

Call of Duty 2 eXtreme+Mod El Kitabı - Manual

Call of Duty 2 **eXtreme+ Mod**, Astoroth ve The eXtreme+ Support Crew tarafından yapılmıştır. Call of Duty 2 oyununun 10 Ekim 2005'te çıkmasıyla birlikte 13 Ekim 2005'ten itibaren eXtreme+ modifikasyonuna başlanmıştır. En son sürüm olan 2.7 versiyon ise bir çok düzeltmeleri, eklentileri ve Call of Duty 4 : Modern Warfare oyunundan esinlenilerek ilave edilen gunship, sentrygun gibi silahları içerecek şekilde Haziran 2011'de yayınlanmıştır.

Call of Duty Türkiye yazılı ve ortasında ayyıldız bulunan pusula, CoDTürkiye Klan logosu, optional paketlerin dahil edilmesi, diğer server konfigurasyon ayarları ve bu el kitabının yazımı Veteran Soldier tarafından yapılmıştır. Bu el kitabının başkaları tarafından yayınlanması kaynak gösterilmesi şartıyla serbesttir. Adı üzerinde eXtreme+ Mod aksiyon doludur ve oyuncular tarafından oldukça beğenilmektedir. Özel silahlar ve perkler hakkındaki bilgileri ve mod içerisinden ekran görüntülerini konunun devamında görebilirsiniz.

SentryGun: Bu silahı; SentryGun Ready mesajını aldıktan sonra, SentryGun'ın bir başkasının kullanımında olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için shift tuşunu devamlı suretle basılı tutmak gerekir, bu sırada ekranda etkinleştirme penceresi çıkacaktır. Kendi başına karşı takım elemanlarını hedef alır. Haritada etkin kalma süresi 60 saniyeye ayarlanmıştır.

Helikopter: Bu silahı; Helicopter Ready mesajını aldıktan sonra, helikopterin bir başkasının kullanımında olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için shift tuşunu devamlı suretle basılı tutmak gerekir, bu sırada ekranda etkinleştirme penceresi çıkacaktır. Helikoptere uçakta olduğu gibi binilmez, kendi başına karşı takım elemanlarını hedef alır. Haritada etkin kalma süresi 60 saniyeye ayarlanmıştır. Karşı takım elemanları helikopteri hedef alıp ateş ettiklerinde düşürebilirler. Helikopterin hasar durumunu ateş ettiğiniz sırada ekranın sağ üst tarafında bulunan yeşil çubuktan izleyebilirsiniz.

Gunship (Uçak): Bu silahı; Gunship Ready mesajı aldıktan sonra, uçağın bir başkası tarafından kullanılıyor olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için B tuşuna basılır ve akabinde F tuşuna basılarak uçağa çıkılır. Sol tık ile ateş edebilir F tuşu ile 25 mm., 40 mm. ve 105 mm. silahlarını peşpeşe seçebilirsiniz. Uçakta iken 10 kill yapmanız durumunda nuke etkinleşir, yine F tuşu ile nukeyi seçer ve hedefi işaretleyip ateş ettiğinizde o bölgede bulunan tüm karşı takım elemanlarını yok edersiniz. Haritada etkin kalma süresi 60 saniyeye ayarlanmıştır.

Yukarıda sayılan silahlar kullanılabilmesi belirli bir rank/rütbe gerektirir. Ancak zaman zaman oyuncuların rank gerektirmeksizin test amacıyla kullanmaları için test sürüşüne/kullanımına açılabilir. Test kullanımı için, ayarlı olan süre boyunca canlı kalmak gerekmektedir.

Mortar Strikes: Bu silahı; Mortar ikonu hazır olduktan sonra, mortarın bir başkası tarafından kullanılıyor olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için B tuşuna basılarak dürbün açılır, ateş altına alınacak hedef bölgesine bakılarak F tuşuna basılır. Vurulmamanız şartıyla kısa bir bekleme süresi sonunda mortar atışı başlar.

