Ðóêîâîäñòâî ïî óñòàíîâêå ôàéëîâ "Deathmatch"

I. Óñòàíîâêà ìîäîâ äëÿ Q3

Æåëàòåëüíî èìåòü ïîñëåäíþþ âåðñèþ Q3, õîòÿ ýòî äàëåêî íå âñåãäà ÿâëÿåòñÿ îáÿçàòåëüíûì. Âû ðàñïàêîâûâàåòå àðõèâ ñ ìîäîì â äèðåêòîðèþ Q3, ïîñëå ÷åãî ñìîæåòå èñêàòü ìîä â ìåíþ **Mods** èãðû. Àëüòåðíàòèâíûé âàðèàíò — çàïóñòèòü Q3 ñëåäóþùèì îáðàçîì:

quake3.exe +set fs_game modname

ãäå modname — èìÿ äèðåêòîðèè ñ ìîäîì. Íàïðèìåð, åñëè äèðåêòîðèÿ íàçûâàåòñÿ **BazookaQuake3**, òî ñòðîêà çàïóñêà ìîäà áóäåò èìåòü âèä:

quake3.exe +set fs_game BazookaQuake3

Ìîæíî ïðîïèñàòü åå â ñâîéñòâàõ ÿðëûêà è òàêèì îáðàçîì íå ìó÷èòüñÿ êàæäûé ðàç ñ íàáîðîì ñòðîêè â êîìàíäíîì ðåæèìå.

Åñëè æå ìîä íàõîäèòñÿ â ñàìîðàñïàêîâûâàþùåìñÿ àðõèâå, â exe-ôàéëå, òî ñòîèò ëèøü åãî çàïóñòèòü, à âñå îñòàëüíîå îí ñäåëàåò ñàì.

II. Ïðîèãðûâàíèå äåìîê äëÿ Q3

Äåìêè íåîáõîäèìî ñêîïèðîâàòü â äèðåêòîðèþ **Quake III Arena\\baseq3\\demos**. Ïîñëå ýòîãî èõ ìîæíî áóäåò ïðîèãðûâàòü ÷åðåç ìåíþ èãðû, ïóíêò **Demos**.

Ó äåìîê Quake III Arena áûâàåò òðè ðàñøèðåíèÿ, êîòîðûå óêàçûâàþò íà íåîáõîäèìóþ âåðñèþ èãðû.

***.dm3** — äåìêè, ïðåäíàçíà÷åííûå äëÿ **Q3 1.11 — 1.17**

***.dm_48** — âåðñèè **1.25 — 1.27**

***.dm_66** — âåðñèè **1.29 — 1.30**

Åñëè äåìêè çàïèñàíû ïîä êàêîé-òî ìîäèôèêàöèåé, òî äëÿ èõ ïðîèãðûâàíèÿ ñëåäóåò ïðåäâàðèòåëüíî çàïóñòèòü ýòîò ìîä ÷åðåç ìåíþ **Mods**.

Áîëåå ïðîñòûì ñïîñîáîì ïðîèãðûâàíèÿ äåìîê ÿâëÿåòñÿ èñïîëüçîâàíèå ñïåöèàëüíûõ óòèëèò. Îäíó èç íèõ, **GeekPlay**, âû ìîæåòå íàéòè íà íàøåì êîìïàêòå ê **¹2-3 çà 2001 ãîä**.

III. Óñòàíîâêà ìîäîâ äëÿ UT2003

Â íàñòîÿùåå âðåìÿ èãðà ðàçâèâàåòñÿ, è óäîáíûé àðõèâíûé ôîðìàò (íàïîäîáèå **.umod** äëÿ **UT**) åùå íå ñîçäàí. Ïîýòîìó ìîäèôèêàöèè ïîñòàâëÿþòñÿ

íàáîðîì ôàéëîâ ñ ðàçíûìè ðàñøèðåíèÿìè. Óñòàíàâëèâàòü òàêèå ìîäû î÷åíü ïðîñòî.

Ñïåðâà ñòîèò çàãëÿíóòü â äîêóìåíòàöèþ ê ìîäó — âîçìîæíî, àâòîðû "íàìóòèëè" ÷òî-íèáóäü íåîáû÷íîå, èç-çà ÷åãî ñòàíäàðòíûå ñïîñîáû óñòàíîâêè ìîãóò íå ïîäîéòè.

Åñëè â äîêóìåíòàöèè ïðî óñòàíîâêó íè÷åãî êîíêðåòíîãî íå ñêàçàíî, ïåðåïèñûâàåì ôàéëû èç àðõèâà òàêèì îáðàçîì:

***.int, *.u — [drive:][\path\]UT2003\system**
***.ukx — [drive:][\path\]UT2003\animations**
***.ka — [drive:][\path\]UT2003\KarmaData**
***.ut2 — [drive:][\path\]UT2003\maps**
***.ogg — [drive:][\path\]UT2003\music**
***.uax — [drive:][\path\]UT2003\sounds**
***.usx — [drive:][\path\]UT2003\StaticMeshes**
***.utx — [drive:][\path\]UT2003\Textures**

Ãäå **[drive:][\path\]** — äèñê è ïóòü ê ïàïêå, â êîòîðîé ó âàñ óñòàíîâëåí **Unreal Tournament 2003**.

