



Game of people

(Latest 20 entries) ([Calendar](#)) ([Friends](#)) ([User info](#))
Navigate: ([Previous 20 entries](#))

Tuesday, September 21, 2010

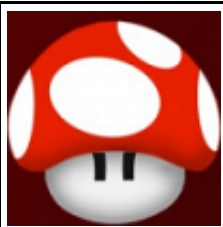
2:32AM - [Новый ЦТФ сервер q3dm7.ru](#)

УЭЛКАМ=))

на сервер добавлены новые карты из кулив, переделанная для цтф дмб и еще много разных клевых мап(: качать [ТУТ](#) (88мб)

напомню для присоединения к игре достаточно установить квейк3 версии 1.32, мод осп 1.03 и прописать в консоле: \connect q3dm7.ru

со статистикой сервера можно ознакомиться [ЗДЕСЬ](#)



([gribaz](#))

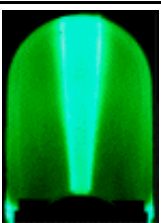
([1 comment](#) | [comment on this](#))

Sunday, December 13, 2009

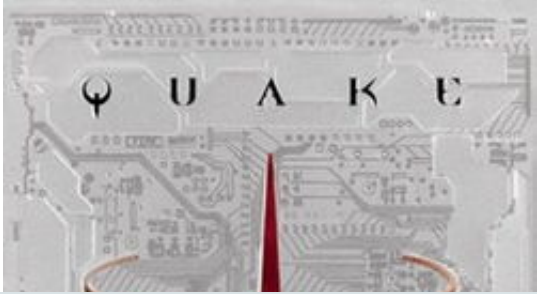
9:12AM - [Любимая гама с Юбилеем 10 лет!](#)

Чуть не проворонил, но лучше поздно чем никогда...

Цитируя википедию: Quake III Arena — культовая компьютерная игра в жанре многопользовательского шутера от первого лица, изданная компанией id Software **2 декабря 1999 года**, третья в серии игр Quake и первая, не имеющая полноценного однопользовательского режима.



([dlinyj](#))



Любимая игра, с юбилеем, 10 лет - это срок. Столько прожить и не растерять популярности - это реально круто!!!!

[\(3 comments | comment on this\)](#)

Wednesday, August 5, 2009

8:34PM - [С днем рождения Cooler](#)

[\(mitsu_rugi\)](#)

Сегодня квакеры отмечают день рождения Cooler'a, или Антона Синьгова, сильнейшего квакера России. Он занимал первые места почти на всех (или на всех O_o) российских чампах, занимал призовые места и на международных соревнованиях. Именно он показал заграничным игрокам, что Россия тоже богата талантами! За свою карьеру Антон выиграл около \$140,000. Желаю ему дальнейших побед как в мире реальном, так и в виртуальном.

Достижения Cooler'a

Quake 3

- Российские
- WCG Russia 2002 — 1 место, Москва. (3.000\$)
- WCG Russia 2002 (2on2) — 1 место wPolosatiy, Москва.
- ASUS Winter 2003 — 1 место, Москва. (250\$)
- Panavto Cup 2002 (2on2) — 1 место wLorD, Москва. (1.000\$)
- ASUS Spring 2003 — 1 место, осква. (100\$ + видеокарта)
- Kreed Tournament — 1 место, Москва. (1.500\$)
- WCG Russia 2003 — 1 место, Москва. (3.000\$)
- ASUS Open 2003 (2on2 wuNkind) — 1 место, Москва. (видеокарта)
- GAMELAND 2003 Cup — 1 место, Москва. (500\$)
- ASUS Winter 2004 — 3 место, Москва. (100\$)
- Кубок России — 1 место, Москва. (500\$)
- Первый Чемпионат России — 1 место, Москва. (500\$)

