



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: КОДЫ И РЕШЕНИЯ

Советы бывалого...

Данная публикация логически продолжает рубрику «Развлечения» — читатели найдут здесь решение проблем, возникающих при прохождении современных игр. Сегодняшний выпуск почти целиком посвящен игре Unreal Tournament. Хочется только пожелать, чтобы к «Советам» прибегали только в крайнем случае — ведь гораздо интереснее все делать самому

Мутаторы — с чем их едят...

Вдоволь наигравшись в одиночном и сетевом режимах, пройдя вдоль и поперек все базовые уровни и великое множество дополнительных, доказав себе (и остальным), что круче игрока в Unreal Tournament просто не существует, многие начинают откровенно скучать и тяготиться жизнью. Еще бы — Unreal Tournament II пока только в проекте, Unreal II тоже, что делать — непонятно. Здесь и приходят на помощь всяческие изменения и модификации любимой игры. И если раньше приходилось чуть ли не «ручками» добиваться работоспособности подобных дополнений, то в UT все решается просто и изящно. С помощью мутаторов (небольших модифицирующих дополнений) в игре можно изменить все, что угодно — добавлять/удалять предметы на уровне, изменять уровень повреждений, наносимых игрокам, менять внешний вид игроков, физику в игре и многое-многое другое.

Таким образом, любой, даже не искушенный в программировании человек, обладающий минимальными знаниями об UT и компьютерах в целом, может полностью изменить обычный ход игры, сделать из нее то, во что всегда хотел поиграть.

Обычно мутатор представляет собой файл с расширением *.umod, иногда к нему в нагрузку идут файлы с графикой и звуками. Устанавливается он предельно просто (если на ПК уже установлен Unreal Tournament) — двойное нажатие мыши на нем, и мутатор уже на месте (в директории UT\System). В «особо тяжелых случаях» (Unreal Tournament не инсталлировался, а переписывался) достаточно переписать файлы *.umod в вышеуказанную директорию, и они появятся в меню Mutators при следующем запуске игры.

Работают мутаторы следующим образом — при создании сетевой игры (или игры с ботами) достаточно в меню указать, какие из имеющихся в наличии (инсталлированных на данный момент) мутаторов хотелось бы использовать в текущей игре.

Перечислить все из имеющихся мутаторов довольно сложно — на момент написания статьи их было известно уже более 80, и список постоянно пополняется. Поэтому расскажем о самых популярных.

InstaGib — «мгновенно и на куски». Все бойцы в игре вооружены только Advanced Shock Rifle, это оружие убивает с одного по-

падания. Другого оружия в игре нет. Эта модификация делает игру очень живой и динамичной — действительно, зачем собирать броню и аптечки, все равно не поможет.

FatBoy — «толстый парень». Каждый раз, когда кого-то в игре убивают, появившись снова, он слегка теряет в весе, а «убийца» — набирает. В конечном счете по уровню бегают несколько тощих неудачников и один (или парочка) победителей — сразу видно, кто ведет в счете. Кроме того, у проигрывающих прибавляется шансов на победу — в большую цель легче попасть...

No Redeemer — убирает ракетницу-redeemer с уровня (долгой оружие массового поражения!).

No Pickups — убирает с уровня некоторые полезные вещи — shield belt, udamage, superhealth, invisibility. Это позволяет играть «по-простому», наслаждаясь процессом.

LowGrav — пониженная гравитация на уровне. Все развороты увеличивают радиус (полезнее пользоваться стрейфом — на него это почти не распространяется), кроме того, подпрыгнув ненадолго, боец рискует превратиться в парящую мишень.

Stealth — все становятся невидимыми. Модификация «на любителя», хотя засев где-то сверху со снайперской винтовкой, очень удобно отслеживать невидимок.

Jump Match — у всех игроков изначально есть jump boots, к тому же они не заканчиваются — прыгайте на здоровье!

Chainsaw Melee — рукопашный бой на бензопилах. Вместо пневмомолотка появляется столь дорогая сердцу любого «думера» бензопилка, эффект применения впечатляет...

RuneZ — этот мутатор добавляет в игру так называемые «руны» — носимые с собой амулеты, каждый из которых улучшает те или иные характеристики игрока. В набор рун входят как защитные (повышающие уровень брони), так и атакующие руны (увеличивают уровень повреждений, наносимый их владельцем), возможны также комбинации.