Ïîñëå óñòàíîâêè ìóòàòîðû ïîÿâëÿþòñÿ â ñïèñêå âî âêëàäêå **Mutators**. Ïðè ùåë÷êå ïî íàçâàíèþ ìóòàòîðà â ïðàâîì íèæíåì óãëó ìîæåò ïîÿâèòüñÿ êíîïêà **Configure** — åñëè ó ìóòàòîðà åñòü êàêèå-òî íàñòðîéêè. Ìîäû âûáèðàþòñÿ â ãðàôå **Game type** íàðÿäó ñ **DeathMatch**, **CTF** è ò.ä.

IV. Óñòàíîâêà ìîäîâ äëÿ Half-Life

Äëÿ óñòàíîâêè ïðåæäå âñåãî íåîáõîäèìî (õîòü è íå âñåãäà) **H-L** ïîñëåäíåé âåðñèè. Àïäåéòû ïåðèîäè÷åñêè ïîÿâëÿþòñÿ íà íàøåì êîìïàêòå èëè çäåñü:

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/hl1101.exe (àïäåéò äëÿ ëþáûõ âåðñèé)

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/11001101.exe (àïäåéò äëÿ âåðñèè 1.1.0.0)

Äàëåå íåîáõîäèìî çàïóñòèòü èíñòàëëÿöèîííûé ôàéë ìîäà èëè, åñëè òàêîãî íåò, óñòàíîâèòü âñå ôàéëû ìîäà â äèðåêòîðèþ, ñîîòâåòñòâóþùóþ åãî íàçâàíèþ. Îíà äîëæíà ðàñïîëàãàòüñÿ âíóòðè âàøåé äèðåêòîðèè ñ èãðîé. Òîãäà ïîëíûé ïóòü ê êàòàëîãó ìîäà áóäåò âûãëÿäåòü, íàïðèìåð, òàê:

C:\\Sierra\\Half-Life\\SvenCoop

Ïîñëå ýòîãî çàïóñêàåòå èãðó, æìåòå â ìåíþ **Custom Game** è ïîëó÷àåòå ñïèñîê âñåõ óñòàíîâëåííûõ ìîäîâ. Äàëåå âûáèðàåòå íóæíûé è çàïóñêàåòå åãî.

V. Óñòàíîâêà áîòîâ äëÿ Counter-Strike

Ïðîñòî çàïóñêàåòå **exe-ôàéë** ñ áîòîì, îñòàëüíîå ïðîãðàììà èíñòàëëÿöèè âîçüìåò íà ñåáÿ. Ïîñëå óñòàíîâêè íåîáõîäèìî ñîçäàòü ñåðâåð, à ïîòîì â êîíñîëè íàáðàòü êîìàíäó **addbot**. Äëÿ áîëåå òîíêîé íàñòðîéêè ñòîèò çàãëÿíóòü â **txt-ôàéë**, ïîñòàâëÿåìûé âìåñòå ñ áîòîì.#

VI. Ïðîèãðûâàíèå ðåïëååâ äëÿ Starcraft

1) Óñòàíîâèòü **StarCraft: BroodWar**.
2) Óñòàíîâèòü ïîëíûé ïàò÷ **1.08** (íå alfa!).
3) Ñêîïèðîâàòü äåìêè (ðåïëåè) â ïàïêó **\\Starcraft\\maps\\replays**.
4) Â ìåíþ âûáîðà êàìïàíèè ïîÿâèòñÿ íîâàÿ îïöèÿ — **Replay**.
×åðåç íåå âû ñìîæåòå âûáèðàòü ðåïëåè.

VII. Ïðîèãðûâàíèå ðåïëååâ äëÿ "Êàçàêîâ"

Äëÿ ïðîñìîòðà äåìîê íåîáõîäèì îðèãèíàëüíûé äèñê èãðû "Êàçàêè: Ñíîâà âîéíà". Ðàñïàêóéòå **rec-**ôàéëû â äèðåêòîðèþ /**Autorecord** â êîðíåâîì êàòàëîãå èãðû (åñëè òàêîé äèðåêòîðèè íåò — ñîçäàéòå åå). Çàïóñòèâ èãðó, âûáåðèòå ïóíêò **Çàãðóçèòü/Ñìîòðåòü**, è... íàñëàæäàéòåñü ïðèÿòíûì ïðîñìîòðîì ÷åìïèîíñêèõ áàòàëèé.