как любой благочестивый **клерик**, не можете допустить такого безобразия и отправляетесь за Террораксом, дабы негодя догнать и жестоко покарать, а уж получится это

или нет, зависит только от вас.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

## ***Сценарии для HoMM III***

### ***Сценарий Muddy Boggy***

***Автор — Delilah Jenkins***

Вы — сын короля. Казалось бы, все хорошо: государство богатое, с соседями любовь и дружба, но вот незадача — в один прекрасный день король неизвестно куда **пропал**... Просто взял и пропал. Придворные маги утверждают, что в этом деле замешаны непонятные **монстры**, в последнее время населившие местное **подземелье**. Что бы там ни было, а папашу надо выручать, причем срочно, так что седлайте верного конька и — вперед, точнее — **вниз!**

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

### ***Сценарий Rome***

***Автор — Jeff 'Cavebear' Stroud***

Не рекомендую устанавливать эту карту тем, у кого проблемы с фантазией. По замыслу автора, сей сценарий должен изобразить классовую борьбу (вслушайтесь!) в **Римской Империи**. Игроки олицетворяют собой **патрициев, плебеев, легионеров и рабов**.

Конечно, без **пол-литра** очень трудно представить, что под маской **орка** или, того хуже, **троглодита** скрывается **легионер** или **римской аристократ**.

Кроме свержоригинального сюжета автора можно попинать за чрезмерную любовь к геометрии, в особенности к прямым углам: все элементы ландшафта расположены ровно по линейке, прямо как дорожки в парках тех же патрициев. В подземелье заходить не советую — сделано оно на халтуру, видимо, в последнюю очередь, и ни о какой высокой детализации речи быть не может.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

### ***Сценарий The Pestilence***

***Автор — Paul Nagami***

Очередная жертва геометричности и перегруженности объектами. Буквально на каждом шагу вас ожидает либо **монстр**, либо **артефакт**, либо еще какая-нибудь приبلуда. Также наличествуют оригинальности типа сухопутных монстров, мирно пасущихся на водной глади, и артефактов типа многокилограммового шлема, мирно покачивающегося на волнах.

Сюжетец вроде как тоже присутствует: вам придется отыскать "**источник нежити**" (чтобы вы долго не геморроились — это город в северо-восточном углу подземелья). Надо сказать, что у автора довольно странное чувство юмора, и "**нежитью**" он обозвал вполне живых, хотя и не теплокровных обитателей города **Dungeon**.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

### ***Сценарий They Paved Paradise***

***Автор — Delilah Jenkins***

Вполне приличная по всем меркам карта, хотя и не шедевр. Сюжет отсутствует, так что единственный выход — **уничтожать всех и вся**. Дизайн и детализация карты вполне приличные. Имеется небольшое подземелье, правда, смущает наличие в нем **эльфийского** города: ведь эльфы никогда не тяготели к сырым данженам и в большинстве случаев предпочитали селиться на поверхности.

Установка

Скопировать в директорию **scenario**.

# Icewind Dale

## *Обои для рабочего стола на тему "Heart of Winter"*

Как только долгожданный адд-он появился на прилавках, разработчики оперативно нарисовали **обоину** в его честь. Кому надо — забирайте.

Установка

Скопировать в директорию **Windows**, залезть в **Display Properties**, где выбрать нужный **wallpaper** из общего списка.

## *Drizzt Theme*

**Тема для Windows**, целиком и полностью посвященная культовому **AD&D** персонажу — эльфу **Drizzt Do Urden**, тому самому, которого каждый норовит обидеть из-за двух его шикарных +5 мечей и мифриловой кольчуги. Тема вполне приемлемого качества, глаз радуется, если не считать дурацких красных заголовков окон. Кстати, у обладателей русской версии **Windows** могут возникнуть **проблемы со шрифтами** после установки данной темы, так что будьте внимательны.

Установка

Скопируйте все файлы в директорию **Program Files\Plus!\Drizzt**, после чего смело лезте в **Control Panel//Themes** и выбирайте соответствующую тему.

# Moorhuhn Winter Edition

**Совершенно отдельная полноценная игра**, за время своего пока еще недолгого существования уже успевшая получить всенародную любовь и меткое название "**Курошлеп**".