- ASUS Spring 2004 — 2 место, Москва. (150\$ + 4000 руб. + видеокарта)
- ASUS Spring 2004 (2on2) wDEath — 1 место, Москва. (видеокарта)
- NationsCup 2004 — 1 место (4on4) по интернету, Москва.
- ASUS Autumn 2004 — 2 место, Москва. (100\$ + видеокарта)
- ACON5 Russia 2005 — 1 место, Москва. (400\$)
- КиберВесна 2005 — 1 место, Москва. (15.000 руб.)
- КиберМетель 2005 — 1 место, Москва. (350\$)
- ASUS Summer 2005 (2on2 wJibo) — 1 место, Москва. (5.000 руб.)
- Турнир 10 городов — 1 место, Москва. (1.000\$)
- ASUS Autumn 2005, Quake 3 — 2 место, Москва. (7.000 руб.)
- CyberBlizzard 2005, Quake 3 — 2 место, Москва. (250\$)
- ASUS Spring 2007, Quake 3 1on1 — 2 место, Москва. (25.000 руб.)
- ASUS Autumn 2007, Quake 3 1on1, 2on2, 4on4 — 1 место, Москва. (25.000 руб.)
- ASUS Autumn 2008, Quake 3 1on1 — 5-6 место, (2on2 wFrozen) - 3 место, (4on4) - 2 место, Москва. (9.750 руб.)
- ASUS Spring 2009, Quake 3 1on1 - 2 место, Москва. (7.000 руб.)

Международные

- WCG 2002, Quake 3 2on2 — 1 место wDeath (duels — TOP8), Южная Корея, Тэджон. (150\$)
- QLAN 2002 — 1 место, Швеция, Энкопинг. (1.200€)
- ESWC 2003 — 1 место, Франция, Париж. (4.000\$)
- QLAN 2 — 4 место (2 место — TDM), Швеция, Энкопинг. (250\$)
- Cyber[X]Gaming 2004 — 1 место, США, Лас-Вегас. (5.000\$)
- WipeoutLAN 2004 — 1 место, Швейцария, Женева. (2.000\$)
- ESWC 2004 — 3 место, Франция, Париж. (2.000\$)
- QuakeCon 2004 — 3 место, США, Даллас. (10.000\$)
- Voodoo Cup 2005 — 1 место, Минск, Белоруссия. (350\$)
- VSports All Stars 2005 — 1 место, США, Лос-Анджелес. (1.300\$)
- ESWC 2005 — 1 место, Франция, Париж. (6.000\$)
- EUROCUP 2005 (2on2 wJibo) — 2 место, Нидерланды, Almere. (350\$)
- CPL Winter 2006, Quake 3 1on1 — 3 место, США, Даллас. (10.000\$)
- GameGune 2008, Quake 3 1on1 — 5 место, Испания, Баракальдо. (400 €)

Quake 4

Российские

- ASUS Autumn 2005, Quake 4 — 1 место, Москва. (450\$)
- ASUS Winter 2006, Quake 4 — 1 место, Москва. (1.950\$)
- CyberBlizzard 2005, Quake 4 — 1 место, Москва. (350\$)
- GIGAGAMES 2006, Quake 4 — 2 место, Москва. (500\$)
- ASUS Spring 2006, Quake 4 — 1 место, Москва. (1.600\$)
- Perm’s Period 2006, Quake 4 — 1 место, Пермь. (2.000\$)

Международные

- CPL WINTER 2005, Quake 4 — 1 место, США, Даллас. (9.000\$)
- EUROCUP XII 2005—2006, Quake 4 — 1 место from Europe, by internet (7.500\$)
- Trans Atlantic Final — 2006, Quake 4 — 2 место, США, Нью-Йорк. (3.750\$)
- VSports All Stars 2006, Quake 4 — 2 место, США, Лос-Анджелес. (1.000\$)
- WSVG Dreamhack 2006, Quake 4 — 1 место, Швеция, Энкопинг. (5.000\$)

