

РАЗДЕЛ "DEATHMATCH"

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет, так как информация, в нем содержащаяся, гораздо лучше представлена через оболочку компакт-диска.

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

Quake III Arena

Superheroes III

Вам нравятся супергерои? А в **Quake 3** играть любите? Тогда скорее берите с нашего компакт-диска мод **Superheroes III** и наслаждайтесь. Только прочтите до конца этот обзор, а то получится, что я зря старался.

Супергерои пришли в мир Квейка давно, еще во времена незабвенного Ку1. Главная особенность мода с тех пор не изменилась: перед началом дефматча каждый игрок выбирает себе три суперспособности (активную, пассивную и специальную). Список вариантов для каждой очень впечатляет. Среди активных способностей — в основном различные дополнительные виды оружия: файербол, замораживающая граната, крик баньши и много всего другого, не менее убойного. Пассивные способности представлены невидимостью, регенерацией (как здоровья, так и брони), возможностью летать и прочими не менее приятными особенностями. Специальные навыки — они и есть специальные. Где вы еще такое увидите? Например, *Berserker's Rage*: стоит вашему здоровью понизиться до 20%, как вы тут же обретае 100/100 и немного ослабленный "квад". Теперь-то враги пожалеют о каждой выпущенной ракете!

Комбинаций суперспособностей, как вы понимаете, очень много, и в этом состоит основная прелесть Superheroes. Еще есть такая вещь, как *Explosive Armor*: наберитесь терпения и дождитесь, пока медленно ползущая полоска энергии внизу экрана заполнит все отведенное ей место, а потом нажмите назначенную клавишу и насладитесь морем огня, заливающего все вокруг. Один или даже несколько халявных фрагов вам обеспечены.

Играть лучше с людьми, так как боты обычно выбирают какую-нибудь ерунду и уничтожаются без особых проблем. Но иногда у электронных болванов случайно складываются просто непробиваемые комбинации.

С модом поставляется несколько карт, но мне они показались не слишком удачными. Зато старые добрые из стандартного набора Ку3 заиграют новыми красками, когда на них придут супергерои.

Рейтинг "Мании": 4/5

Рейтинг "Мании": 4/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компакт-диске.

Unreal Tournament

Mine

Идея мутатора **Mine** — сосредоточить внимание игроков на движении по карте, расставив по ней мины. Звучит просто, а играется — достаточно тяжело. Мины, число которых регулируется, бывают четырех видов: обычные — взрываются, как ракета; *Bio* — детонируют,

как шарик от *BioRifle*; *Shock* — альтернативный огонь *ASMD*; и *War* — взрыв *Redeemer*'а. Расставляются они по карте в соответствии с хитрым алгоритмом — наиболее часто посещаемые места, а также разнообразные рулезы оказываются заминированными особенно щедро. Динамики в игровой процесс мутатор не привносит, зато заставляет игроков быть более “тактичными”. В мясной заварушке можно легко набрать “минусов”, просто невнимательно отступив. В дуэлях, кроме того, можно потерять превосходство в здоровье/броню и выдать свое местоположение. К счастью для играющих, мины противно пищат, поэтому ориентироваться можно не только визуально, но и на слух.

Мутатор подходит для игроков, тренирующих концентрацию. После пары часов беготни по минному полю это чувство здорово обостряется, даже мельчайшие детали не ускользают от внимания, а у противника не остается никаких шансов укрыться в каком-нибудь темном углу.

Рейтинг “Мании”: 4/5.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Samurai Weapons Pack

Новые виды оружия для **UT** — не редкость, этого добра на фанатских сайтах — вагон и тяжело груженная фура. Обычно они представляют собой наборы реально существующих видов оружия или же являются плодом воспаленного воображения автора. Рассматриваемый мод **Samurai Weapons Pack** принадлежит к последней категории.

