

# 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 Ultra Quake 3*

Еще один представитель многочисленного племени небольших, но многофункциональных модов. Не несет в себе никакой глобальной идеи, не меняет коренным образом суть игры, но добавляет массу приятных мелочей. Не может не радовать измененный интерфейс, при помощи которого легко настраиваются все добавляемые этим модом функции, — в то время как в большинстве модификаций для этого приходится возиться с консольными командами.

В качестве новинок выступают такие приятные вещицы, как огнемёт, радар, антигравитационные ботинки и некий артефакт, делающий игрока абсолютно невидимым. Для отчаявшихся экстремалов имеется функция *Kamikadze* — самоуничтожение, сопровождающееся мощнейшим взрывом. Немало веселья игрокам доставят и стационарные плазменные пушки — поставил такую в уголке, и наслаждайся захватывающим зрелищем. При помощи jetpack'a можно бодро летать под потолком, посыпая внизу пробегающих гранатами (коих несколько видов), а в отсутствие джетпака можно пользоваться классическим крюком.

Стандартное оружие обзавелось альтернативными режимами стрельбы. Например, ракет-ланчер во втором режиме шарашит самонаводящимися ракетами, рельса стреляет сквозь стены, при помощи плазмагана можно устанавливать плазменные мины, гранатомет кидается минами с дистанционным управлением, альтернативные

выстрелы из шотгана в два раза мощнее, но требуют больше патронов, а BFG при достаточном запасе энергии способна превратить весь уровень в локальную Хиросиму.

Как утверждают авторы, **Ultra Quake 3** не является самостоятельным продуктом, а лишь совмещает в себе множество интересных идей из других модов. Я с ними вполне согласен, но, тем не менее, мод получился на редкость сбалансированным и представляет немалый интерес.

**Рейтинг "Мании": 4/5**

Установка

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

## **Unreal Tournament 2003**

### ***Модификация Boots of Jumping***

Одна из вещей, которую разработчики явно забыли включить в **UT2003**, — прыгательные ботинки (*Jump Boots*). Появившись еще в первом **Unreal**, они стали важной частью тактики многих игроков. Например, играть на сверхпопулярной Deck16 без них — значит лишать себя как минимум трети удовольствия.

Пока авторы UT2k3 денно и нощно корпят над затыканием дырок в балансе, соскучившийся по высоким прыжкам народ склепал мутатор, возвращающий Jump Boots из несправедливого изгнания.

Мутатор выдает каждому появляющемуся игроку прыгучие ботинки. Причем это настоящие сапожищи, красиво отдизайненные и надетые на ноги модели. Каждый прыжок сопровождается клубами пыли, зрелищно вылетающими из-под ног персонажа. В отличие от сапог из UT, рассчитанных только на три высоких подскока, здешняя модель позволяет прыгать сколько душе угодно. Это, конечно, забавно, но очень быстро приедается.

Левел-дизайнеры после установки мутатора могут добавлять Jump Boots на свои карты. В этом случае можно настраивать такие параметры, как высота и количество прыжков, обеспечиваемых ботинками.

Если в ближайшее время начнут появляться карты, на которых Boots of Jumping будут присутствовать изначально, то мутатор вполне может рассчитывать на долгую жизнь и народную любовь. Только, думается мне, авторы UT2003 скоро сами исправят недоделку (скажем, в грядущем Bonus Pack'e), и наш сегодняшний клиент быстро скончается.

**Рейтинг "Мании": 3/5**

Установка

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

## *Модификация Team Freeze 2003 v0.16*

Идея модификации **Team Freeze** появилась еще во времена **Quake II**, и с тех пор мигрирует из одной игры в другую, обрастая новыми (порой совершенно ненужными) фишками и порождая кучу клонов. Реализованный в **UT** мод был неплохо принят игроками, не в последнюю очередь — за простоту и интуитивность задумки. Версия **Team Freeze** для **UT2003** недалеко ушла от старшего брата, изменилось только графическое оформление.

**Team Freeze 2003** добавляет в **UT2k3** новый тип игры — **Freeze Tag**. Как и в **Team Deathmatch**, игроки разбиваются на две команды. Но здесь игрок, здоровье которого упало до нуля, не умирает, а замораживается и остается стоять на месте. Если переморозить всех игроков команды, ледяные статуи смачно разбиваются на мелкие льдинки, и все начинается сначала. Замерзших соратников можно отогреть, встав на 3 секунды рядом со статуей и налив ей в горло 150 грамм живительного семидесятиградусного эликсира. Процесс вливания в целях политкорректности не отображается (но чем еще можно согреть ледяную скульптуру за пару секунд?).

Мод немного глючный. По идее, замороженный игрок не может передвигаться — ах, нет, хитрые свежемороженые боты иногда умудряются целеустремленно катиться в какую-нибудь сторону. Если персонаж был "охлажден" огнем из пулемета (извините за легкий парадокс) — пушку клинит, и стрельба идет до тех пор, пока не кончатся патроны. Но это мелочи, на игру они практически не влияют, да и происходят нечасто. К тому же есть основания полагать, что в грядущих релизах их исправят.

Играть интересно. Главное достоинство мода — думать не надо. Процесс происходит быстро и практически "на автомате". Заморозил одного, другого, отогрел своего, заморозил последнего — ба-бах! Льдинки разлетаются по закоулочкам, все по новой. Однообразно, но не приедается.

**Рейтинг "Мании": 4/5**

Установка

**Team Freeze 2003** поставляется в виде **exe**-файла. После его запуска сразу появится окошко установки.

## **Киберспорт**

### *Демки*

**CPL Winter**, прошедший в Далласе, США, в конце декабря прошлого года, стал одним из самых значительных турниров для американских игроков. Особый интерес представляют игры знаменитого прогеймера **Fatality**, чье триумфальное возвращение

в большой киберспорт стало неприятным сюрпризом для большинства соперников. Предлагаем вашему вниманию лучшие демки **Counter-Strike** и **Unreal Tournament 2003** с этого чемпионата.

Ну, а для российских кибератлетов, которые не смогли попасть на CPL Winter, самым значимым событием стал второй турнир из серии "**Кубок Урала**". И хоть призы оказались несколько менее ценными, нежели было обещано, зрелищность игр от этого нисколько не пострадала. Смотрите, наслаждайтесь: играют лучшие Q3-мастера нашей страны.

***Просмотр***

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