- ESWC 2006, Quake 4 — 4 место, Франция, Париж. (4.000\$)
- QuakeCon 2006, Quake 4 1on1 — 2 место, США, Даллас. (7.000\$)
- QuakeCon 2006, Quake 4 2on2 w/Jibo — 3 место, США, Даллас. (1.250\$)
- KODE-5 2006, Quake 4 1on1 — 2 место, Германия, Лейпциг. (4.000\$)
- WSVG Finals 2006, Quake 4 1on1 — 4 место, США, Нью-Йорк. (3.500\$)
- PGA Show Tournament, Quake 4 1on1 — 3 место, Польша, Варшава. (500\$)
- i30 International Tournament 2007, Quake 4 1on1 — 3 место, Великобритания, Лондон. (1.500\$)
- WSVG Kentucky 2007, Quake 4 1on1 — 6 место, США, Луисвилль. (750\$)
- ESWC 2007, Quake 4 1on1 — 2 место, Франция, Париж. (6.000\$)
- WSVG Toronto 2007, Quake 4 1on1 — 3 место, Канада, Торонто. (2.100\$)

[\(3 comments](#) | [comment on this](#))

Saturday, June 27, 2009

10:59PM - [как создать свой интернет сервер?](#)

народ, помогите, как создать свой интернет сервер, чтобы другие могли подключиться по инету и поиграть со мной? подробная информация приветствуется.



[\(dns_dn\)](#)

[\(12 comments](#) | [comment on this](#))

Thursday, April 30, 2009

12:37AM - [Парочка шикарных роликов](#)

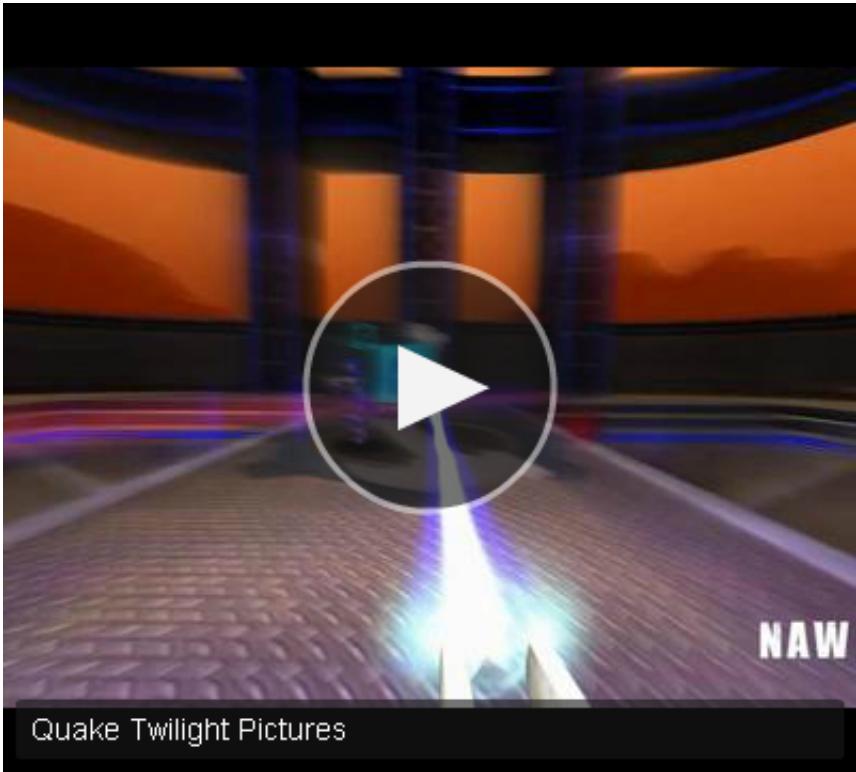


QUAKE

[QUAKE](#)



[\(dlinyi\)](#)



Quake Twilight Pictures

[Quake Twilight Pictures](#)

