

# РАЗДЕЛ "МОЗГОВОЙ ШТУРМ"

\*\*\*\*\*

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"

\*\*\*\*\*

## Скринтурс №01. Январь

### О Скринтурсе

#### <h2><b>Что такое Скринтурс</b></h2>

Что такое "скриншот"? — это кадр, снятый в процессе игры. Что такое "конкурс"? — это состязание, ассоциирующиеся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами. Что такое **Скринтурс**? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скриншотов и, разумеется, не обойденный присутствием ценных призов, полагающихся в награду победителям!

На диске вы найдете скриншоты из девяти игр — как появившихся, так и готовящихся к выходу. Вы могли прочитать о них в каком-нибудь из номеров "Мании". Таким образом, все они хотя бы смутно, но должны что-нибудь напомнить.

#### <h2><b>Условия участия в Скринтурсе</b></h2>

Вам нужно определить, к какой игре какая картинка (скриншот) относится, и выслать нам ответы примерно следующего содержания:

1. Tetris Wants You
2. Command&Alert

...

9. Deer Hunter: Millenium Trophy Edition

Единственное, что от вас требуется, — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скриншоты сняты. Ни даты выхода, ни издателя/разработчика указывать не нужно. Только название. Вот так все просто. Сможете правильно ответить — войдете в число победителей, среди которых и будут разыграны призы.

Дабы ваш ответ был зачтен, требуется не только правильно угадать игры, но и правильно их написать. Конечно, никто не станет придираться к откровенным опечаткам, но ответы типа "Команд&Канкер" рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит, и что именно на ней изображено, и почему именно это, и что вы по этому поводу думаете, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет.

Версия игры (локализованная или нет) на правильность ответа не влияет только в том случае, если по скриншоту действительно невозможно отличить локализацию от не локализации. А так — пишите соответствующее название.

Будь то письмо по электронной почте или по обычной, указывайте название конкурса. Гарантия того, что по достижении редакции ваше письмо сразу попадет в нужные руки.

Если пишете по обычной почте, указывайте обратный адрес. Если пишете по электронной, ничего, кроме имени, указывать не надо. Разве что запасной e-mail, если нет уверенности в том, с которого послали письмо. И во всех случаях всячески приветствуемым фактором станет наличие телефона для связи.

Ответы высылайте на [screenturs@igromania.ru](mailto:screenturs@igromania.ru) либо на **адрес редакции**:

**Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465, “Скринтурс!”**  
Конкурс проводится как минимум до 30 января. В мартовском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

## ***Призы Скринтурса***

**\*\*\*\*\*Картинка из директории Prize.**

Первым пяти читателям, приславшим правильные ответы, достанется по коробке с квестом "Петька 3: Возвращение Аляски"!

"Петька 3" — продолжение одной из самых популярных серий отечественных квестов. Вы опять встретитесь со старыми знакомыми — ВИЧ, Анкой, Фурмановым — но уже в новом приключении и на новом движке. Вас ждут 70 игровых сцен, интересные головоломки, качественная мультипликация и, конечно же, — море юмора, без которого сейчас не обходится ни один российский квест.

Победители будут определены в случайном порядке из числа первых тридцати, приславших правильные ответы. Можете поверить, таким образом уравниваются шансы на победу будут и у москвича, и у жителя Владивостока, Южного Сахалина, Новосибирска, Уфы и любой другой удаленной от столицы точки.

## ***Скринтурс: конкурсные картинки***

Вашему вниманию предлагаются девять картинок. Девять. Не сто восемьдесят шесть, не дважды девять восемнадцать, не девять на три всего три, а — девять. Вам требуется прийти к единственно верному осознанию, какая из картинок к какой игре относится. Удостовериться в факте свершенного вами осознания. Написать названия всех игр, не забыв указать нумерацию. Удостовериться, что написали их **орфографически правильно** (будем придирааться). Удостовериться, что нигде не возникает языкового противоречия: например, если игра локализована и на картинке присутствует русский текст, то надо написать ее локализованное русское название, а не аглоязычное; и наоборот, соответственно.

