

# РАЗДЕЛ "DEATHMATCH"

\*\*\*\*\*

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.

Искренне надеюсь, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

\*\*\*\*\*

## Quake III Arena

### *Моды*

#### *GibHappy*

Добрый и пушистый квакер, скрывающийся под ником **Guspaz**, соорудил простенький мод под названием **GibHappy**, который значительно (мягко говоря) увеличивает количество джибзов на уровне. Но этого ему показалось мало, и он соорудил адскую машинку под названием **GibCannon**, заменяющую собой **Rocket Launcher**. **GibCannon** стреляет джибзами, которые обладают замечательными летными свойствами. В остальном все осталось прежним: скорость полета заряда, наносимый урон, радиус сплэша и т.д. Зато ощущения от игры поменялись кардинально. Удивительно, какого эффекта можно добиться таким простым способом. Практически ничего не изменив в игре, автор **GibHappy** скрасил ее готическую суровость, превратив отстрел фрагов в отличнейшее развлечение, которому не жаль посвятить часок времени.

**Рейтинг "Мании": 4/5**

**Установка**

**См. "Руководство по установке файлов "Deathmatch" в "ИнфоБлоке".**

### *Утилиты*

#### *AutoQuake 2000*

Эта небольшая утилитка обладает огромными возможностями по работе с модами для игр, созданных на движке Ку3. Полный список состоит из 15 игр, среди которых

новейший хит **Medal of Honor: Allied Assault**. Количество поддерживаемых модов просто потрясает воображение. 2040 штук — очень неплохо, не правда ли? Если вы держите на винчестере много модов, то запутаться немудрено, а **AutoQuake 2000** еще и предлагает возможность выбрать оформление по вкусу и разрешает редактировать конфигурационные файлы. Словом, вы поняли — программа вам просто необходима.

#### **Установка**

**Выполняйте инструкции, которые выводятся на экран в процессе установки.**

#### *Q3Offline*

**Q3Offline** поддерживает не так много игр, как **AutoQuake 2000** (**Quake III Team Arena**, **Star Trek Voyager: Elite Force**, **Return to Castle Wolfenstein** и оригинальная **Ку3**, конечно), но ее функциональность от этого ничуть не страдает. Настроить можно буквально все: карты, ботов, конфиги и даже переменные, обычно скрытые от нашего глаза. Настройки сервера, продвинутые логи — и все это в одном флаконе.

#### **Установка**

**Внимательно читайте руководство (manual), поставляющееся вместе с утилитой.**

## Unreal Tournament

### *Моды*

#### *AGENT X v2.3*

Модификация **Agent X** напоминает некий вариант **Strike Force** или **Tactical Ops** в миниатюре. Все признаки налицо — оружие, “в точности повторяющее” реальные прототипы, реалистичная модель повреждений и несколько необычных режимов игры. Отличия заключаются в отсутствии дополнительных карт/моделей/звуков и, как следствие, небольшом размере мода. Бегло пробежимся по основным фишкам новорожденного.

Самое главное преимущество **Agent X** перед, скажем, **Strike Force** — это, как ни странно, его непохожесть на **Counter-Strike**. Нигде в предложенных режимах игры не фигурируют ключевые слова “заложники” или “бомба”. Новых типов игры — три штуки, и все они по-своему интересны.

В режиме **Skill to Kill** за каждое убийство игроки получают опыт, а за смерть — штраф в виде потери этого опыта. Матерые, “опытные” убийцы имеют бонусы к броне, здоровью и урону от оружия. Режим **Commander** является очередной вариацией на тему **King of the Hill**, вернее, даже не вариацией, а точной копией с поправкой на “реалистичность” окружения. Один игрок в чем-то сильнее всех остальных (здесь — имеет более мощное оружие), убийца “командира” становится на

его место. Самым интересным режимом игры — **Ambush**. Игроки делятся на две команды и начинают планомерный отстрел друг друга. Отличие от **Team Deathmatch** в том, что убитые игроки не респавнятся до окончания раунда, т.е. до победы какой-либо команд. На **Counter-Strike** не похоже — но источник идеи чувствуется за версту.