Суть игры до неприличия проста — за минуту **настрелять как можно больше кур**. Местные бройлеры, вопреки расхожему мнению, что курица — не птица, проявляют чудеса пилотажа, и попасть по ним с первого раза удастся не всегда. Особо хитрые прячутся в дуплах, сугробах и в небольшой рощице, расположенной неподалеку. За **убийство каждой курицы** начисляется некоторое количество **очков** (от **5** до **250** — это зависит от вашей меткости и реакции: чем дальше курица, в которую вы попали, тем больше очков вы получаете), а вот за попадания по могильным камням на кладбище очки **отнимаются**.

И еще одно замечание: игрушка родом из страны пива и сарделек с кислой капустой, поэтому интерфейс у нее соответствующий, **немецкий** то есть, но так как текста минимум, можно вполне во всем разобраться чисто интуитивно!

Установка

Запустить **setup**, после чего несколько раз нажать на кнопку, которая подсвечена по умолчанию.

# Operation Flashpoint

## *Дополнительные миссии*

**Демка** (!!!) этой игры уже стала хитом, и, чего и следовало ожидать, как и для любого хита, в Сети стали появляться **дополнительные миссии**, основанные на стандартных уровнях. Мы выкладываем на компакт все, что **успели** найти (есть подозрение, что больше ничего пока и нет).

Установка

Скопировать файлы в директорию **игры**, для запуска миссий запускайте **exe**-шники с их названиями (по одному).

## *Редактор оружия*

Простенькая утилита, позволяющая изменять набор вооружения, доступного в миссиях.  
Установка

Скопировать в директорию **Operation Flashpoint**, запустить и указать в настройках путь к игре.

## **Quake II**

### *Quake II Done Quick*

На компактe прошлого номера вы могли обнаружить такую потрясающую вещь, как **Quake Done Quick**. Кто видел, тот поймет, а кто не видел — бегом смотреть, а мы пока изучим, так сказать, вторую серию. Итак, прохождение синглплеерной части **Quake II** за **23 минуты**. Записано теми же ребятами, что и **Quake Done Quick**. Как и в прошлой серии, великолепное мастерство и потрясающее знание всех уровней.

Установка

Скопировать в директорию **quake2\qdq2**, запустить игру с параметром **-game qdq2** и наслаждаться.

### *Карта Rugged*

Уровень сделан нашим соотечественником **Vondur**'ом (его потрясающую синглплеерную карту для **Half-Life** вы можете найти на компактe второго номера за этот год) и пользуется немалой популярностью среди российских (да и зарубежных) игроков. Уровень выполнен в классическом **base**-стиле. Местом основных стычек выступает "дворик" с **мостом**, который ведет к **нычке** с **megahealth**, оттуда же можно попасть в "**котельную**" — подвал с низким потолком и характерными ржавыми текстурами.

Установка

Скопировать файлы в директорию **quake2\baseq2\maps**, после чего запустить карту через консоль командой "**map svartur3**".

### *Карта Worn and Torn*

Довольно старая карта. В свое время ее много ругали за тормоза, возникавшие на больших открытых пространствах (**Ky2** — это все-таки не **Unreal**). Сейчас же, на современных машинах, конечно, никаких проблем не возникает.

Уровень представляет собой многоэтажную базу, расположенную в **горном ущелье**, откуда в нее есть два "**парадных**" входа плюс еще один — через канализацию. Карта выдержана в стиле **warehouse**, архитектура на четверочку с плюсом: четверка за дурацкий **лифт**, а плюс — за качественное освещение и очень красивую воду.

Установка

Скопировать файлы в директорию **quake2\baseq2\maps**, после чего запустить карту через консоль командой "**map torn**".

## **Quake III: Arena**

### *Дополнительное оружие*

Новые пушки, правда, не дополняющие стандартный арсенал **Quake III**, а всего лишь заменяющие собой **Machinegun**, **Rocket launcher** и **Lighting Gun**. Вместо **машингана** у нас теперь **WEP Boltgun** (отличается только внешне, правда, в лучшую сторону). **Ракетомет** также

претерпел минимальные изменения — просто-напросто стал **золотым**, как “беретты” в **Counter Strike**, столь любимые коллегой **Терминатором**. А самый интересный инструмент ожидает вас на месте привычного **Lightning Gun'a** — здесь у нас самый что ни на есть настоящий **огнемет**.

Установка

Скопировать все три файла в директорию **quake3\baseq3**. Чтобы вернуть обычное стандартное оружие, просто удалите эти файлы.