Дальше — высылайте письмо нам. Успеха!

**\*\*\*\*\*\_ИРА\_: девять картинок, по три в ряд! Не вздумай, как в тот раз, рассортировать их по всему Скринтурсу!!! :))))\*\*\*\*\***

## **Конкурс по Counter-Strike**

### ***ВСТУПЛЕНИЕ***

Перед вами — последняя подборка работ по конкурсу на лучшую карту для Counter-Strike. Включает в себя как пришедшие в последний момент карты, так и некоторые не выкладывавшиеся ранее. Причем в нынешней подборке на удивление много сильных карт, которые будут вам интересны, но при этом не все из которых, по всей видимости, пойдут в тридцатку (например, cs\_venice). Смотрите, играйте.

Если вы приняли участие в конкурсе и ваша карта так и не была помещена на компакт, значит, тому три причины: 1. она не содержала необходимые .wad-файлы (распространенный случай) либо файлы с исходниками; 2. она, увы, оказалась слишком слабой; 3. мы не получали вашей карты. Других причин быть не может.

Сроки публикации результатов конкурса передвинуты на следующий номер и теперь уже носят окончательный характер. Победители практически известны. Осталось окончательно решить, какое именно место кому присуждать, и подготовить более четкие рецензии по картам-победительницам, нежели те, которые мы публиковали на компактe до того и публикуем сейчас.

И последнее. В описаниях карт это не отмечалось — сообщаем отдельно. Для некоторых авторами созданы пути для ботов. Таковые присутствуют для карт cs\_first, de\_fixxxer, de\_laboratory4, de\_suxxx и de\_xpescm (waypoints для podbot), а также для de\_fertelizer (realbot).

Смотрите последнюю порцию карт. Уверены, что многие вам понравятся.

## **ЖЮРИ КОНКУРСА**

### ***CS\_BIGBANK***

**Авторы — BiG Alex (bigalex@go.ru), BiG Gun (bgun1@icqmail.com)**

Большая карта, выполненная по принципам небезызвестного assault'a. Террористы в здании, контры на улице, штурм здания, победители ликуют. Банк многоэтажный, проникнуть внутрь можно, как водится, через парадный вход и через крышу. Геймплей проработан довольно тщательно, особых недоразумений не замечено, равно как и в оформлении карты — дизайн несколько серый (в буквальном смысле) и однообразный, но, тем не менее, качественный. Очень сильная карта.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

### ***CS\_BLACKSTONE***

**Автор — Филипп Захаров aka [=N.R.G=] FZ (Fat Zorro)**

Карта типа "форт" — штурм укрепленного здания в гористой местности. Приятный дизайн, занятный игровой процесс, но в целом — карта средняя, до профессионального уровня не дотягивающая.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

### ***CS\_CLUB\_FINAL***

**Автор — Андрей Козловский**

Красиво, навороченно, много всего сразу, со вкусом и со смыслом, однако разнообразие особых преимуществ не дает. Уровень выглядит слишком запутанным (не в плане ориентировки, а в плане излишности) и, несмотря на небольшие размеры, играть на нем оказывается некомфортно. Видно, что у автора идей много, и он решил реализовать все свои задумки на одной карте. Впрочем, перенавороченность не мешает карте выделяться среди остальных. Может понравиться разнообразностью тактик, которые на ней можно применять.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

### ***CS\_DOOM2***

**Автор — Владимир Зуйков**

Дань уважения классике — римейк первого уровня из второго DOOM со значительными изменениями и дополнениями... которые все и попортили. Карта маленькая, не страдающая красотью, но веселая и мясная. Далеко не первое место (и не факт, что карта будет даже в тридцатке), но разок поиграть можно. Весело.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***CS\_FIRST***