Графически новые пушки — это незначительно измененные модели из **Unreal/UT**. Автор сильно торопился осчастливить публику, поэтому на создание своих моделей времени не хватило. Учитывая клятвенное обещание в ближайшем будущем все исправить — простим, тем более многие анрилеры играют со “скрытым” оружием. Начинка же старых добрых флэков изменилась до неузнаваемости. Основной упор сделан на взрывы — почти все пушки так или иначе стремятся не просто убить, но разорвать вражину на мелкие клочки. Эффекты от стрельбы первое время заставляют смотреть на них широко открыв рот, забывая о спасительном стрейфе. Чего стоят капли из *BioRifle*, усеивающие половину уровня после одного нажатия на курок! Верх совершенства — альтернативный режим *Slayer*'а: одна ракета, после взрыва разлетающаяся на множество таких же. Несмотря на подобную “взрывоопасность”, оружие неплохо сбалансировано, и явных фаворитов не наблюдается. Единственное, что мне непонятно, — зачем в *Redeemer* запихнули 20(!) зарядов.

К недостаткам мода в первую очередь относится тупой AI ботов. Компьютерные оппоненты используют пушки так же, как и в обычном UT, что просто нелогично. Кроме того, вся эта петушинная красота — взрывы и прочие эффекты — здорово тормозит даже и на неслабой “тачке”. Зато счастливым обладателям полуторагигагерцовых Athlon'ов будет чем загрузить новомодное железо.

Рейтинг “Мании” (Single): 3/5

Рейтинг “Мании” (Multi): 5/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Flag Damage

Люди, игравшие в **Team Fortress** и **CTF**, прекрасно знают, что самое сложное в бою — не захват флага, а его транспортировка на родную базу. Как правило, при хорошей игре равных команд храбрец, умудрившийся пробраться на вражескую базу, теряет хит-пойнты со спринтерской скоростью. А схватив и прижав к груди драгоценное знамя, игроки часто еще и теряют трезвость мышления — в голове крутится единственная мысль: БЕЖАТЬ!!! Обычно после этого они становятся для противника легкой добычей. Мутатор **Flag Damage** призван немного изменить существующее положение вещей.

Как можно догадаться из названия, мутатор увеличивает огневую мощь игрока-знаменосца. Величина наносимого им урона выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунка урон увеличивается в четыре раза, и одна (!) пуля из *Enforcer*'а в голову сносит свежего бойца. Естественно, с психологической точки зрения это также дает

нехилое преимущество, упрощая атаку и заставляя защитников флага скакать вдвое резвее. Очень забавно выглядит смертельная битва двух знаменосцев противоположных команд, сошедшихся лицом к лицу.

Хочется похвалить общую “прозрачность” мутатора — после установки одного параметра в меню о нем можно забыть: никаких эффектов или напоминаний, все по-военному просто. **Flag Damage** — абсолютный *musthave* для любого игрока в CTF.

Рейтинг “Манин”: 5/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Клубные новости

Демки

Демка финальной игры с дуэльного Q3-чемпионата в Выборге. В финале **PELE [PK]** выиграл у **n^LeXeR'a**. Бойцы сражались не на жизнь, а на смерть — есть на что посмотреть.

Установка

Используйте **GeekPlay** — утилиту для проигрывания демок. Альтернативный вариант запуска демок — через меню CS или Q3.

Mod OSP 0.99w

На компакт идет последняя версия **OSP (0.99w)**. Список изменений внушает оптимизм и веру в светлое будущее. Кстати, в версию OSP 1.0 разработчики обещают включить ряд дуэльных карт. Одна из них, замечательная **Edge** (римейк **q2dm1** под **Ky3**), составит компанию **OSP 0.99w** на нашем диске.

Установка

Внимательно читайте текст в файле **install.txt**. Там все-все написано.

Unreal Chaos

Про Unreal.Xaos.Ru

Сайт **unreal.xaos.ru** содержит самые свежие новости, обзоры последних модификаций, дополнительных уровней, созданных зарубежными и российскими дизайнерами. Там же вы сможете найти наиболее полное описание на русском языке редактора уровней UnrealED, необходимые утилиты для работы с UnrealED и много дополнительной информации.

Начиная с августовского номера, на компактe “**Манин**” внутри раздела “**Deathmatch**” функционирует блок “**Unreal Chaos**”, в котором вы сможете обнаружить новейшие карты по **Unreal Tournament**, сопровождающиеся развернутыми профессиональными рецензиями от людей, ответственных за существование и процветание **unreal.xaos.ru**. На сей раз вас ждут карты **DM-SmallSoldiers**, **CTF-Fifa** и **CTF-ProjectX2**. Читайте критику, смотрите скриншоты, думайте, выбирайте, играйте!