Artillery: Bu silahı; Artillery ikonu hazır olduktan sonra, Artillery'nin bir başkası tarafından kullanılıyor olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için B tuşuna basılarak dürbün açılır, ateş altına alınacak hedef bölgesine bakılarak F tuşuna basılır. Vurulmamanız şartıyla kısa bir bekleme süresi sonunda Artillery atışı başlar.

Airstrikes: Bu silahı; Airstrikes ikonu hazır olduktan sonra, Airstrikes'in bir başkası tarafından kullanılıyor olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için B tuşuna basılarak dürbün açılır, ateş altına alınacak hedef bölgesine bakılarak F tuşuna basılır. Vurulmamanız şartıyla kısa bir bekleme süresi sonunda Airstrikes atışı başlar.

Napalm Airstrikes: Napalm ikonu hazır olduktan sonra, Napalm Airstrikes'in bir başkası tarafından kullanılıyor olmaması ve siz kullanana kadar vurulmamanız şartıyla kullanabilirsiniz. Etkin hale getirmek için B tuşuna basılarak dürbün açılır, ateş altına alınacak hedef bölgesine bakılarak F tuşuna basılır. Vurulmamanız şartıyla kısa bir bekleme süresi sonunda Napalm Airstrikes atışı başlar.

Medic: Medic kitleri ile F tuşuna basarak kendinize ve takım arkadaşlarınıza ilk yardım yapabilirsiniz.

Cephane Sandıkları: Her takım için iki cephane sandığı belirli süreler dahilinde haritada bulunur. Kaybolduktan bir müddet sonra tekrar uçaklar vasıtası ile paraşütle atılarak tazelenirler. Cephane sandıklarından F tuşu ile cephane ikmali yapabilirsiniz.

Hava Akınları: Belirlenen bir süre dahilinde bir veya birkaç uçak tarafından haritanın rastgele bir bölümü bombalanır. Bombalama öncesi alarm çalar, kapalı bir alana saklanmanız tavsiye edilir.

Botlar: Modun bir diğer özelliği de BOT'lardır. İstenilen sayıda takımlara dağıtılabildiği gibi spectatöre de bot konabilir. Botlu oynama map rotation desteklemediğinden sadece bir harita oynamak zorundadır. Yeni versiyonda scorlimit/timelimit getirilmiş ve belirlenen bir süre ya da skor dahilinde haritanın tazelenmesi sağlanmıştır. Harita tazelendiğinde skorlar sıfırlanır, ancak ranklar sıfırlanmaz. Botlar admin tarafından oyuna verilene kadar spectator'de beklerler. Maalesef botlu oynamak zaman zaman server çökmelerine neden olabilmektedir, ancak serverin tanıtımı ve acemi oyuncuların mod becerisini geliştirmek için idealdir.

Landmine (Kara mayını): Kara mayınlarını F tuşunu basılı tutarak kurabilirsiniz. Kurmak için bir adedi yeterlidir. Ancak oyuncu spawn noktalarına kurulamaz.

Tripwire (Tökez telli bubi tuzağı): En az iki adet bombanız varsa shift tuşuna basılarak beklenir ve iki adet bomba resmi ortaya çıkınca tekrar shift tuşunu basılı tutarak tripwire kurabilirsiniz. Ancak oyuncu spawn noktalarına kurulamaz.

Defense Bubbles (Savunma Balonları): Oyuncunun kendisini ya da takımını savunma ya da saldırı anında korumak için kullanılabilen, kendi eksen etrafında sürekli olarak dönen, kırmızı renkte ve balon şeklinde bir perktir. Dışarıdan içeriye ya da içeriden dışarıya ateş edildiğinde kurşun geçirmezdir. Ancak oyuncu dışarı çıkıp ateş eder ve tekrar içeri girerek korunma sağlar. Shift tuşu ile etkin hale getirilir. Haritada etkin kalma süresi 30 saniyeye ayarlanmıştır. Değişik süre ve ebatlara ayarlanabilir. Süresi bittiğinde patlar ve ortaya su kabarcıkları çıkar.