**Автор — Николай Демидов (Ростов-на-Дону)**

Карта сделана качественно, хотя и не демонстрирует ничего грандиозного ни в области дизайна, ни в плане геймплея. Условно можно поделить ее на две части. Первая — территория, где начинают менты — представляет собой открытое хорошо освещенное пространство с симпатичным домиком. Вторая — тут обосновались террористы в окружении заложников — находится под землей. Спуститься под землю можно прямым путем, который не то чтобы трудный самый, и через канализационный люк, где ведение боевых действий становится тяжким испытанием ввиду сжатости пространства. Бои, ведущиеся наверху, происходят либо в начале раунда, когда террористы бросаются наперехват, либо ближе к концу, когда менты выводят заложников, а террористы вознамериваются помешать им в означенном благом деянии. Хорошая карта, неспособная победить в конкурсе, но увлекательная и содержащая массу мелких хитростей и подлянок.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***CS\_LIBERATION4***

**Автор — Marat A.K.A Black\_Fox (MarKosSTUDIO@mail.ru)**

Вилла в горах, внутри террористы развлекаются с заложницами. Контры в менее комфортных условиях — на улице, справа минное поле (которое легко пройти, если знать безопасные места). Вокруг здания — скалы, откуда очень удобно кемперить. Внутри здания слишком тесно. Дизайн очень средний, освещение никакое, архитектура излишне грубая и угловатая. Однако простор для военных действий предоставляется широчайший и, если сможете въехать в хитросплетения устройства карты, на раз можете превратиться в ее поклонника. Впечатляющая работа, выделяющаяся по тактико-кемперским вариациям.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***CS\_NEWESTATE2K2***

**Автор — 3DSlot [L.D.P]**

Идея банальная: жилое здание дачного типа, с подвалом и гаражом, бассейном и канализацией. На стенах — постеры с голой Бритни Спирс и Тупаком, который Шакур. Контры в гараже, терроры в доме. Основная бойня разворачивается либо на улице, либо в "номерах". Дом сделан качественно, но совершенно непродуман: сплошная беготня по комнатам, то в поисках противника, то в поисках выхода (умение запутывать в трех соснах — великое искусство...). Пространство перед домом, где стартуют контры, функционально, но сделано спустя рукава. В доме — быстро надоедает, на открытом пространстве — слабовато, перестреливаться из окон — в данном случае это удовольствие ниже среднего. Карта, которая интересна в зависимости от того, кто играет и какой тактикой играет. Одним будет никак, другим покатит. В целом — все-таки выше среднего уровня, но далеко не профессионально.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***CS\_SIESTA***

**Автор — deadman (deadman@counter-strike.ru)**

Очень профессионально сделанная карта в стиле **cs\_italy**. К дизайну претензий вообще никаких

(кроме банального "где-то я это уже видел"). Сделано супер, вероятно, СИЛЬНЕЙШАЯ КАРТА НА КОНКУРСЕ В ПЛАНЕ ДИЗАЙНА. В плане геймплея — на любителя. Поначалу кажется слишком запутанной и однообразной, но если привыкнуть (часа три игры, в среднем), да и еще многогером собраться (минимум шестеро, иначе на карте вообще делать нечего), то становится интересно. Карта отлично продумана, практически не содержит никаких ляпов, отличается высокой четкостью исполнения. Однозначно будет в десятке сильнейших, но на каких позициях — пока говорить рано.