**Рейтинг “Мании”:** 4/5

**Установка**

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

## Counter-Strike

### *Карта с расстановкой вэйпойнтов*

Данная карта является примером того, как надо ПРАВИЛЬНО расставлять вэйпойнты. Но это не значит, что вэйпойнты должны быть расставлены в точности так же — вовсе нет. Просто надо четко представлять, чего вы ждете от ботов.

**Установка**

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

Примечание: для работы карты нужны следующие файлы с текстурами: `torntextures.wad`, `halflife.wad`, `cs_dust.wad`.

## Киберспорт

### *Демки с чемпионата*

В разделе “Киберспорт” вы, наверное, уже прочитали о межвузовском чемпионате по компьютерным играм. Предлагаем вашему вниманию лучшие Q3-демки с него, в том числе записи всех матчей команды МЭИ — победителей турнира.

**Установка**

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

В прилагаемом текстовом файле содержится краткое описание демок.

### *Фотографии*

А в дополнение к демкам и репортажу — целая галерея фотографий, сделанных нашим корреспондентом. Смотрите внимательно: быть может, на них запечатлены те, кто учится с вами на одном курсе. ;)

**Установка**

Не требуется.

## Unreal Chaos

### *Про Unreal.Xaos.Ru*

Сайт *unreal.xaos.ru* содержит самые свежие новости, обзоры последних модификаций, дополнительных уровней, созданных зарубежными и российскими дизайнерами. Там же вы сможете найти наиболее полное описание на русском языке редактора уровней UnrealED, необходимые утилиты для работы с UnrealED и много дополнительной информации.

Начиная с августовского номера, на компакт *“Мануи”* внутри раздела *Deathmatch* функционирует блок *Unreal Chaos*, в котором вы сможете обнаружить новейшие карты по *Unreal Tournament*, сопровождающиеся развернутыми профессиональными рецензиями от людей, ответственных за существование и процветание *unreal.xaos.ru*. На сей раз вас ждут:

**карта DM-Roon (Ran Out Of Names),**

**карта DM-EyeOftheStorm,**

**статьи по уровнестроительству на движке UnrealEngine.**

*Редакция “Мануи” доводит до вашего сведения, что текст рецензий и статей не редактировался и представлен вашему вниманию в исходном авторском варианте.*

#### **УСТАНОВКА КАРТ**

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

### *DM-Roon (Ran Out Of Names)*

**Название карты: DM-Roon**

**Автор: David Munnich**

**Координаты в Сети: [www.planetunreal.com/teamvortex/davidm](http://www.planetunreal.com/teamvortex/davidm)**

**Рецензия: Mighty\_Duck**

**Рекомендуемое число игроков: 2-4**

**Рейтинг: 9/10**

Не очень большая карта, нашпигованная почти всеми видами оружия. Бой на ней носит очень скоротечный и интенсивный характер, сбежать куда-нибудь, зализать раны и отдышаться не выйдет — даже боты найдут и побьют. Стопроцентных нычек для кемпинга я не обнаружил, хотя есть три амбразуры, которые могут позволить снять

пару фрагов. Одно плохо — спина на любой из них неизменно остается открытой. Правда, при Team Death Match 2x2 еще можно кое-что сообразить, если, конечно, напарник у тебя толковый. Но это палка о двух концах — дело в том, что эти амбразуры “смотрят” прямехонько друг на друга. Так что эта карта — просто мечта для адепта тактики “Strafe&Shoot” и для грамотного рашера. Занятно: и вроде бы есть где побегать, и кемперить негде. В общем, как сказали бы “пикейные жилеты” из “Золотого теленка”, “David Munnich — это голова!”.

Сама карта выдержана в классических “каменно-деревянных” тонах. Для любителей эстетических удовольствий предусмотрена такая приятность, как пейзаж за окнами. Пальмы, закат и местные птички прилагаются. Кстати, летающие птички издают крики, которые наверняка весьма характерны для этого вида, правда, стрельба по ним — пустая трата боеприпасов, наверное, эти птички просто жалкие читеры.

Короче говоря, карта добротная, интересная и, наконец, просто красивая. Мечта рашера — кошмар кемпера. Поиграешь — сам поймешь.