Редакция “Манин” доводит до вашего сведения, что текст рецензий не редактировался и представлен вашему вниманию в исходном авторском варианте.

DM-SmallSoldiers

Автор: David Munnich

Координаты в Сети: www.1337ness.de

Рецензия: NaliLorD

Рекомендуемое число игроков: 2-6

Рейтинг: 8/10

Глядя на скриншоты этой карты, мне сразу вспомнилась мапа команды DeCyber, кажется, DmNoddy называлась. Правда, была она под первый Unreal и вышла года два с половиной назад. Но смысл был тот же, мы — маленькие бойцы, бегаем по гигантскому дому.

А в новой карте от именитого автора DavidM — лишь его [автора] стол с разнообразными письменными принадлежностями, компьютером и кучей дисков. Однако надо отметить, что все сделано весьма качественно. Error: Reference source not found Видно, что David немало потрудился со сканером. Прозрачные коробки из-под дисков, синий экран смерти Windows [интересно, как он умудрился снять скриншот :] и неплохая Hi-Fi система [ватт под 100] на заднем плане создают домашнюю атмосферу. Приятно, что можно толкнуть компакт с Half-Life в мусорный бак. Посмотреть на обложки разнообразных книжек и дисков про Unreal.

С вооружением вроде все в порядке, хорошо, что присутствуют джампбутсы. Но до ShieldBelt'a достаточно тяжело пробраться — он расположен на лампочке. Пушек вполне достаточно, а рядом с ними всегда в приличном количестве присутствуют патроны. На системном блоке компьютера симпатично пристроилась снайперская винтовка, а следовательно, и мы вместе с ней. Оттуда открывается широкий обзор, и сквозь прицел мы видим отвратительную рожу David's в фотографии, перед которой стоит гигантская пицца [с грибами].

Геометрия достаточно простая и не шибко выпендренная, хотя комнату можно было бы еще чуток обставить. Освещение скучное — всего большая лампа да пара фонариков, но здесь уж ничего не придумаешь.

Все конечно хорошо, Error: Reference source not found НО! через 30 минут игры становится не интересно — все коробки обсмотрел, на все телефоны позалазил, а играть как-то не очень хочется. В этом также виновата и графика: чтобы потянуть текстуры с разрешением 1024x512, вам нужна неслабая видеокарта с большим объемом видеопамати [на моей GF2mx 32mb — шло ОК, а на 16 мегабайтных ТНТ-шках в клубе сурово тормозила].

Оценка, по-моему, даже чуток завышенная, ведь идея не нова. Но отличная реализация не позволила опуститься до семерки. Итак, бронза в кармане у Давида.

CTF-Fifa

Автор: Tygra

Координаты в Сети: www.planetunreal.com/tygra/

Рецензия: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 2-10

Рейтинг: 5.5/10

Футбол по своей зрелищности занимает, наверняка, первое место из всех видов спорта. Собирая под свое крыло миллионы фанатов и болельщиков, он приковывает наше внимание своими сражениями между различными командами со всего мира в попытке заполучить титул чемпиона мира. Это театральное представление, где у каждого игрока есть своя роль. Драматизм событий, накал страстей и непредсказуемость исхода поединка держат вас на протяжении всей игры в состоянии аффекта, сравнимого с легким шоком, а каждый опасный момент сопровождается обильным выбросом адреналина в кровь. Tygra, наверное, и есть один из поклонников футбола. Не думая, не гадая, он сел и сваял эту карту. CTF-Fifa — это грандиозная идея по своему замыслу, беспрецедентный случай на поприще УТ, первая попытка скрещивания CTF-правил с футболом. Пусть и был первенцем в этом отношении fragball, но все же. Итак, как вы уже знаете, боевой ареной для нереальных разборок стало футбольное поле. И тот факт, что сам стадион находится в космическом пространстве, меня ничуть не смущает. Если карта делается для УТ, то в чем-то она должна оправдывать свою принадлежность к этой игре, в названии которой первым стоит слово Unreal. В случае с данной картой можно даже выявить логическую параллель, которая проглядывается в определенной схожести CTF и футбола. Их родство описывается лишь парой слов, отражающих всю их суть,