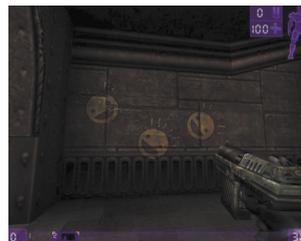


Permanent decals — пятна крови и куски тел, оставшиеся при ранениях и убийствах, не исчезают, и через некоторое время арена боя напоминает бойню.

Blood Trails — потоки крови, испускаемые телами жертв при ранениях, резко увеличиваются в объеме. Кроме того, за ранеными тянутся кровавые следы — так их легче выследить и завершить начатое.

Double Enforcer Arena — игроки появляются сразу с двумя Enforcer в руках, отличная возможность попрактиковаться в стрельбе «по-македонски». Следует отметить, что по мощности боя данная комбинация почти не уступает (особенно в альтернативном режиме огня) MiniGun, а уж визуально — далеко впереди.

Akimbo Arena — делает возможным применять все оружие в игре, как в Double Enforcer, то есть стрелять с двух рук. Кроме того, вдвое увеличивается скорость стрельбы. Прямо мясорубка получается, причем из любого оружия, про Flak Cannon даже говорить страшно.



Spray Paint — позволяет игроку развлекаться рисованием на стенах (картинки могут изменяться). Действительно, а чем еще можно заниматься в UT?

Grapple Huck — добавляет в игру «крюк», позволяющий хвататься за потолки и стены и подтягиваться вверх. Полезная вещь, особенно на многоуровневых аренах — ничто не мешает, зависнув где-то далеко вверху, расстреливать собратов по оружию.

Pulse Arena, Flak Arena, RocketLauncherArena, Shock Arena, Sniper Arena — все оружие и боеприпасы заменяется тем, какой мутатор включен (соответственно, на Pulse Rifle, Flak Cannon, Rocket Launcher, Shock Rifle, Sniper Rifle и т. д.). Особенно привлекательно для тех, кто является ярким приверженцем какого-то определенного средства для урегулирования демографических взрывов.

Soul Harvest — «собиратель душ». Один из наиболее популярных в настоящее время мутаторов. Погибающие во время боя не прибавляют фрагов победителям, очки за победы начисляются за пойманные «души» — вылетающие из тел полупрозрачные образы. Мрачно, жутковато и захватывающе!



Instant Rockets — убирает такую полезную в хозяйстве вещь, как возможность набирать в ствол Rocket/Grenade Launchera сразу несколько зарядов и выпускать их потом все вместе.

Team Beacon — помещает над головами игроков одной команды что-то вроде нимба, это позволяет легче узнавать друг друга в горячке боя (особенно, если они еще и невидимы — например, как в Stealth).

Volatile Ammo — все патроны, разбросанные по уровню, становятся взрывоопасными — достаточно одного выстрела по ним. Умные люди знают, что с этим делать...

Volatile Weapons — когда игрок погибает, выпадающее из него оружие взрывается. То же происходит и с тем оружием, которое игрок выбрасывает (правильно, зачем нам пустой гранатомет, а вот товарищу, бегущему по пятам, он очень поможет...).

Mutator Toolbox — мутатор, позволяющий настраивать в игре почти все, и даже больше — начиная от параметров оружия и заканчивая физикой окружающего игрового мира.

UwarMutator — добавляет в игру четыре типа энергии (Quicken, Might, Shield, Vitality). Игрок может нести до 10 штук каждого вида — чем больше их у него, тем сильнее он в данной области.

External Sniper — отличный подарок для любителей «покемпить» (от англ. camp, имеется в виду сидение в засаде, обычно со снайперской винтовкой). Традиционный Zoom заменяется небольшой картинкой справа, показывающей увеличенный вид. Благодаря этой модификации, снайпера становится труднее застать врасплох.



Mood Lights — позволяет игроку менять цвета на уровне прямо во время игры.

King of the Arena — что-то вроде «царь горы». Игрок, первым «вкусивший крови», получает самое мощное оружие, а все остальные — более слабое. Убивший «Короля» становится на его место и так далее.