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***CS\_PEREKRESTOK***

**Автор — Игорь Захаров**

Отличная карта в индустриально-городском стиле. Дизайн профессиональный. Баланс четко отлажен, хотя и спорный. Контры берут штурмом супермаркет "Перекресток". Попасть внутрь можно либо через главный вход, либо через склад, либо через вентиляцию (вентиляция, кстати, реализована не очень удачно, и пользуются ею редко). Главный недостаток: постоянная месиловка на входах в супермаркет, который состоит из одного большого помещения с одним закутком и, соответственно, тремя входами. Мясо. Рулезз. Но через пятнадцать минут уже фарш из ушей лезет. По сути своей (а не по общей площади), карта смело может быть названа одной из самых маленьких на конкурсе.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***CS\_VENICE***

**Автор — Сергей Матвеев**

Анекдот сначала расскажу. Покупает мужик новую квартиру, через неделю его спрашивают, как тебе новая квартира, есть какие-нибудь недоделки? А он и отвечает: недоделок никаких нет, кроме одной — дверь входная не открывается. Вот так и с этой картой. Автор в спешке забыл установить места старта для игроков. Точнее, установил, но всего одно... По-хорошему, за это карту надо снимать с конкурса, но жалко... Уровень очень качественный, дизайн, архитектура, освещение и озвучка отличные. Если бы не досадное недоразумение с точками старта, карта имела бы высокие шансы на попадание в призовую десятку (причем точно оценить нельзя, т.к., знаете ли, одним террором геймплей не натестируешь!). Смотрите обязательно! А играть — ну, если вас **совсем** мало, то можно...

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_BMUK10***

Человек решил изобразить свой институт, но пожадничал с деталями. Слишком все огромное, пустое и серое. Редкий террор добежит до середины этой мапы, не заснув от скуки. Если бы взята все то же самое и сжать в два раза, могла бы получиться играбельная карта, а так... увы. Ниже среднего. Но все же лучше ряда других карт... иначе бы не выкладывали.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_DUST\_FOREVER***

**Автор — Сергей Шаховал**

Не дает покоя de\_dust народу... Сергей Шаховал — не единственный, кто покусился на нетленную играбельность сего шедевра картостроительства в Counter-Strike. Однако странно как-то покусился... укусил, можно сказать... Два бомбплейса. Первое — около цистерн, где стартуют менты, и бежать до него как до Иерусалима из Москвы на санях ехать. Причем если туда терроры побежали, то сразу становится ясно, что они именно туда побежали, т.к. иначе бы они давно были в поле видимости. Тут как бы деваться некуда... Т.е. если не шпарить обходным путем на точку старта контров, то почти сразу выбегаешь на огромную площадку, в центре которой стоит вертолет с призывно вращающимся винтом. Вертолет за сеткой, а сетка под током, мочит с первого касания. Снаружи периметра сетки встречаются ящики, которые надобно минировать... на ОТКРЫТОМ пространстве под ШКВАЛЬНЫМ огнем, ведущимся толпой контров. Бред полный, т.к. кемпериться негде, кроме как высунув нос из “места вбегания на площадку”. Можно еще за ящиками, да черт с два кто до них живым добежит, да и не панацея это — за ними ныкаться. Причем — все дико тормозит, т.к., помимо перечисленного, еще один вертолет где-то там на верхотуре болтается, а по бокам площадки пара грузовиков установлена. Дабы мы прониклись величием замысла, видимо. И последний штрих: от одного бомбплейса до другого ментам рукой подать, поэтому если прокрасться и заныкать бомбу на их респауне, то менты ее разминировать прибегают в считанные мгновения. Итог: карта для кемперов, умеющих постоянно стрейфиться при наведении на цель (ведь толком-то не заныкаешься...), и играющих на мощных компьютерах.

Тем не менее, карта содержит в себе проблески таланта, и учитывая, что это первое творение Сергея, все не так плохо. Это первый блин, который комом, но все же съедобен. Не возился бы с реализацией огромных пространств, а побольше о балансе думал, получилось бы очень даже ничего. В заключение приведем его текст, где описывается несколько любопытных моментов, с картой связанных.