— это командные игры. И тут, и там исход игры зависит от слаженности действий членов команды и четкого разбиения на роли. Стереотип CTF как типа игры с тактико-стратегической направленностью рушится в пух и прах на CTF-Fifa, давая волю аркадности. За одну лишь призывную идею карта заслуживает похвалы. В остальном же она, как и все работы Тигры, меня ничем не задела и проявила себя не с лучшей стороны, порадовав посредственным качеством по всем остальным статьям. Над ней следовало бы подольше поработать, чтобы привести ее в более приятный вид и отточить геймплей. Пусть и получилось портирование футбола в УТ не совсем отлично, но при игре какая-то доля азарта все равно ощущается. Ну, следовало хотя бы сделать поле побольше, а то проводить сравнение с реальным аналогом как-то неловко.

Карта эта проста, как все гениальное. Это обычный стадион с собственной разметкой и даже рекламными щитами; правда, трибуны здесь отсутствуют, как и сами болельщики. И рефери нет, и комментатора тоже, и тележки, доверху набитые попкорном и хот-догами, исчезли, впрочем, как и блюстителю порядка. Надеюсь, эти факты вас не огорчили? Нет? Ну и отлично! Само же поле раскрашено довольно бледно и невыразительно, размеры ворот не внушают, да и само поле чересчур мало, чтобы затевать какие-либо крупномасштабные бои. Так что графическая сторона карты сразу бьет в глаза безвкусицей и несерьезностью подхода к делу. Доля CTF заключается в том, что в каждом воротах стоит по одному флагу. Один принадлежит, как и положено, синим, а другой — красным. Так что не ждите каких-либо наворотов. Добежать до флага не составит большого труда, потому как из-за размера поля это не такая трудная задача. Поистине трудной она становится при игре стенка на стенку в соотношении 4x4. Невыполнимой же она начинает быть при игре при количестве игроков с каждой стороны в 5 человек. Так что рамки рекомендуемого количества игроков жестко держат нас в пределах разумного, не заставляя превращать игру в глумление над смыслом. Но даже при игре 4x4 что-либо понять и уловить в происходящем на арене хаосе очень сложно, и задача захвата флага постепенно отходит на второй план после задачи "SAVE YOUR OWN ASS" (что значит по-русски — не попасть под пули) среди неустанно проносящихся ракет и джибзов. При таком раскладе весь CTF с его тактикой и стратегией превращается в аркадную стрелялку. А это вещь на любителя. У меня эта "вещь" уже после 20 минут набила оскомину, и рука сама тянулась к кнопке Esc, а мозг отказывался понимать происходящее. Поэтому, взглянув на карту с позиции принципов CTF, могу с чистой совестью сказать, что даже каких-либо задатков стратегичности карта лишена вовсе. "Влетев" в игру и увлекшись добычей флага, не надо забывать про свой, который может оказаться беззащитным без вашей поддержки. Его, хоть и не с большой долей вероятности, но все-таки может достичь враг, миновавший все преграды из пули и ракет, выпущенных вашими нерадивыми напарниками. И тогда, когда противнику по воле случая удастся прорвать линию обороны и наложить свои грязные лапы на ваш еще незапятнанный кровью флаг, вы горько об этом пожалеете. Потому что все его напарники ринутся на подмогу своему товарищу, в то время как ему под таким прикрытием не составит огромного труда отнести ваш флаг к своему. Так как проблема овладения флагом противника, а тем более и его транспортировка в собственные ворота сопряжена с долей риска получить ракету в лоб, не надо забывать, что в такие моменты очень сильно помогает непредсказуемость движений, ловкость, проворство и умение отлично стрелять. Игрок, сочетающий в себе эти качества, на этой карте будет, несомненно, в выигрыше. Получается, что на CTF-карте более выгодны дефматчевые умения. Единственное, что сделать необходимо, это поставить в качестве голкиперов парочку человек — один здесь, скорее, не справится. Остальные должны отправиться на экспроприацию вражеского флага. Из любого оружия карта простреливается "начисто". Так что в плане "хорошо сажу, далеко гляжу" стратегия кемперства вписывается в эту карту, мягко выражаясь, не на все 100%, потому как спрятаться здесь абсолютно негде, да и грозы ламеров, то бишь райфла, нет. Да, впрочем, он здесь и неуместен. Шансов на скрытность не оставляют и рекламные щиты по причине своей низкорослости. А спрятаться за воротами мешает тот факт, что через сетку отлично видно, кто, как и чем оттуда стреляет. Так что здесь срабатывает только одна стратегия — rush, rush и rush. Кроме того, на продвинутый Z-axis battle в силу одноэтажности карты, увы, надеяться не приходится. Это по поводу игры и внешнего облика карты. Теперь перейдем к другим пунктам нашего обзора.