No Item UT — мутатор удаляет с уровня все бонусы, каждый игрок имеет одинаковое оружие (переключаемое по кольцу). Сделано это для того, чтобы избежать «контролирования» тер-



ритории игроками, хорошо знающими уровень.

Snipe — добавляет «красную точку» лазерного наведения в прицеле, очень полезная вещица, особенно в бою на больших ровных поверхностях.

Кроме перечисленных модификаций, никто и ничто не мешает желающим еще больше усложнить себе жизнь — достаточно добавить не один, а сразу несколько мутаторов. Просто активируйте в окне меню Mutators столько мутаторов, сколько нужно для полного счастья. Попробовав Low Gravity + Jump Match, вы долго в тот день не сможете заснуть — из-за прыгающих перед глазами человечков...

Желающим узнать побольше о мутаторах и способах их применения рекомендуется посетить сайт, там же находится файл с ответами на наиболее часто встречающиеся вопросы:

<http://www.planetunreal.com>

Несколько советов и хитростей:

Отключение стартового видеоролика очень пригодится всем — при частых перезапусках игры это поможет сэкономить немало времени на загрузку. Для этого откройте в любом текстовом редакторе файл `unrealtournament\system\unrealtournament.ini` В первой его секции замените значение переменной `LocalMap=CityIntro.unr` на `LocalMap=UT-Logo-Map.unr`

Запись/проигрывание демо в Unreal Tournament (команды для консоли):

DEMOREC [имя файла без расширения] записывает текущую игру в файл;

STOPDEMO останавливает текущую запись;

DEMOPLAY [имя файла без расширения] проигрывает видеоролик с заданным именем файла с видом из глаз первого игрока;

DEMOPLAY [имя файла без расширения]?3rdperson проигрывает ролик с заданным именем с видом из отдельной камеры.

Скорость — любой ценой!

Если скорость обновления содержимого экрана (иначе говоря — fps, frames per second, кадры в секунду) падает ниже некоторого порога (обычно 20 fps), игра превращается в рваное слайдшоу. Приведенные ниже рекомендации помогут путем некоторого ухудшения качества изображения повысить скорость вывода на экран.

В любом текстовом редакторе откройте файл `unrealtournament\system\unrealtournament.ini` и внесите в разделах `[WinDrv.WindowsClient]` и `[D3DDrv.D3DRenderDevice]` следующие исправления:

`ScreenFlash=False`
`Decals=False`
`NoDynamicLights=True`

В разделе `[Rendering, D3D]:`

`VolumetricLighting=False`
`HighDetailActors=False`
`DetailTextures=False`

Если игра по-прежнему не блещет скоростью вывода на экран, можно еще выключить несколько опций:

`ShinySurfaces=False`
`Coronas=False`

К вышесказанному остается только прибавить — пользуйтесь самыми последними версиями драйверов для вашей видеокарты и добавляйте оперативной памяти.

Еще немного Анриала...

Недавно вышедший долгожданный Bonus-pack к Unreal Tournament от Epic позволит продлить удовольствие от любимой игры. Для его установки подойдет любая версия игры, хотя рекомендуется, как всегда, самая последняя. С русифицированными и пиратскими версиями игры могут быть проблемы.

В самораспаковываемом архиве находится один файл в формате *.umod, так что для его установки ваша копия UT должна быть именно проинсталлирована, а не просто переписана на диск.

После установки вы получите целый набор полезных вещей:

Новые модели игроков

Добавляются к уже имеющимся в меню *Player Setup*, их также можно назначить для использования ботами, что делается нажатием на кнопку *Configure* в меню *Bot* при настройке *Practice Session*.

Skaarj Hybrid — результат секретного военного эксперимента по созданию идеального воина для наземных операций, выраженный с помощью смешивания ДНК человека и скаарджа.

Nali — порабощенная раса из первого Unreal теперь восстала и готова мстить за издевательства над собой.

Nali WarCow — это те самые прыгающие поросята из первого Unreal. Теперь они представляют собой машины для убийства.

Новые карты

DM-Agony — карта похожа на Codex. Подходит для 6—10 человек. Лучше всего использовать для массовых боев.