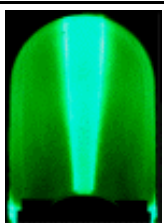
[\(4 comments | comment on this\)](#)

Saturday, April 25, 2009

1:26AM - [Утренняя пробежка](#)



Форму поддерживаем



[\(dlinyi\)](#)

[\(comment on this\)](#)

Tuesday, April 14, 2009

4:39PM - [куплю лицензионный дискQuake III Arena](#)

куплю лицензионный диск Quake III Arena



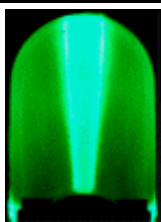
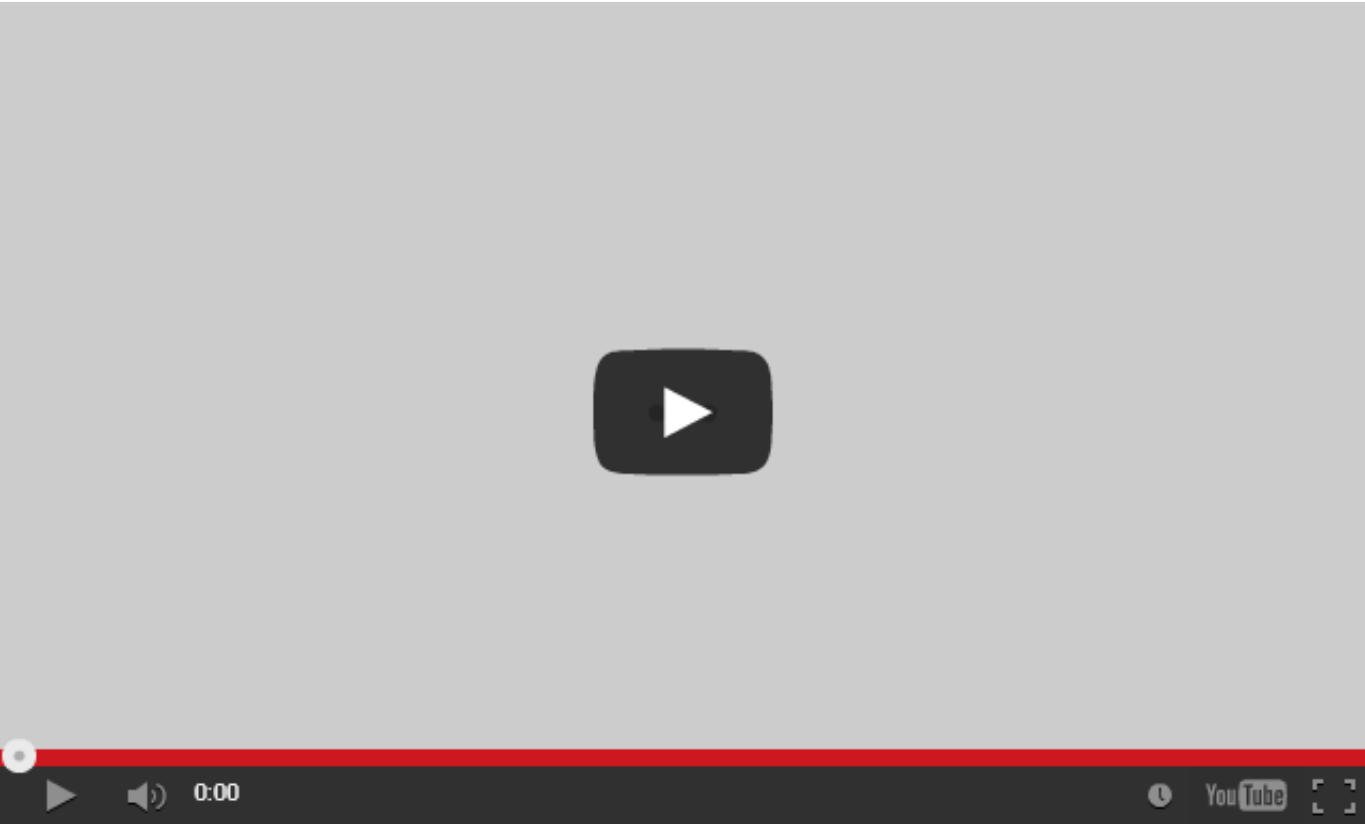
[\(pasergey\)](#)

