

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

Mod Afterwards

Сегодня у нас на повестке дня мод **Afterwards**. Уже при первом запуске этой модификации я почувствовал неладное — уж больно похожи были названия ее карт на названия карт в **Counter-Strike**, весьма мной не любимом. Судите сами: *Aw_Rocks* или *Aw_City* — совсем не квейковские слова.

Действительно, игровой процесс напоминает ускоренный **CS**, из которого убрали большую часть элементов тактики. Такое мнение создается, видимо, из-за небольших размеров карт. А общее впечатление от режима **Tactical** очень даже благоприятное. Вот только требуется несколько друзей, готовых составить вам компанию.

Разработчики **Afterwards** обещают добавить ботов в **Tactical**, но — кто знает, когда это произойдет... Про второй режим много распространяться не буду: **Deathmatch** он и есть **Deathmatch**. Замечу только, что боты из **Afterwards** задали мне жару — не в пример их кваковским коллегам.

Кроме того, играя в **Afterwards**, можно полюбоваться на плакаты с телепузиками и обнаженной женской натурой (см. скрины). Да что там говорить — высший балл.

Рейтинг "Мании": 5/5

Установка

См. "Руководство по установке файлов "Deathmatch" в "ИнфоБлоке".

Unreal Tournament

Mod GTX 4.0

У мутатора **GTX** достаточно длинная история, насчитывающая шесть выпущенных

версий. Трудно сказать, что конкретно легло в его основу, однако мутатор можно назвать компиляцией трех основных идей: боя на каких-то конкретных пушках, введении в игру оружия из **Unreal**, а также регенерации здоровья игрока.

Первая составляющая мода позаимствована из многочисленных **Arena**-мутаторов, входивших в **UT** изначально (**Rocket Arena**, **Flak Arena**, **Pulse Arena**). В **GTX** можно выбирать, какие виды оружия и амуниции лежат на карте, а также то, какое вооружение будет доступно после респауна. Хороший метод для оттачивания мастерства комбинирования необходимых пушек — или для избавления от кемперов с их снайперкой.

Вторая часть мутатора тоже заезжена создателями модов насмерть. Благо, **UT** построен на основе кода оригинального **Unreal** (даже старые карты от оригинала работают). Использование старых, проверенных временем видов оружия разнообразит игру, особенно при совмещении их со стандартными.

Третий кит модификации тоже не несет в себе ничего нового: регенерация — она и в Африке жизнь восстанавливает. Разумеется, все ее параметры (скорость восстановления, его порог) настраиваются. Как всегда, использование регенерации смещает акцент игры в сторону внезапного нападения и последующего прогона по респаунам.

Кроме описанных фишек, в **GTX** можно указать, какие предметы (помимо оружия) останутся на карте. Также можно настроить количество здоровья, с которым игроки будут начинать бой. Тоже, кстати, вусмерть заюзанные опции.

Мутатор не привносит в мир **UT** ничего нового. Все это было вполне доступно и раньше, правда, по отдельности. Главное достоинство **GTX** в том, что все настройки собраны в одном месте и нет необходимости держать на диске десятков малосовместимых друг с другом мутаторов.

Рейтинг “Мании”: 4/5

Установка

См. “Руководство по установке файлов “**Deathmatch**” в “ИнфоБлоке”.

Mod Codename: Gatling

Мутатор **Codename: Gatling** эксплуатирует другую популярную в модостроительстве идею — изменение свойств “дефолтных” пушек. Можно вспомнить множество вариаций на эту тему, например, недавние **АНТ** и **Samurai Weapons Pack** (“Игромания” №12/2001, №1/2002). Обычно такие модификации создаются начинающими кодерами, которым лень рисовать новые модели. Причем идеи авторов частенько пересекаются, т.е. представления об идеальном оружии у них очень близки. В этом свете **Codename: Gatling** выглядит как попытка поставить жирный крест на спорах о свойствах вооружения. Почему именно он? Потому что во время игры сквозь сильнейший драйв настойчиво пробивается чувство дежа вю,

причем при использовании любого ствола. Итак, оружие:

Enforcer превратился в *EnforcerX* — возросли наносимый урон в основном режиме и скорострельность в альтернативном. *BioRifle* плавно перешел в *TOXLauncher* — четыре капли “зеленки” вместо одной в основном режиме. В альтернативном режиме — огнемет. Некрасиво, зато достаточно свежо и вполне эффективно. *Shock Rifle* стал *ASMDshotgun*’ом. Интересный подход, ибо обычно в шотган переделывают *Flak Cannon*. Режимы стрельбы различаются количеством дробы и временем перезарядки. *Pulsegun* по мановению пальцев разработчика превратился в *PulsegunX*. По левой кнопке увеличилась скорострельность, по правой — увеличилась дальность луча, но уменьшился урон. *Ripper* — изгой в арсенале **UT** — был облагорожен и стал называться *EverDisk*. Облагородить начинку не удалось — это все те же диски; в основном режиме летают дольше обычных, в альтернативном — просто по-другому выглядят. *Minigun*, в простонародье “газонокосилка”. Зачем-то, уже не в первый раз, была увеличена скорострельность, причем в обоих режимах стрельбы. Теперь его можно нежно назвать “лесорубкой”. *Flak Cannon*, настоящий отцовский инструмент (переделываемый, кстати, чаще других — **FlakMine**, **Bunny Bomber**), в основном режиме стал стрелять чаще, в альтернативном — дальше. Что бывает при его использовании — см. картинку. *Rocket Launcher* проапгрейдили до *Eightball 2.0*, в обоих режимах увеличена скорострельность, в альтернативном, кроме того, гранаты летают намного дальше, чем было. Снайперку переименовали в *WarpRifle* и переделали в натуральный *RailGun*. Правая кнопка включает оптический прицел, как и раньше.