## *Дополнительные уровни*

### *Карта Grim Fate*

Небольшой, но очень красивый и **стильный уровень**. В плане атмосферы очень напоминает первый Quake — **средневековье с примесью здорового сатанизма**. Карта оптимальна для **2-4 игроков**, больше не стоит... Оружие наличествует все, кроме BFG, артефактов никаких, аптечек лишних тоже...

Установка

Скопировать файл в директорию **quake3\baseq3**. В самой игре вызвать карту через консоль командой **/map grimfate**.

### *Карта Sudden Death*

Маленькая карта — **арена**. Оружия на ней много, так что ожидайте горы мяса. Из недостатков отмечу слабое освещение (темно, хоть глаз выколи) и однообразные текстуры.

Установка

Скопировать файл в директорию **quake3\baseq3**. В самой игре вызвать карту через консоль командой **/map relixdm11**.

### *Карта ztn3dm2*

Творение уже даже более чем великого **Stan "ZTN" Uusvaly**. Как и в случае с остальными картами этого автора, мы имеем дело с шедевром. Этот уровень не уступает оригинальным картам от **id** ни в плане баланса, ни в плане дизайна. Он выполнен в классическом **Q3-стиле** — **готика с техногенными элементами**. Несмотря на скромные размеры уровня, сложная система коридоров и переходов не даст скучать даже относительно большому (5-6) числу игроков.

Установка

Скопировать файл в директорию **quake3\baseq3**. В самой игре вызвать карту через консоль командой **/map ztn3dm2**.

## **Red Alert II**

### *Official Map Pack #7*

Как и всегда, в составе этого маппака **три мультиплеерных карты**.

**Roundhouse Kick** — островная карта, рассчитанная на **2-4 игроков**. Места старта расположены таким образом, что каждый из игроков получает возможность отстроить хорошо защищенную базу и собрать достаточно войск, прежде чем начнет активные боевые действия.

**Army of The Potomac** — военные действия в бывшем сердце **Америки** (бывшей), то бишь в **Вашингтоне**. Как и на любой городской карте, в вашем распоряжении **огромное количество нычек** и удобных огневых точек.

**Carnville's Convoy** — военная база, расположенная там, где когда-то находился штат **Колорадо**. Вполне стандартная карта, которая придется по вкусу большинству игроков.

Установка

Запустить **exe-файл** и следовать дальнейшим указаниям.

## *Official Map Pack #8*

Как и всегда, **три карты**.

**Powder Keg** — большая островная карта для **8 игроков**. Непременно порадует как любителей городских боев, так и тех, кто предпочитает битвы в чистом поле. Ближе к середине игры основные сражения разворачиваются за обладание залежами драгоценных камней в центре карты.

**Dust Bowl** — горняцкий поселок. Маленькая карта для **двух игроков**. Кроме богатых залежей руды на карте имеется довольно много **oil derricks**.

**Tower of Power** — карта для тех, кто рвется в бой. Особых просторов для строительства нет, равно как и нет никаких возможностей для тонких тактических ходов, девиз этой карты — **МЯСО!!!** Четыре игрока начинают игру в четырех углах карты, постепенно продвигаясь к ее центру, где и начинается кровавая битва.

Установка

Скопировать файлы в директорию игры.

## *Читательский мод для C&C2: FireStorm*

Модификация создана читателем журнала **Николаем aka <dAb> Kosh**, письмо которого о модах и о том, как народ к ним относится, вы могли прочесть в разделе “**Почта**” в четвертом номере. Будет здорово, если вы потом напишите в журнал, насколько вам понравился мод. Письма адресуйте на [gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru). Все они, помимо прочтения **Геймером** (и не только), будут пересылаться автору.

**1.** Надо учитывать, что данный мод создавался до появления официального адд-она **FireStorm**.

**2.** Мод вырос на основе известного мода **TibSun Gold**.

**3.** В моде присутствует попытка баланса: так, банальный **tank rush** с грамотным противником всегда обречен на провал. **Нод** без проблем отразит его тяжелой и лазерной пехотой, а **GDI** рассеет его авиацией или ракетными установками.