[\(5 comments | comment on this\)](#)

Saturday, April 11, 2009

12:47AM - [Очень смешной ролик](#)

Про нас про квакеров. Порвало в клочки



[\(dlinyi\)](#)

[\(3 comments | comment on this\)](#)

Sunday, November 16, 2008

11:42PM - [console](#)

hi
в тех демках из "Чемпионат e+" очень меня заинтересовало оружие
как такое сделать?(там в консоле порыться или где то же это настраиваается)

спасибо



[\(demoth\)](#)

[\(3 comments | comment on this\)](#)

Sunday, October 26, 2008

11:58PM - [Жизненные штуки из кваки!](#)

Если у вас максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит через две секунды вас убьют.

Замечание: Если вас не убили, значит только что все игроки покинули сервер.

Если у противника максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит....через две секунды вас убьют.

Если вы выстрелили из ракет-лаунчера, и вас тут же убили, значит сейчас вы прореспаунитесь прямо на пути вашей ракеты.

Как только вы возьмете красную броню и мега-хэлф, сзади появится человек с ракет-лаунчером и quad damage.

Если вы, истратив всю красную броню, половину здоровья и все боеприпасы, все-таки завалите этого засранца, значит, сейчас сзади появится другой с BFG.

Если вы заметите, что один из игроков стоит на месте и не отвечает на ваши выстрелы, и, догадавшись что он временно отлучился из игры, вы по-джентельменски пробежите мимо, то через секунду умрете от ракеты, пущенной в спину.

Если вы увидели сообщение "Играем только на шотганах", значит, сейчас вас вынесут из BFG.

Если вы, найдя на уровне укромное местечко, отправитесь в туалет, то вернувшись обнаружите свой труп посредине арены, лежащую на клавиатуре кошку и необычайно большое количество фрагов у неприятеля.

Действие защитного костюма заканчивается как раз в тот момент, когда вы, проплыв десять метров в глубину токсичных отходов, взяли BFG и quad damage.

Если до фраглимита вам остался один фраг, значит сейчас вы выстрелите из ракетницы себе под ноги и упадете в лаву.

Максимум, что может остаться после смерти противника - это шотган, даже если перед смертью неприятель осыпал вас градом ракет.

Замечание: Этот шотган все равно возьмете не вы, а вооон тот паренек с идиотским скином.

Обычно ваш респаун происходит в эпицентре взрыва BFG, посредине арены во время крутой разборки или, на крайний случай, около рэйлгана, к которому бегут как минимум игроков пять.

Если вы увидели с крыши бойню и пару раз для прикола выстрелили туда из бластера, то все игроки тотчас закончат бой и побегут искать вас, а вы теперь за всю жизнь не отделаетесь от статуса "ныкающегося ламка".

Если вы играете с напарником, то как только вы наберете максимум брони, он случайно попадет в вас из рельсы.

Примечание: хотя на призыв дропнуть вам рэйлган он отвечал, что его у него нет.

Пущенная наугад ракета попадет прямиком в вас.

Дополнение: После чего вы непременно упадете в лаву.

Если напарник дропает вам оружие, то его хапнет прячущийся за углом враг.

Преследуя недобитого врага, вы обязательно зацепитесь за все косяки, какие есть на уровне.

Если вы крикнете "Я только что респавнился, дайте что-нибудь", то напарники тут же подметут вообще все на базе.

Примечание №1: они скажут, что не расслышали.