Инвентарь. Автор не стал равномерно раскидывать оружие и аптечки по всей карте, а поступил очень правильно и мудро. Все оружие, доступное на карте, расположено около ворот.

Оговорюсь сразу: это ракет, биорайфл и ASMD. Список небольшой, что, в принципе, для такой карты вполне достаточно. На основе того, что вам придется действовать в условиях весьма жестких и требующих большей огневой мощи для выживания, автор посчитал нужным поместить по центру от ворот ракетницу вкупе с четырьмя боекомплектами, тем самым это оружие становится основным в игре. Два остальных находятся по бокам ворот и являются вспомогательными. Не стоит мне вам говорить, что выбор ваш должен пасть на ракет, — в той сумасшедшей обстановке, в которой находится игрок, это оружие становится незаменимым. Что мне непонятно, так это зачем здесь "соплемет". Хотя закидывание врагов зеленкой на дальних дистанциях может оказаться и эффективным занятием. Вот такие ситуации с оружием наблюдаются у ворот команд. Так как карта симметрична, то расположение оружия и патронов у баз одинаковое. Кроме этого, стоит упомянуть о наличии суперздоровья, находящегося за каждым из ворот, которое представляет собой хорошую "заправку" перед тем, как ринуться в бой. Армора нет, зато есть шилд, расположившийся по центру поля. Он является предметом всеобщего обожания, и поэтому за него надо еще побороться, перед тем как присвоить себе. Наверняка вас волнует вопрос о том, как обстоят дела с аптечками. Тут все просто здорово. В своем изобилии они расположены по периметру стадиона, опоясывая его в количестве, переваливающим за 10 (точно я не подсчитывал).

Боты. Железные мозги. Что можно сказать про их поведение, если брать в расчет то, что карта — это одно плоское поле без всяких признаков архитектурной сложности и дизайнерских изысков? Они ведут себя отлично, посылая в вашу сторону нескончаемый поток раскаленного "железа". Тенденции к суициду, проявляющемуся в падении "за борт", замечено не было. Срываясь с респава, они несутся в бой, как очертелые, напролом. Да впрочем, какие здесь могут быть другие варианты. В общем, здесь все в рамках приличия.

Звуковое сопровождение отсутствует, так что рева трибун вам не услышать. Да и зачем этот рев, если и самих трибун нет. Не желая ставить в свои творения музыку из УТ, Тигра продолжает снабжать их отдельными музыкальными треками. Не отошел он от этой традиции и на сей раз. Народ, кому-нибудь нравилась эта музыка? Не знаю, как вам, мне лично нет. Музыка, мягко говоря, не радует и заставляет в опциях громкость музыки ставить на ноль, потому что слушать ЭТО не доставляет никакого удовольствия.

Финал. Что меня в этой карте порадовало больше всего, так это безбашенность идеи внедрить футбол в УТ, пусть и таким тривиальным способом. Азарт, скорость и адреналин чувствуются, когда ты сразу с респава срываешься в этот чумовой СТФ с изрядной долей аркады. Карта нестандартна, и порой среди этих новомодных симуляторов бойцов спецназа со своим сверхреализмом и тактических экшенов, имитирующих войну вплоть до мелочей, так хочется чего-нибудь оригинального и аркадного. Если вы испытываете такие же чувства, то вам пригодится эта карта. По остальным же статьям карта явно проигрывает. Факт.