**4.** **Нод** практически лишился своего супероружия, все ракеты и дрон теперь разбиваются о силовые стены **GDI**.

Сюжет начинается после проигрыша **Нода** в **TS** (увы, но если бы **Нод** выиграл, то сама возможность дальнейших конфликтов была бы просто абсурдна). После победы **GDI** несколько расслабились, и на два года установился мир. События мода начинаются с того, что генерал **Соломон** заболел и умер. Вставший на его место молодой и влиятельный генерал **Джерри Гуннер** решил, что пришло время **GDI** взять контроль над планетой в свои руки. Для этого первоначально решено было полностью установить контроль над обоими **американскими** континентами. И вот по тщательно разработанному плану войска **GDI** начинают наступление на американские военные базы **Нода**. Но неожиданно силы **GDI** встречают отчаянное сопротивление. Вооруженные суперновейшим оружием силы братства легко рассеивают наступление **GDI** и начинают контрнаступление. Оказывается, **Антон Славик**, занявший место **Кейна**, в течение двух лет перемирия бросил все силы братства на перевооружение и разработку нового оружия. Для того чтобы спасти положение, **GDI** в спешке вводят в дело все свое только что разработанное оружие и умудряются остановить контрнаступление **нодовских** сил. И теперь весь мир находится в ожидании развязки: понятно, что тот, кто полностью овладеет обоими **американскими** континентами, тот и станет **правителем всего Мира**.

Установка

Запустить прилагающийся **bat**-файл и следовать инструкциям.

## **Rune**

### *Дополнительные уровни*

### ***Карта DM-BridgeBattle***

Небольшая карта, состоящая из двух **островков**, соединенных качающимся **мостиком**. Каждый из островков буквально завален оружием на любой вкус. Дизайн очень простой, освещение слабое, а на некоторых участках карты и вовсе ничего не видно.

Установка

Скопировать файлы в директорию **rune\maps**, после чего карта появится в общем списке **deathmath** уровней.

### ***Карта DM-GladiatorArena***

Самая настоящая **арена для гладиаторских боев**. Дизайн, правда, немного странноватый, скажем так, психоделический. Имеются две "**раздевалки**", до потолка заваленные **оружием**. Из интересных моментов отмечу **гонг**, исправно звенящий, когда по нему ударяют подручными предметами и различными частями тела, ознаменовывая тем самым начало новой битвы.

Установка

Скопировать файлы в директорию **rune\maps**, после чего карта появится в общем списке **deathmath** уровней.

### ***Карта DM-Lavondyss***

Довольно **большая многоэтажная карта**, центром которой является **бассейн с водой**. Оружия достаточно, раздражают только **узкие мостики** над водой, с которых Рагнар постоянно норовит свалиться в самый неподходящий момент.

Установка

Скопировать файлы в директорию **rune\maps**, после чего карта появится в общем списке **deathmath** уровней.

### ***Карта DM-Small***

Как видите из названия, карта действительно **очень маленькая**. Меньше я еще в жизни не видел. Просто одна овальная комнатка с парой кучек оружия. Великолепно подходит для дружеских дуэлей на мечах, ну а если еще мой любимой **insta gib** подключить... Такая комбинация рекомендуется любителям особо большого количества **мяса и крови!**

Установка

Скопировать файлы в директорию **rune\maps**, после чего карта появится в общем списке **deathmath** уровней.

## ***Скины***

### ***Скин Elic***

Автор этого скина, судя по всему, является большим поклонником группы **KISS** и/или одноименной игры. Посмотрите на скрин — и сами все поймете...

Установка

Скопировать файлы в директорию **rune\system**, затем открыть файл **rune.ini**, где добавить строку **ServerPackages=E2** после заголовка **[Engine.GameEngine]**.

### ***Скин Punisher***

**Шикарный скин** (по данным одного популярного "руно-ориентированного" сервера, **скин месяца**). Преображает Рагнара в эдакого **жидкометаллического** киборга, который смотрится очень и очень эффектно.

Установка

Скопировать файлы **.u** и **.int** в директорию **rune\system**, а файлы **.utx** — в директорию **rune\textures**, затем открыть файл **rune.ini**, где добавить строку **ServerPackages=Punisher** после заголовка **[Engine.GameEngine]**.

## **Sacrifice**

Очередное плановое жертвоприношение. В этот раз на жертвенном алтаре карты **Fools Demise, Gulag (!!!), Charnel's Hill, The Glacier** и **The Wicked Hills**.

Установка

Поместить все файлы в директорию `\\sacrifice\\maps\\scenario`, после сей незамысловатой процедуры карты появятся в общем списке.