Примечание №2: это будет после того, как вас, беззащитного, примчатся убивать (и убьют) враги..

Примечание №2: зато при фразе "Кому нужен пяток ракетов?" сбегутся все, включая охрану флага и разведку.

Удовольствие от дуэли и deathmatch'a отравляют враги, а от тимплея - напарники.

Вы бегаеете с ракетом, но вас все почему-то рулят из бластера.

Когда вы достаете бластер, все достают ракет.

Если вам понадобится аптечка, то вокруг нее будет не протолкнуться.

Боеприпасы кончаются именно в тот момент, когда они более всего нужны.

Если у вас ракет, то вас никто не заметит, а если бластер, то заметят сразу и все.

Вы точно понимаете, что надо было прыгать, секунду назад словив ракету.

Шанс взять боеприпасы обратно пропорционален их количеству у вас.

Не считайте, что враг дурак, бросаясь на вас с бластером - он и так вас завалит.

Если вы взяли мегахелс, то все куда-то попрячутся.

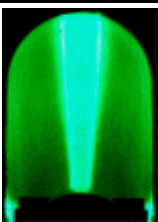
Консоль вылезет именно в тот момент, чтобы заслонить летящую в вас ракету.

Вероятность того, что тебя телефрагнут прямо пропорциональна количеству агмог'a и оружия.

Пинг - прямо пропорционален количеству боеприпасов умноженному на количество противников.

Вероятность попасть во врага обратно пропорциональна количеству врагов на квадратный метр.

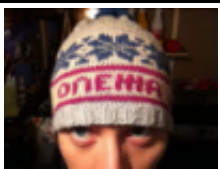
X-Posted 🎮quake2



[\(dlinyi\)](#)

Надеюсь мне тут помогут с поиском одной консольной командой :)

Интересует, возможно ли в OSP присвоить определённому оружию свою чувствительность мыши.



(oleghka)

(3 comments | comment on this)

Friday, October 17, 2008

9:48AM - Чемпионат e+

[http://cyberfight.ru/site/demos/27279/? ... f034825f80](http://cyberfight.ru/site/demos/27279/?...f034825f80)

Думаю здесь без комментариев,кто нехочет или кому лень качать и включать мозг то вот чо случилось.

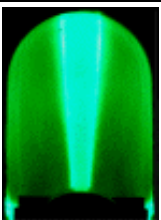
Клан ent ну и в демке посморите точно которые играют на e+г зделали демки какието где играли клан на клан и за лили на cyberfight.ru с инфо:

Финал он лайн чампионата европы по quake 3 excessiveplus mod Россия - Польша

Возможно не самое интересное и приятное зрелище для глаз игроков osp и кпма,но всё же пусть это не самый популярный мод,интерес к выступлению лучших игроков мира угасать не должен..Финал проходил на 3х картах и 3х разных конфигах игры...что такое игровой конфиг поймёт посмотрев демки...для просмотра демоков вам необходим excessive plus mod скачать его можно здесь <http://www.excessiveplus.net/files/> (всего 14мб). Карты: q3dm2 6++ q3dm17

Как-то слабовато они играли, без динамики и скорости. Они просто не видели конфига сод :) Там вообще трешшшш

(4 comments | comment on this)

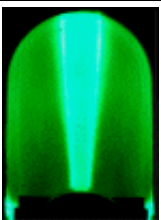


(dlinyi)

Wednesday, September 17, 2008

4:25PM - Warsow или рассказы проклятого квакера.