## ***DM-EyeOftheStorm***

**Название карты:** DM-EyeOftheStorm

**Автор:** Chico Verde

**Координаты в Сети:** [www.planetunreal.com/chicoverde](http://www.planetunreal.com/chicoverde)

**Рецензия:** Nihel

**Рекомендуемое число игроков:** 4-12

**Рейтинг:** 9/10

Последние килобайты сохранились, завершен поиск каталога, в котором расположен архив, распаковываем и запускаем уровень с многообещающим названием — и нашему критичному взгляду предстает поражающий масштабами и нестандартностью, созданный с использованием текстур, по стилистике напоминающих текстуры quake ][, уровень, созданный дизайнером Chico Verde. Это огромное сооружение находится, видимо, в параллельном жизненном пространстве с пониженной гравитацией. Расположение прыжковых платформ не случайно, они размещены с расчетом на то, что использование их дает возможность заполучить практически все оружие, имеющееся на уровне.

Другого, более привычного способа занять shield belt и sniper rifle нет. Можно, конечно, сигануть с верхней площадки и, извернувшись, заполучить rocket launcher, однако такой способ потребует от вас большой сноровки, проще воспользоваться прыжковыми платформами. Передвижение с низших уровней на расположенные выше осуществляется преимущественно при использовании прыжковых платформ, а вот если необходимо с верхних уровней прибыть на нижние, достаточно просто прыгнуть

вниз, пониженная гравитация позволит осуществить мягкое приземление. Спихивать противника с верхних уровней на нижние в надежде, что это приведет к его уничтожению, бесполезно, однако можно вытолкнуть противника в бездну, и тогда настанет радостный момент. Некоторые прыжковые платформы осуществляют ваше перемещение через круглые вырезы на потолке, т.е перемещение ваше происходит через эти самые вырезы снизу вверх; недостатком такого способа перемещения является то, что, встав не по центру прыжковой платформы и начинав прыгать, вы не попадаете в вырез. Помните еще также о том, что пользование вырезами для возможности спуска сверху вниз может привести к попаданию на прыжковую платформу, и вы снова улетаете наверх. Наверное, стоит немного остановиться на описании геометрии и освещения. Chico Verde — талантливый дизайнер, и все уровни, которые он создавал, всегда отличает продуманная до мелочей геометрия, выдержанность стилистики, правильное освещение. Уровень EyeOftheStorm не стал исключением, присутствие на уровне подобия живого нароста в центральном зале оставляет неизгладимое впечатление от увиденного. Теперь перейдем к описанию поведения ботов на уровне, что и как они делают. Основное место, где происходят стычки между ботами, это средний уровень с большим залом, расположенный под прыжковыми платформами, с которых можно прыгать за shield belt. Взятие shield belt ботами происходит нечасто, взятие rocket launcher происходило так же редко, если и не реже, чем взятие shield belt. Использование sniper rifle ботами также отмечено, и достаточно часто. Оружие и защита, для взятия которых не нужно прыгать по платформам, ботами используются гораздо чаще. Передвижение ботов снизу вверх происходит без больших проблем с использованием лестниц и прыжковых платформ.

По стилистике уровень напоминает уровни Quake II, и, возможно, многие сразу поставят клеймо вроде “**стилистика Quake II — уровень паршивый**”. Должен сказать следующее: обязательно скачайте и посмотрите этот уровень, возможно, вам необходимо будет подольше посмотреть уровень, чтобы оценить его преимущества.

Заключение: геометрия 10/10, освещение 9.5/10, интеллект ботов 8.5/10, общая оценка уровня 9/10.

## ***Статьи UnrealXaos***

На компактe вы сможете прочесть две статьи, прежде опубликованные на UnrealXaos. Это:

1. “Создание ландшафта на 3D Studio MAX для UnrealED”. Автор — Юрий 'G0THiC' Алексеев. Статья снабжена массивным иллюстративным материалом.
2. “Создание дуэльных и ДМ-ных "мясных" карт”. Автор — Тарас 'Tarik' Бондарь.

Отправляйтесь в раздел [“ИнфоБлок”](#), там — в раздел [UnrealXaos](#), и читайте!