## Serious Sam

### *Mod Seriously Warped Deathmatch*

**Первый мод** для этой хитовой игры, и, вопреки пословице о блинах, очень и очень качественный. Добавляет **четыре уровня скорости передвижения игроков** (устанавливаются на сервере), целых два новых вида вооружения — **Charged Particle Projection Rifle** и **Plasma Thrower**, да еще изменяет уже существующие пушки. Например, позволяет использовать **Rocket Launcher** и **Particle Projection Rifle** в снайперском режиме и **СТРЕЛЯТЬ ИЗ ГРАНАТОМЕТА ГАЗОВЫМИ ГРАНАТАМИ!!!**

Установка

Скопировать все файлы (соблюдая структуру директорий) в директорию игры.

## Submarine Titans

В прошлом году мы уже выкладывали некоторые карты для этой подводной стратегии. За это время успело появиться еще несколько **новых уровней**, а так как размеры карт совсем уж небольшие, мы решили выложить вместе с **новыми** картами и **все старые**.

Установка

Скопировать файлы в директорию **custom**.

## Tribes

### *Дополнительные уровни*

В ожидании фанатских "примочек" для второй части "Кланов" (что-то народные умельцы не торопятся порадовать нас "пирожками") мы решили, так сказать, взглянуть в прошлое и отыскали в Сети наиболее популярные пользовательские уровни для **Tribes**. Карты здесь подобраны на любой вкус (цвет и размер), обиженным никто не останется, обещаем, а если и останется, то пусть вспомнит поговорку — на **обиженных воду возят**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию `Tribes\\base\\missions`.

### *StarCraft Mod*

Модификация по мотивам, как нетрудно догадаться, **великого StarCraft**. На перечисление всех возможностей этого мода уйдет немало времени и места, так что ограничимся только основными. Мод полностью **изменяет модели игроков**. В игре появляются **терраны, зерги и протоссы**, плюс ко всему — невероятное количество нового оружия и амуниции: **Yamato Gun, Ion Cannon, Neutron Blast, Shock Cannon, Scarab Cannon**. Броня **Dark Templar Armor** и **Medic Armor** и, конечно же, **старкрафтовская техника**.

Установка

Скопировать все файлы в директорию `Tribes\\SSC3` (предварительно ее создав), после чего запустить игру с параметром `"-mod SSC3"`.

# Tzar ("Огнем и мечом")

## *Дополнительные карты*

Как известно, на территории России продается только **локализованная версия игры**, из которой при переводе зачем-то вырезали **редактор карт**, лишив тем самым общественность всякой свободы творчества. И что прикажете делать человеку, который прошел все кампании и которому надоели однотипные **random**-карты для **deathmatch**? Выход есть: как всегда, это Сеть, где дополнительных карт, конечно, не навалом, но они есть. Все они были нами найдены, протестированы и поставлены на компакт, забирайте!

Установка

Скопировать файлы в директорию **maps**.

## *Курсоры для Windows*

**Курсоры** для Windows, стилизованные под игру. Темы и обоев, к сожалению, нет, так что полностью погрузить родимый десктоп в атмосферу игры, увы, не удастся...

Установка

Скопировать файлы в директорию **windows\\cursors**, после чего активизировать их через **control panel//mouse//cursors**.

# Unreal Tournament

## *Дополнительные уровни*

### *Карта DM-Fragasm*

**Большая и запутанная карта в канализационном стиле**. Обилие повторяющихся элементов и похожих мест поначалу сбивает с толку. Из достопримечательностей есть **стационарная лечилка** и кабинка над **бассейном с кислотой**. Засевший в кабинке снайпер становится практически неуязвимым.

Установка

Скопировать в директорию **maps**.

### *Карта DM-ApocalypseNow*

Очень **маленькая городская арена**. Оружия мало, на самом видном месте лежит **озверин**. Если на карте больше трех человек, игра превращается в тупое месилово: "**кто успел, тот присел**". В целях повышения играбельности и улучшения баланса рекомендуем играть на этой карте с **мутатором InstaGib**. Места старта игроков расположены в углах, что плохо сказывается при игре с **ботами**: они просто не могут оттуда выбраться и тупо стоят, ожидая своей смерти.

Установка

Скопировать в директорию **maps**.

### *Карта DM-DeerHole*

**Арена в средневековом стиле**. Архитектура грубоватая, оружие раскидано тут и там. Есть несколько хитростей: например, желающий взять **озверин** или **редимер** в большинстве случаев отправляется купаться в **лаву**.

Установка

Скопировать в директорию **maps**.