Ну значится много людей мне говорили об этой замечательной OpenSorse игре - **Warsow**, я таки скачал и начал играть в неё. Рекоменду всем - бесплатная игра высокого качества. Но я сразу понял на каком движке она сделана. Было написано что Quake 2, но я сразу понял что чистая **ку-3**! Мультяшная графика, как в **GTA**. Все триксы кваки работают, плюс триксы свои, типа отпрыга от стен, рампинг и прочие вкусности.. Погоняв буквально часок, поняв физику и вкусности. Затем, посмотрел как играют другие и сразился. Остался с собой доволен - квачные навыки очень помогли. Погонял, погонял... Затем стало скучно на мультяшных картах, захотелось потриксить на картах **Defrag**, да и просто погонять на картах стандартной кваки. Оказалось всё просто. Из папки **Qake 3 Arena baseq3** извлекаем содержимое файла pack0.pk3 (это обычный рар архив, и не смотреть на разрешение) в папку с варсовом, а точнее *C:\Program Files\Warsow\basewsw* . И просто тупо туда укладываем. Перезапускаем игрушку, и наслаждаемся стандартными квачными картами. Отдельные карты можно просто укладывать в эту папку, как в кваке (так я откопировал кучу дефраговских карт).



(dlinyi)



q3dm17 в совершенно новой игре

Дома я уже перепрошёл много дефраговских карт, с громадным удовольствием. К минусам данного метода можно отнести - пересечение и глюки некоторых текстур. Но я надеюсь я изучу дотошно варсоф и уберу это убогую мультяшность, и заменить классическим дизайном третьей кваки. Самый смак - это трикс джампинг на **q3dm18** - там, где я раньше улетал в пропасть, делаю разворот, отпрыг от колонны в пропасти и пробег с громадной скоростью по стенам через всю карту - мегакрут.

З.Ы. Классику не забуду, играю, люблю!

([14 comments](#) | [comment on this](#))

Friday, September 5, 2008

3:15PM - Подогнал знакомый

Может боян, но мне понравилось.



([thyeadeschatarr](#))



[\(4 comments | comment on this\)](#)

Tuesday, August 19, 2008

9:23AM - Открылся новый сайт, посвященный многогранной вселенной Quake



На данный момент сайт еще не отлажен до конца и кое-где видны технологические заплатки, однако он уже начал обрастать контентом. То есть, тематическое развитие идет параллельно с техническим и, как мне кажется, даже опережает его. Сам по себе этот сайт является эволюцией известной нам quake.lealta.ru, автор которой (он же автор forquake.ru) обещал продержат ее в нынешнем виде некоторое время, а потом просто превратить в quake-портал. Будем надеяться на то, что forquake.ru оживит русское quake-коммунити и соберет вокруг себя большое количество quake-девелоперов и просто заинтересованных лиц.

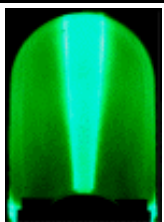


[\(thyeadeschatarr\)](#)

[\(13 comments | comment on this\)](#)

Friday, May 16, 2008

3:27PM - Карта симпсонов для кваки



[\(dliny\)](#)



Имхо весело

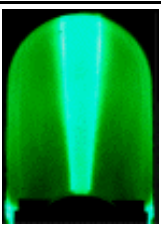
[\(1 comment | comment on this\)](#)

Sunday, February 17, 2008

2:32PM - Карты для настоящих мужчин :)

И не только мужчин, но и женщин амазонок :). В общем выкопал я карты для дефрага, шикарная подборка. Но не ищите там детматчка, или захвата флга. Это чисто трюковые карты. Но есть очень интересные и большие на прохождение, которые интересны будут даже новичкам. В общем за что я люблю квейк, это за то, что он никогда не устаревает. Скачал новую карту и получил совершенно новую игру!

Итак кладовая карт: <http://www.funender.com/defragmaps/list/downloads/1/>



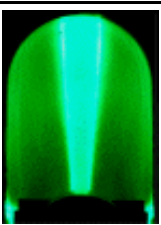
[\(dliny\)](#)

[\(comment on this\)](#)

Monday, January 7, 2008

5:03PM - Дьявольский мод DEFrag!!!