*“Карта для игры 10\*10. На карте два основных места для установки бомбы и одно дополнительное, которое находится рядом с одним из основных мест, но доступ к нему или при взрыве части верхней арки ворот (нужно посадить желающих проникнуть туда), или прострелить через ворота взрывающуюся бочку. Так как и на то, и на это нужно время, то просто так туда не поставит (раньше застрелят), но уж если поставил, то выкурить оттуда засевших терроров можно, но сложно. Также есть еще приколы — можно постараться разбить закрытые ворота между базой терроров и вертолетной площадкой, а еще в тоннеле у контров за ящиком "FRAGILE" — секретная комната с сюрпризом! На вторую цистерну можно тоже забраться, хотя там и разломана лестница. Смог запрыгнуть и поставить бомбу — победа почти в кармане. Предупреждаю — ограда под током! (о чем есть скромная табличка, как и положено, не на виду). В кузове грузовика тоже есть одна ерунда — постаравшись, Вы получите дымовую гранату (мелочь, а приятно).*

*Все делалось в WC-2.0, компилилось ZHLT. Использовались стандартные WADMy. Начал первого октября (признаюсь, соблазнил на приз), и это моя первая карта. Надеюсь не последняя (если будет на чем делать). Хоть этот первый блин и немного комом, но вполне "съедобен" (нашим понравилось).”*

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_FERTELIZER18\_MM***

**Автор — KiddieGinger (kg@umail.ru)**

Эту карту загубила любовь автора к гигантским открытым пространствам и бешеным архитектурным поворотам. Такие размеры пожилой движок HL ну никак не может осилить. Ощутимые тормоза сводят на нет все достоинства уровня, коих, надо сказать, немало. При всей огромности, играть интересно даже вчетвером, а это уже плюс. Вариантов развития событий —

тьма-тьмушая, равно как и вариантов подхода к вражеской базе: хочешь — через воду, хочешь — на лифте, хочешь — через один вход или через второй, хочешь — вообще никуда не ходи, а купи 4-6 и действуй по принципу "мне сверху видно все". Дизайн тоже нельзя не похвалить — грандиозно, очень стильно, много находок и смелых дизайнерских решений. Но — тормозит жутко. Конкурс проводится на игральные карты, а карта, требующая черт знает какого компьютера, игровой не является.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_FIXXER***

**Автор** — [NFK team]Liquid Snake

Карта профессионального уровня (и сразу — см. концовку текста по **de\_suxxx**, чтобы не повторяться). Безупречна в плане дизайна (особенно радует освещение — некоторые скриншоты похожи на фотографии реального города, смотрите сами). Поначалу кажется слишком запутанной, но главное — вовремя сориентироваться. Два бомбплейса, находящиеся далеко друг от друга. Около одного из них обнаружена интересная нычка — смотрите на скрине. Геймплей разнообразен — имеет место и веселое мясо на улице, которое легко прекращается метким снайперским выстрелом с крыши, после чего снайперу в бок всаживают нож, после чего следуют глумливые усмешки, перебиваемые криками (censored). Одна из карт, претендующая на лидерство в конкурсе. И однозначный фаворит по нычкам для бомбы.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_SECRET\_LAB***

**Автор** — Александр Рязанов

*От автора: “Вот присылаю вам свою карту. Довольно поздно, но поймите: я в жизни не пользовался Ворлдкрафтом до 5ого октября, когда я скачал его из сети и прошел срочный курс обучения (по вашему диску). И вот за 10 дней я сваял карту. Конечно, карта позорная, но рассчитанная на геймплей, а не на красоту. В общем, посмотрите сами...”*

Извините за выражение, но иначе тут сказать просто невозможно. А сказать необходимо следующее: **ни хрена себе позорная карта!** Сей десятидневный образчик по имени **de\_secret\_lab** — безоговорочный приз симпатий тестировочного редакционного коллектива. Единственная карта, на которой мы, забив на тестирование, просто резались в собственное удовольствие. Причем хохоту было на все здание. Карта содержит явные недостатки и не будет на вершине лидерства, но... видимо, подведя итоги по конкурсу, мы в первую очередь вернемся именно к ней.