### *Карта Dm-PsychoAsylum*

Очень стильный уровень. Некий симбиоз **военного склада** и **сильно увеличенного дома** с

**привидениями**, по-другому и не скажешь. Оружие разложено грамотно и в самых неожиданных местах. А чтобы служба медом не казалась, в одном из коридоров установлена **турель**, исправно снимающая парой очередей тех, кто к ней приближается.

Установка

Скопировать в директорию **maps**.

### ***Карта CTF-Stormchaser***

Оригинальная карта, выполненная совершенно не в стиле **UT**. Представляет собой **участок открытого пространства** с некоторыми зданиями сельского типа (**амбар, водокачка и деревенский дом**). По карте гуляет **смерч**, попав в который, можно сразу простаться с фрагом и заодно с жизнью. Кроме того, в разные места уровня периодически ударяет **молния**, попадание которой в игрока для его, игрока, здоровья не слишком полезно.

Установка

Скопировать файл **.ut** в директорию **maps**, а файл **.utx** — в директорию **textures**.

### ***Карта CTF-Medieval***

Абсолютно **стандартная, симметричная карта** в **средневековом стиле**. Судя по всему, автор пытался переделать под **UT** знаменитую **q2ctf2**, но на полпути передумал и начал творить что-то свое. Архитектура угловатая, все какое-то серое и безликое. Оружия мало, играть почти скучно... Но только почти.

Установка

Скопировать в директорию **maps**.

## ***Скины и модели***

### ***Rumiko***

**Румико** — это новая модель для **UT**. Базовый набор скинов для нее не особенно-то и впечатляет, однако мы выкладываем Румико вовсе не из-за этих скинов, а ради других, которые можно поставить только на эту модель. Что это за скины? Смотрите дальше.

Установка

Пропатчите **UT** до последней версии. Запустите файл **.umod** и укажите путь к **UT**.

### ***Скин Johnny-5***

В сегодняшней подборке этот **скин**, так сказать, не в кассу. Сами судите: такой вот **робот-трансформер** в обществе пышнотелых сладкоголосых дам... Хотя что-то в этом все таки есть...

Установка

Скопировать все файлы, кроме **.utx**, в директорию **system**, а файл **.utx** — в директорию **textures**.



### ***Набор скинов №1 от Asia Carrera***

Для начала стоит пояснить: Asia Carrera — весьма **известная порнозвезда**. После “основной” работы она любит поиграть в **UT** и в свое время сделала для себя особые скины, которые потом выложили в Сети (откуда они попали на диск “**Игромании**”). И вот недавно, после появления модели **Rumiko, Asia Carrera** снова взялась за мышку и сваяла **новые наборчики скинов**. Неизвестно, делает Asia Carrera их сама или ей кто-то помогает (последнее вероятнее), но одно несомненно — сделаны скины профессионально. На фоне моря посредственности, которой набиты сайты, посвященные **UT**, скины от Asia Carrera достойны самого пристального внимания. Особенно внимания тех, кто любит играть женскими моделями и после победы издеваться над противниками (нет ничего хуже того, когда тебя “**рвет**” баба, а потом еще и показывает... сами знаете что).

Установка

Пропатчите **UT** до последней версии. Запустите файл **.umod** и укажите путь к **UT**.

### ***Набор скинов №2 от Asia Carrera***

Это набор отличается от предыдущего **одеждой модели**. Сразу предупреждаю: ничего **ТАКОГО** вы не увидите. Впрочем, если вам нужно увидеть это самое, то играть в **UT** вовсе не обязательно. Достаточно поискать в Сети фотки с живой **Asia Carrera**, благо ее профессия обязывает.

Установка

Пропатчите **UT** до последней версии.

Файлы с расширением **.int** и **.u** скопируйте в директорию **UT\system**.

Файл с расширением **.uax** скопируйте в директорию **UT\sounds**.

### ***Baby Voice Pack***

Ну, раз у вас есть женские скины, вам нужен и **соответствующий голос**. Получите. Набор издевательств (**taunts**) и команд. Довольно неплохо.

Установка

Пропатчите **UT** до последней версии.

Файл с расширением **.int** скопируйте в директорию **UT\system**.

Файл с расширением **.utx** скопируйте в директорию **UT\textures**.

### ***Princess Leia Voice Pack***

Еще один “**женский голос**”. На этот раз — фразы из классической трилогии “**Звездные Войны**” принцессы **Лейи** (актрисы **Кэрри Фишер**). Ностальгия, однако.

Установка

Пропатчите **UT** до последней версии.

Файл с расширением **.int** и **.u** скопируйте в директорию **UT\system**.