Знаете, есть квейк 3, есть куча подов к нему (OSP, E+ и т.п.). Но есть самый папский мод - DEFrag. Могу точно сказать, что после него люди попадают в психиатрические лечебницы! Это трюки, трюксы, карта, когда только на неё взглянешь - невозможно пройти, но люди проходят. Слабо ли вам по отвесной стене залезть ракетом, или плазмаганом проутись под углом в верх, или выполнить серию мегадальных прыжков, где одна ошибка стоит падению в пропасть. Или прыгать со скорость, в несколько раз превышающий скорость полёта ракеты? Всё это дефраг! И я начал в него играть - это игра от дьявола! Даже карты там дьявольские!



[\(dliny\)](#)



[Увеличить](#)

Стоят кресты с черепами, всё в лаве, как в аду!



[Увеличить](#)

ЖЕСТЬ!!!



 [Увеличить](#)

А это спиралевидный **ВЕРТИКАЛЬНЫЙ** туннель и на этой надписи я стою. Так просто туда не добежишь, нужно развить колоссальную скорость!

Если вы чувствуете себя настоящим мужчиной, и готовы уйти в квак с головой - добро пожаловать в мод ДЕФРАГ! Но учтите, можно потерять всё и обрести только ДАО настоящего квакера!

[\(6 comments | comment on this\)](#)

Sunday, December 30, 2007

4:10AM - [Quake 3 на ESWC 2008!](#)

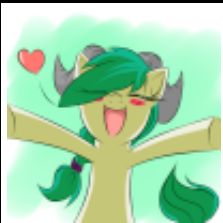
Странно что ещё никто не запостил.

Quake 3 на ESWC 2008!

Сегодня оргкомитет **Electronic Sports World Cup** анонсировал  Quake 3 и  DotA официальными дисциплинами ивента в 2008 году

Почему вы возвращаетесь к Quake 3 в этом году, хотя выбирали Quake 4 в прошлые два года, а в этом году появилось так много новых FPS?

Мы решили оставить на ивенте "быструю" FPS не смотря на то, что комьюнити ее игроков сокращается, а соревновательный аспект доступен только для элиты. Одним словом потому, что это семейство игр наиболее ярко и объективно отражает то, кто же такие киберспортсмены, и каким должен быть компьютерный спорт. Мы взяли необходимое время для того чтобы подождать и оценить потенциал всех новых игр. Наконец, ни одна из них пока не гарантирует даже минимума для становления идеальной киберспортивной платформой: стабильной, открытой для освещения публике, поддерживаемой своим разработчиком и комьюнити через моды.



[\(fsdf\)](#)

На последнем этапе мы выбирали из игр: Q3, Q4, Warsaw и UT3. В итоге мы выбрали Quake 3, потому что думаем что это:

- а) игра с лучшим программным обеспечением: лучший клиент, сервер, утилиты для трансляции, поддержка
- б) лучшая игра для шоу и публики: наилучшее понимание аудиторией и ритм геймплея
- в) игра, имеющая наилучший потенциал в долговременном плане: в связи с предстоящим выходом Quake Zero (на основе геймплея и движка Quake 3), которая может стать наиболее быстрой, доступной и достойной FPS в компьютерном спорте

<http://www.cyberfight.ru/site/news/45330/>

Q3 возвращается в массы! Ура товарищи!
Мод OSP прекратил развиваться сейчас все профи переползают на [CPMA](#).
<http://www.promode.ru/> русский промод сайт (у них какие-то проблемы с сайтом, чтобы нормально его читать нужно отключить куки) Ждем Quake Zero.

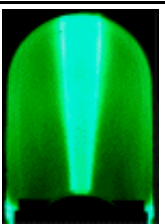
[\(8 comments | comment on this\)](#)

Wednesday, December 12, 2007

2:19AM - [Defrag - отцовский мод](#)



Вот это я понимаю выдрочка. Учусь бегать так же



[\(dliny\)](#)

[\(comment on this\)](#)