About eXtreme+

The eXtreme mod is created by Wizard220. Back in the Call of Duty United Offensive days, he handed eXtreme over to Astoroth, who modified the mod to run on CoD2. The game was released October 10th 2005 and the first eXtreme+ modification was born October 13th 2005. The “+” indicated the beginning of a new exciting era. eXtreme for CoD UO is no longer maintained. The latest and last version is still available for download, but is supported on a best effort basis only. eXtreme+ for CoD2 however is alive and kicking. The eXtreme+ Support Crew and a very loyal users group are making the mod better and more exciting with every single release. We hope you enjoy playing it as much as we enjoy making and maintaining it.

* Features

An extensive but still incomplete list of exiting features in eXtreme+:

- Ambient artillery, flares, mortars and planes
- Ammo crates (optional parachute drop)
- Ammo load-out configuration
- Announcement sounds
- Anti-camping system
- Bleeding (+ bleeding messages)
- Blood pools. Blood/bullet holes on screen
- Change gravity and speed
- Clan voting options
- Cold breath
- Colored smoke grenades
- Command monitor
- Damage modifiers
- Disable damage feedback
- Disable death, nade and stance icons
- Disable grenade and weapon drops
- Disable health regeneration
- Disable minefields
- Disable objective points
- Disable pistols
- Disable stock map FX
- Disable or force crosshair
- Disable or force crosshair enemy color
- End-game map vote (up to 50 maps)
- Enemy weapon usage
- Exploit prevention by client side vars
- Extended obituary messages
- Female Model (Diana)
- Forced auto assign
- G43 Sniper
- Grenade warning
- Gunship (25mm, 40mm, 105mm, nuke)
- Health bar & health packs
- Heavy flag, mobile mg's and panzers
- Helmet popping
- In-game statistics board

- In-game player stats dashboard
- Inactivity kick (players and/or spectators)
- In-game map vote (up to 160 maps)
- Knives (throwable)
- Laser dot
- Live stats
- Map rotation error correction
- Map voting
- Mobile 30cal & mg42
- Movie mode
- Mustard Gas grenades
- Napalm grenades
- Pain and death sounds
- Panzerschrecks
- Parachutes
- Perks (quick messages specialty shop)
- Player model limiter
- Player based and random map rotation
- Rank system with rank icons
- Remove bodies and sink bodies
- Rotating MOTD
- RCON tool
- Selectable secondary weapon
- Server redirection with clan priority
- Server messages
- Server/Clan logo text and picture
- Spawn protection
- Spectate, death and end-game music
- Sprinting
- Taunts
- Team kill detection with punishments
- Tracers
- Tripwires, frag and smoke grenades
- Turret abuse system. Turret disabling
- Unfixed Turrets (mobile MG's)
- Unknown Soldier/Duplicate name handling
- Weapon class, drop, and limiting
- Weather effects (rain and snow)
- Welcome messages (+ clan specific)
- WMD control (+ related rank settings)

Development and Maintenance

eXtreme+ for COD2 is currently developed and maintained by PatmanSan.

Special Thanks

The eXtreme+ Support Crew would like to take this opportunity to thank all the users of the eXtreme+ mod, without all of you we would not have a reason for doing this and would not be having as much fun as we are.

Credits

Development of eXtreme+

Wizard220 (original idea and development).

Astoroith (further development; retired).

Wildcard aka Marc (further development; now WW2X/ACE developer).

eXtreme+ Support Crew (current development).

DRM Conversion (Dvar Replacement Module for COD2)

La Truffe

Additional credits: Amwhere (method to read a file). Ravir (original cvardef function).

Bind-menu for the SR/ LR Rifles Switcher

<TgN>KillTheEnemy

Cold breath:

Based on forum posts by French Daddy and [MW]gitman.

Colored smoke grenades:

Dale.

Disabling of grenade icons:

bullet-worm.

Drop weapon on arm/ hand hit:

Merciless but probably origins from Poolmaster's Realism Mod

Duplicate name check:

Trydis. Reworked by PatmanSan.

Ending map through Command Monitor:

Chilly.

End of Map Voting:

NC-17 (codam, powerserver).

Reworked by wizard220.

Completely reworked by PatmanSan.

Flamethrower:

Merceless MatadoR (single-player).

Multi-player conversion by PatmanSan.