DM-Cybrisis — переделка карты из Fusion Map pack для Unreal. Рядом с Damage Amplifier появилась новая ловушка. Карта рассчитана на 10—16 игроков.

DM-Arkane Temple — древний замок. Подходит для 6—12 игроков.

DM-Malevolence — карта, предназначенная специально для разборок один на один. На ней вполне нормально могут играть 6—8 человек.

DM-Shrapnel — еще одна переделка из набора карт Fusion, она даже лучше своего прототипа. Больше всего подходит для боев на 10—16 игроков.

DM-HealPod — карта из Unreal. Главная ее особенность в том, что на ней совсем нет аптечек, а для восстановления жизни необходимо зайти в энергетический столб в центре уровня, где здоровье пополняется со скоростью 15 единиц в секунду. Карта рассчитана на 8—12 человек.

DM-Mojo — одна из лучших карт для Unreal есть теперь и в UT. Рассчитана на 6—12 человек.

CTF-Cybrosis — та же карта, что и **DM-Cybrosis**, но предназначенная для Capture The Flag.

CTF-Hydro16, **CTF-Noxion**, **CTF-Darji16** — новые карты для игры в Capture The Flag. Цифра 16 в названии означает оптимальное количество игроков на них.

Реликвии

То же самое, что и руны, одновременно игрок может нести не более одной реликвии. Всего существует 6 различных реликвий:

Relic of Strength (Реликвия Силы). Выглядит, как топор. Пока он есть у игрока, все повреждения, наносимые его оружием, увеличиваются в два раза. Во время стрельбы вокруг фигуры вспыхивает розовое поле, чтобы остальные поняли, куда пока не следует соваться.

Relic of Regeneration (Реликвия Регенерации). Выглядит, как крест. Добавляет 10 единиц здоровья каждые две секунды вплоть до 150 единиц.

Relic of Defence (Реликвия Защиты). С виду похожа на шлем. Уменьшает повреждения вдвое, уже после брони. При попадании в человека, несущего эту реликвию, вокруг него вспыхивает зеленое поле.

Relic of Speed (Реликвия Скорости). Похожа на часы. Увеличивает скорость и ускорение на земле, в воде и воздухе на 30 %. Устанавливает параметр AirControl в значение 0,65.

Relic of Redemption (Реликвия Искупления). Выглядит как шипастый диск. Если вы получаете «повреждение, не совместимое с жизнью», пока несете эту руну, то переноситесь в произвольное место на уровне, сохраняя при этом все свое оружие.

Relic of Vengeance (Реликвия Возмездия). Выглядит, как череп. После смерти над телом несшего эту реликвию будет висеть большой череп, взрывающийся через 1,5 секунды с такой силой, что ничего живого поблизости не остается.

Коды к недавно вышедшим играм:

Half-Life — Counterstrike

В консоли сервера введите **sv_cheats 1** для активизации режима кодов, а затем воспользуйтесь следующими командами:

changelevel (название уровня) — перейти на другой уровень;
impulse101 — добавить \$16000;
givespaceweapon_awp — снайперская винтовка;
sv_gravity # — корректировка гравитации (от -999 до 999999).

Half-Life Opposing Force

Запустите игру с параметрами **-dev -console -game gearbox**.

Коды вводите в консоли, вызывая ее клавишей [~]:

/IMPULSE 101 — дает все оружие и боеприпасы;
/GOD — режим бога (god mode);
/NOCLIP — проходить сквозь стены и летать;
/MAP xxxx — перейти на карту xxxx;
/GIVE xxxx — получить вещь xxxx;

Список вещей:

GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER

NOX

Нажмите [F1], чтобы открыть консоль, введите в нем «**Racoiaws**», чтобы включить коды. После того, как вы включили коды, станут доступны эти коды:

set god — режим бога, все спеллы, бесконечная мана;
help cheat — список кодов;
cheat ability — обнуляет показатели игрока;
cheat goto {waypoint | x y} — переносит на точку x, y;
cheat health — восстанавливает здоровье;
cheat mana — восстанавливает ману;
heat level # — повысить персонаж до уровня #;
cheat spells — дать все магии текущего уровня;
cheat gold # — дать # денег персонажу.

The Sims

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + [C], после чего вводите код:

klapaucius — \$1000;