CTF-ProjectX2

Автор: Shock Systems (Jeff "Monger" Randall)

Координаты в Сети: www.shock-systems.com

Рецензия: ReZOnAnS

Рекомендуемое число игроков: 14-16

Рейтинг: 9/10

Итак, когда ты первый раз запустишь эту мапу, ты будешь с радостным визгом бегать по ней, не обращая никакого внимания на бойню. Действительно, геймерским взглядом все выглядит на 5 с ++. Итак, немного о внешнем виде карты. Действие происходит в горах. Честно признаюсь, когда я взглянул на скрин карты, я подумал, что наткнулся на очередной СТФ-Shadar. Я был приятно удивлен тем, что на карте *почти* отсутствуют тормоза. Естественно, все тормоза проявляются на открытых пространствах. Вот. На карте также присутствует разветвленная система ходов. Причем их довольно много, так что две ударные группы могут так и не встретиться :), но в итоге они все сходятся в 3 у базы. То, что ходов много, ничуть не ухудшает красоту, но в то же время не уменьшает скорость игры. Также приятно

порадовало присутствие достаточного количества оружия. Не люблю, когда, чтобы найти хоть какое-нибудь оружие, нужно бегать ого-го куда. Собственно, на этом плюсы карты заканчиваются 8).

Теперь рассмотрим минусы карты. Ну, естественно, большой размер — это не всегда хорошая играбельность, ИБО:

1. это тормозит игру;
2. сначала можно запутаться;

3. самое важное! Особенно касается СТФ-карт — чрезвычайно сложно добраться до базы врага. Все, что ты максимум успеешь сделать, — это дотронуться до флага. Как бы ты ни был круто бронирован, ты доберешься до базы врага... эээ... не в самом боевом состоянии :). Также присутствуют места для снайпережа... ЭТО ОГРОМНЫЙ МИНУС! Т.к. поставлены они очень глупо, и автор явно не рассчитывал, что ими кто-то будет пользоваться. Поставлены они на базах. Одна дырка. БОЛЬШАЯ. Нет, это еще не минус. Минус в том, что... сюрприз — снайперы не могут мочить друг друга :). Все загораживают скалы. Так что снять снайпера *невозможно*, ИБО, если в той дырке стоят два снайпера, то они могут контролировать все проходы к базе. Т.к. они вот таким вот образом сгруппированы. Вот.

И максимум, на что у тебя хватит времени, так это на то, чтобы только "заметить" снайпера. Далее — Head-Shit. Поэтому большая часть ударной группы скашивается сразу, а остатки добиваются теми, кто постоянно елозит вокруг-внутри базы. Бьешь кулаком по столу? Орешь: "А как же Redeemer??? 8E"? Ну что тебе сказать? Да, редимер, как оказалось после поиска UnrealED'ом, есть. Но вот только трабла в том, что:

1. довольно трудно совершить одновременный налет редимером на снайперов и протащить ударную группу к базе;

2. т.к. снайперам ничего не угрожает, кроме как редимер, им необязательно отжираться по полной. А самое необходимое (райфл и патроны) всегда рядом — надо только сделать пару шагов туда-сюда, и, следовательно, ударников все равно поцарапают;

3. а вы не забыли, что ракеты редимера можно сбивать?

4. т.к. пространство около-внутри базы довольно велико, то:

а) ударников завалят количеством (народ-то респавнится...) внутри базы;

б) снайперы навешают им вдогонку.

Вот так вот. Ну и минусов по мелочи. За красоту и размер всегда приходится платить скоростью. А при игре с кучей народа — тем более. Мне не понравилось, как подобрана музыка. Непривычно, чтобы ЭТУ музыку использовали в игре как фоновую, да и не циклична она. Есть проблемы с AI. Например: на лифтах боты ждут лифта, который едет сверху вниз, а не ездят на том, который снизу вверх. Из-за этого получается смешная картина — стоит КУЧА ботов слева и ждет лифта, когда справа стоит внизу другой %). Хотя зачем было так заморачиваться с лифтами — непонятно. Показать крутость? Это карта, а не выставка! Ну вот еще совсем мелкая недоработка на закуску — на красной базе флеха вращается, хотя, по идее, должна стоять, как у синих. Итого: у тебя мощная тачка и ты ценитель искусства? Ты снайпер? Тебе просто нравится побегать без цели и не видя конца игре? Качай — благо весит это чудо 9 метров.