Forcing exploitable dvars, quick compass ping fading:

Ideas taken from Powerserver.

Fall damage modifiers:

Dorian and Jazz.

FPS modification framework (sv_fps compatibility):

Bullet-worm's PAM.

Game type CTFB (Capture the Flag Back):

Matthias from Admiral Mod.

Ported over to eXtreme by La Truffe.

Game type DOM (Domination) v3:

Matthias.

Converted from Admiral Mod by Nedgerblansky, OddBall, and Tally.

Ported over to eXtreme+ by Wildcard aka Marc.

Game type ESD (Enhanced S&D)

Scripted by Nedgerblansky.

Edited with new features and ported over to eXtreme+ mod by Tally (16/5/2007)

Game type HM (Hitman)

Original: Ravir's "Assassin" game type for COD and UO.

Revised from Assassin by Artful_Dodger's "Espionage Agent" game type for COD and UO.

COD2 1.3 version: Tally. Ported over Artful_Dodger's ESP game type and added extra features, and changed scoring and re-spawning patterns.

Game type HTF (Hold the Flag):

Bell.

Ported over to eXtreme+ by Astoroth and Wildcard aka Marc.

Game type IHTF (Individual Hold The Flag) 1.2:

La Truffe.

Game type LIB

[ID]HW.

Ported over to eXtreme+ by {PST}*Joker.

Game type LMS (Last Man Standing):

Bell.

Ported over to eXtreme+ by Wildcard aka Marc.

Game type LTS (Last Team Standing):

Bell.

Ported over to extreme+ by Wildcard aka Marc.

Game type ONS (Onslaught):

OddBall.

Ported over to eXtreme+ by Wildcard aka Marc.

Game type RBCTF (Round based Capture the Flag)

Tally.

Game type RBCNQ (Round based Conquest)

Tally.

Game type TKOTH (Team King of the Hill)

Original game type by nlgames.org (assistance from Gadjex).

Ported over to eXtreme+ by {PST}*Joker.

Game type VIP (Very Important Person):

La Truffe.

Gas and fire nades:

Merciless Mod.

Ported over to WW2X by Wildcard aka Marc.

Clean-up and improvements for eXtreme+ by PatmanSan.

Graphics (backdrops, logos, sigs, etc.):

Paulo88.

Health regeneration modifications:

Wanna Ganoush

In-Game Map Voting:

AWE.

Ported over to WW2X by Wildcard aka Marc.

Ported over to eXtreme+ by PatmanSan.

Invisible Spawn Protection:

{ASP}SniperOne.

Improvements for eXtreme+ by PatmanSan.

Knife mod:

Model and original standalone weapon code by SevenSniff.

Enhanced and made throwable for WW2X by Wildcard aka Marc.

New code for eXtreme+ by Tnic.

Release 2.3+: new knife model by SevenSniff.

Landmines:

bullet-worm.

Ported over to eXtreme+ by {PST}*Joker.

Reworked by PatmanSan.

Long Range Rifles:

Special thanks to <TgN>KillTheEnemy for all his help on this!

Long Range Rifles Hitloc:

{ASP}SniperOne.

Improvements for eXtreme+ by PatmanSan.

Memphis Bomber Model:

{PST}Shanesaw

Modern Weapons:

GForce mod for CoD2.

Dragunov and AK74 by Ethan.

Additional modern weapons provided by EXE.

Heavily modified and extended by Gixxer and PatmanSan.

RCON menu:
PatmanSan.

Satchel Charges:
Xmodels by xxWhiZZIExx and Mrs.

Server Redirection:
Basic idea by ????.
Completely reworked by PatmanSan.

Sprint and some other features:
Bell.

Taunts:
Aka Bjuster's Taunts by -= {AA} =-Bjusterbaarlik.

Unknown Soldier handling:
eXtreme+ Support Crew.
Reworked by PatmanSan.

Weapons on Back:
SevenSniff.
Modified for eXtreme+ by PatmanSan.

Windows/ Linux compatibility scripts:
Nedgerblansky.

The rest:
The eXtreme+ Support Crew.

... and all people whose names were lost in space.