

# 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 Alternate Fire*

Совсем небольшая, но коренным образом меняющая всю концепцию игры, крушащая стереотипы и срывающая башни модификация. Добавляет каждому виду оружия альтернативный режим стрельбы, причем возможности этих режимов подчас весьма неожиданны. Скажем, почти бесполезный пулемет обзавелся подствольным гранатометом, шотган во втором режиме стреляет в два раза быстрее, но за раз выстреливает только один патрон. Гранатомет может выбрасывать липкие мины замедленного действия с высоким радиусом поражения. Ракетница же вообще стала чудом: полет снаряда замедлен в два раза, что позволяет играть в интереснейшую игру "Догони меня ракета", — зато убойная сила существенно повышена. Будучи выпущенной в определенного противника, ракета будет преследовать его до победного конца. Рельса научилась накапливать заряд и изрыгать половину своей урановой начинки, сносящей все на своем пути. Плазмаган позволяет окружить себя плазменным полем, отражающим вражеские выстрелы, а перчатка может дать временную неуязвимость, чтобы можно было безболезненно добежать до ближайшей пушки. Ну а самое вкусное — *BFG Overload*. Это что-то вроде ядерного взрыва, который уносит жизни всех, кто есть на карте (включая владельца BFG).

К стандартным "квадам", регенерациям и телепортам добавлены несколько бонусов вроде *Vampiric Health* (во время перестрелки вы забираете у врага "отстреленное"

здоровье) и *Accuracy* (самонаводка для всех видов оружия — целиться в этом режиме уже не обязательно).

Кроме того, в игровой процесс внесена масса мелких изменений. Например, при попадании на jump pad подпрыгивает не только игрок, но и любой другой объект, например граната. Оптимизирован сетевой код, что позволяет избежать страшных лагов (по крайней мере, так утверждают разработчики).

Общий итог таков: весьма занятная модификация, позволяющая квейкерам ощутить себя в шкуре игроков в UT. Если вы не против экспериментов, советуем попробовать.

**Рейтинг "Мании": 4/5**

Установка

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

## Unreal Tournament

### *technoloG Bonus Pack*

У любого человека, изучающего программирование, во время учебы обязательно появляются маленькие, обычно бесполезные программки, на которых набивается рука и обкатываются знания. По мере обучения таких программ накапливается немало. Иногда лучшие из них дописываются и обретают какие-то полезные функции.

**technoloG Bonus Pack**, на мой взгляд, как раз и является сборником мутаторов, на которых автор тренировался в *Unreal Script*. На эту мысль меня навел тот факт, что "довески" не объединены никакой общей идеей и при этом очень разнообразны. Тем не менее, "экспериментальность" сборника ничуть не принижает его достоинств — коми он наделен сполна. Итак, по порядку.

В мутаторе **Uexplorer** автор объединил все произведенные им изменения в интерфейсе UT. Во-первых, это целых 11 новых "шкур" для менюшек. Расцветки очень разнообразны, любой игрок сможет выбрать что-то приятное глазу (лично мне понравились *Chrome* и *Winter*). Во-вторых, добавлено 9 новых прицелов, причем среди них один анимированный. В меню появилось несколько новых пунктов, облегчающих доступ к некоторым настройкам. Вверху экрана возникла адресная строка, в которой можно набрать название карты или адрес сервера для быстрого выбора.

Гвоздь программы — мутатор **Spell Unreal**. Свежая, интересная идея. На карте в произвольном порядке разбросаны шесть букв слова "Unreal". Их, как нетрудно догадаться, надо собирать. Собравший все слово становится неуязвимым примерно на 20 секунд. Единственная проблема возникает в командных играх — выбрасывать буквы нельзя, поэтому, если два игрока из одной команды владеют разными литерами, собрать все слово получится только после смерти одного из них.

Spell Unreal отлично разбавляет обычный Deathmatch — искать буквы очень

интересно (а собирать их с трупов поверженных противников еще приятнее). В командных режимах немного сложнее, т.к. из-за погони за очередной буквой частенько забывается смысл самой игры (СТФ, например).

Двигаясь дальше по сборнику, встречаем шесть новых реликов. Для тех, кто не в курсе, релики — это подобие рун из Quake СТФ, предметы, дарящие носителю какое-либо полезное свойство. *Relic of Affinity* постепенно восстанавливает боеприпасы всего оружия, что бывает очень полезно, когда противник контролирует карту и не дает собирать патроны. *Relic of Equilibrium* — прибавляет некоторый процент отнятого у врага здоровья своему владельцу. *Relic of Evasion* уменьшает владельца в размерах и увеличивает скорость движения в зависимости от состояния его здоровья — покалеченный игрок двигается очень быстро, поэтому окончательно его добить становится непросто. *Relic of Immunity* — комбинация асбестового костюма и химзащиты; позволяет свободно гулять по раскаленной лаве и плавать в кислоте. *Relic of Illusion* делает владельца полупрозрачным и плохо различимым, тем самым сбивая прицел противникам. *Relic of Silence* заглушает звуки шагов и выстрелов своего хозяина. Позволяет с легкостью зайти со спины и бесшумно всадить пяток ракет прямо в позвоночник подлой вражине.

Помимо уже перечисленных наворотов, в сборнике можно найти еще несколько мутаторов, однако их практическая ценность равна нулю, поэтому особого смысла говорить о них я не вижу.

Сборник хороший. Удовлетворены будут все — и эстеты, и любители оригинальности, и обычные игроки. Прощание **Unreal Tournament** с "**Игроманией**" было красивым, и последний мод, рассмотренный на этих страницах, заслуживает своих оценок. До встречи в Новом, 2003 году на бескрайних просторах **Unreal Tournament 2003!**

**Рейтинг "Мании": 5/5**

Установка

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

## Киберспорт

### Демки

Финальные игры **World Cyber Games 2002**, прошедшие в столице Кореи Сеуле, ознаменовались триумфальными победами российских игроков в номинациях **Counter-Strike** и **Quake 3**. Выступление команды **M-19** и квакера **uNkind'a** приковали к себе внимание всей планеты. Теперь возможность увидеть эти эпохальные игры есть и у вас. Предлагаем вашему вниманию демки финальных и полуфинальных игр **WCG 2002**.

### *Просмотр*

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

### *Реплеи*

**ProGamer's Orky Cup**, прошедший в Москве, стал одним из самых крупных и представительных чемпионатов по **Warcraft 3** за последние месяцы. Выступления лучших игроков столицы и жесткая конкурентная борьба между ними делают записи игр особенно привлекательными для начинающих стратегов — на чемпионате было показано множество оригинальных тактических ходов и интересных решений. Предлагаем вам ознакомиться с лучшими реплеями с этого чемпионата.

### *Просмотр*

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