Итак. Карта являет собой образец высочайшей игрательности, причем сражаться на ней не надоедает. Даже при игре 2x2 впечатляет количество всевозможных вариантов развития событий. Это может быть стремительный “раш” по вражеской территории, неожиданные встречи с летальным исходом в тесных коридорчиках на подступах к респауну терроров или поединок снайперов около главного входа на базу контров. Карта выдержана в стиле оригинального Half-Life и ничего шедеврального собой не представляет. Но при этом — аккуратна, гармонична и ни одним своим элементом не показывает, что сваяна за 10 дней после кратковременного освоения Worldcraft. Не то чтобы ультрапрофессионально, но очень качественно. Хотя и используется много префабов, хотя и есть некоторые глюки типа разбивающихся одновременно решеток в вентиляции. Но это мелочи.

Ключевым недостатком карты является то, что бомбплейсы находятся рядом, подходов к ним маловато и второй бомбплейс практически не используется, т.к. проникнуть туда практически нереально, если хотя бы один КТ там находится. У контров слишком много возможностей для того, чтобы организовать плотнейшую блокаду бомбплейсов, что быстро сводит геймплей на нули. Именно это является основной причиной, препятствующей карте подняться на вершины лидерства

в конкурсе. Однако... однако просто НЕ НАДО заниматься жестким удержанием бомбплейсов. Звучит странно, но так и есть. Если ваша цель — интересная игра, а минирование актуально, но вторично, то карта сразу становится суперской. Одна устроенная нами разборка на шотганах чего стоит...

В общем, мы рекомендуем карту всем и всякому для нетурнирной игры и выражаем автору карты признательность за то, что сделал столь рулезную мапу... да еще и за десять дней, впервые столкнувшись с редактором. :)

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_SPOLE***

**Автор — Tazik [pushkin\_sk8@gala.net] (Киев)**

Неоднозначная карта, содержащая как откровенно слабые участки, так и откровенно сильные. Стил — этакое заполярье, вызывающее слабые воспоминания о кинофильме “Нечто” Карпентера. На открытом воздухе дизайн груб и неотесан. Зато в помещениях нередко вызывает уважение к автору. В плане играбельности наблюдается аналогичная картинка, разве что не столь разномастная. Терроры проникают в сеть подземных (точнее подгорных//подскальных//подхолмовых) коммуникаций, где и устанавливают свою драгоценную адскую машинку с кодовым названием С4. Вариантов закладки два, вариантов проникновения на базу — около трех. Геймплей, увы, несколько однообразен: кинул гранату в дырку, залез туда сам, тебя убили. Бросил гранату за угол, завалил врага, зашел за угол сам, а там второй... Тем не менее, в целом карта сильная и может быть рекомендована к отыгрыванию. Ряд недостатков не позволяют **de\_spole** продвинуться к победе в конкурсе, однако преимущества, сводящиеся в первую очередь к местами нестандартному геймплею, прочно удерживают ее в числе фаворитов.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## ***DE\_LABORATORY4***

**Автор — Иван Сеницын aka Demon (Магнитогорск). Текстуры: Demon и Масман**

Грандиозный замысел рухнул из-за архитектурной безграмотности и недостаточного тестирования. Огромная лаборатория, в центре которой закладывается бомба. Ее центр — единственное толковое место. Терроры и менты, устремляющиеся к бомбплейсу с двух сторон по коридорам... которые сдизайнерены почти никак и совершенно нефункциональны, а бои в них носят характер “обоюдный headshot при столкновении лбами на очумевшем бегу”. Впечатляющее местечко с жуком и зависшим над ним вертолетом... к которому не получается пробиться... то ли там где хитрая кнопулька заныкана, которую мы обломались найти, то ли человек забыл дверь открывающейся сделать. Итог: стоишь за стеклом, которое не бьется, любишь вертолетом, чувствуешь себя идиотом. Еще есть лифт. Не пашет. Служит ловушкой для тестеров, которые везе свой нос суют, — выбраться нельзя. Вернее, можно: оказалось, панель управления на одной стене, но сами нажимабельные кнопки — на другой. И так далее. Тем не менее, карта не является совсем уж отстойной и, хотя в тридцатку не попадает как минимум за баги, вполне может вам понравиться. Немножко помеситься на ней можно — т.к. в центре все неплохо устроено и любопытные дизайнерские находки встречаются.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.



## *DE\_SUXXX*

**Автор — SUX#MADmaN#**

Несмотря на более чем самокритичное название, карта классная и профессиональная. Дизайн не похвалить нельзя: добротное средневековое, исполненное в лучших традициях. Планировка продумана почти идеально: во-первых, ничего лишнего, но при этом широкий простор для действий и тактических решений, и даже кемперские точки припасены, во-вторых, обе стороны находятся в одинаковых условиях. Победа зависит только от мастерства игроков и от их удачи. Карта стопроцентно рекомендуется к отыгрыванию и почти наверняка войдет в десятку (на каких позициях — опять же, умолчим до поры до времени). “Почти наверняка”, т.к. существует карта **de\_fixxer**, исполненная крайне похоже и, надо признаться, скорее всего таки сделанная тем же человеком. Но поскольку наверняка это не известно и обе карты классные, мы решили ограничиться тем, что в десятку войдет лишь одна из них. Скорее всего — именно **de\_suxxx**... Но не будем забегать вперед событий в пекло.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## *DE\_XPECM*

**Автор — Yarko (Киев)**

Киевское метро во всей красе. Две станции, соединенные переходами. Прежде всего похвалим дизайн: атмосфера советского метрополитена передана практически идеально. Все очень похоже на настоящее. Шок вызывают проходящие поезда метро (самые что ни на есть натуральные), озвучка на украинском языке и масса всего другого. Геймплей также очень и очень неплох. Перестрелки на снайперках в длинном переходе перемежаются автоматными очередями на эскалаторах и на самих станциях. Для того чтобы победить в конкурсе, карте не хватает только одного: конкурентоспособной играбельности. Т.е. интересна-то она интересна, но от лидеров отстает. Но почти наверняка — место в призовой десятке. Очень стильная работа.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

## *CS\_KINGPIN*

**Автор — Ronin (ronin.ddk@mtu-net.ru)**

Как и следует из названия, карта сделана по мотивам **Kingpin**. Оттуда позаимствованы текстуры и звук, а также общий архитектурный стиль. Могло получиться суперски. Но получилось глубоко средне. Первая же мысль, возникающая при пробежке по карте, состоит в следующем: “это ж синглплеерная мапа, при чем здесь C-S?!”. Потом, поиграв, приходишь к выводу, что некий мультиплеерный аспект в карте все же присутствует, однако пребывает в зачаточной степени. Далее, удивляет бешеное количество дверей, которые и не двери вовсе, а текстуры на стенах. Оно, конечно, часто встречается, что дверь не открывается, но — не в таком же чудовищном количестве... Следующий предмет удивления: водоем. По нему можно плавать. Неудивительно. Из воды можно подло и неожиданно отстреливать противника, и даже можно занываться, чтобы сверху тебя самого не пришили. Прикольно. Однако из воды нельзя выбраться. Странно и по-идиотски. Попадаешь в воду... караулишь... потом это надоедает, начинаешь звать народ, чтобы тебя прикончили... Дальше. Карта, однообразная и в коричневых оттенках, накладывает крайне пагубное впечатление. На ней играть грустно. И толкового активного геймплея не получается, так как слишком много в ней от сингла. Собственно, вот и весь сказ.

Установка

Скопируйте файлы **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файлы **wad** — в директорию **cstrike**, файлы **mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы **spr** — в директорию **cstrike\sprites**, а файлы **wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