Чего не хватает для полного комплекта? Правильно, *Redeemer*’а. Его назвали коротко и ясно: DEATH. И, по просьбам трудящихся, здорово увеличили радиус поражения. Кроме всех издевательств над оружием, разработчики воткнули в мод регенерацию здоровья и амуниции, тем самым забив последний гвоздь в крышку гроба баланса. Однако, как показали испытания мутатора на подопытных Геймерах, баланс в этом случае совершенно не влияет на играбельность. Подводя итог, можно сказать, что автор учел опыт всех людей, работавших в этом направлении, и нарисовал картину, которая ну просто обязана понравиться всем.

Рейтинг “Манин”: 5/5

Установка

См. “Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке”.

Киберспорт

Демки

Рубрика “Киберспорт” не отдает полчищам утилит и патчей ни мегабайта лишнего места на компакте. Сегодня ценное пространство справедливо занято демками от

участников нашего “**Перекрестного допроса**”. Может быть, посмотрев их и прочитав интервью, вы лучше узнаете нынешних “отцов” **Q3**. А может, и нет. В любом случае, увлекательное зрелище всем квейкерам гарантируется!

Установка

См. “**Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке**”.

Реплеи

В конце марта прошел самый грандиозный чемпионат из всех, что когда-либо проводились в России по **StarCraft: BroodWar** в дисциплине 1vs1 — **Open Top 16 Cup**. В нем приняла участие фактически вся элита российского **BW**-сообщества. Лучшие реплеи — на нашем компактe! Они, кстати, могут послужить наглядной иллюстрацией к руководству по тактике в **StarCraft**, очередная часть которого опубликована в разделе “**Deathmatch**”.

Установка

См. “**Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке**”.

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 2001 года, на компактe “**Мании**” 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 не новые классные карты, как обычно, а нечто гораздо более крутое. А именно — **модификация JailBreak III для Unreal Tournament!** Спешите видеть!

И больше того: в разделе “ИнфоБлок” вы сможете прочесть статью “**Мутаторы (Ликбез)**” за авторством Mighty_Duck (mighty_duck@fromru.com)!

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

УСТАНОВКА КАРТ

См. “Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке”.

JailBreak III

Название модификации: JailBreak III

Координаты в Сети: Planet Jailbreak

Рецензия: DiZZel

Рейтинг: 9/10

Житейская мудрость гласит, что все приходит к тому, кто умеет ждать. В случае с этим модом я еще раз убеждаюсь в правоте данного высказывания. После множества новостей, слухов и долгожданного анонса свой лик нам явил тот, о ком все так много говорили. Нет, это не революция. Это нечто большее. Это долгожданный, начавший свое победоносное шествие еще со времен бессмертного второго “Квейка”, мод JailBreak III. По сравнению со своим предыдущим вариантом он стал более отточенным, подвинченным и подтянутым, он избавился от множества недостатков и претерпел множество полезных изменений и доработок. Изменений достаточно, чтобы взглянуть на это творение еще раз, потому что, как вы все, наверное, знаете, обзор UTJB 2 есть на нашем сайте, и вы его, конечно же, прочитали. Правильно! Потому что ответы на вопросы о том, что это за мод такой и с чем его едят, кроются именно в нем. Так что хоть повторение — это мать учения, все же позвольте мне уклониться от рассказа о сути JailBreak и его основных моментов.

Итак. С самого начала следует поговорить о том, что же нового готова преподнести нам эта модификация. Сперва затрону тему, болезненную для нас с вами, товарищи обладатели dial-up'a. Это размер дистрибутива, сиречь почти 30 мегабайт. Со времен своих прошлых версий мод оброс кучей полезных и интересных вещей, что не преминуло сказаться на его объеме. На проверку же оказывается, что львиную долю мегабайтного пространства отжирают карты. Да, в моде их немало. Эта техническая проблема, возникающая на первых порах знакомства с JB, может отпугнуть некоторых несчастных игроков, обладающих модемной связью. Я же могу сказать, что не так страшен черт, как его малюют (вот вам еще одна мудрость), качайте — не пожалеете.

После установки и беглого осмотра я сразу невооруженным глазом обнаруживаю явные признаки усердной работы над модом — разветвленная система настроек в меню опций. Но давайте обо всем по порядку. Итак. Начнем, пожалуй, с самого глобального нововведения. В JB присутствует система статистики игрока. Причем своя собственная, не имеющая какого-либо прямого отношения к ngStats в самом UT. Чтобы по вам начала вестись статистика, от вас потребуется ввести пароль, имя и клан, после чего сервер, на котором вы играете, начнет “за вами следить”. И хочу сразу сообщить,

что статистика будет вестись только по онлайн-боям, а статистика ваших оффлайн-баталий в расчет не берется. Вся информация о вас будет отослана на Jailbreak World Stats server. Посмотреть же на эту информацию вам будет позволено прямо из меню настроек мода либо же на самом сервере. Другой немаловажной деталью стали небольшие, но качественные изменения в системе начисления очков. Очки считаются по трем категориям: атака, защита механизма открытия тюремной двери, освобождение команды из плена. А сами они распределяются теперь по следующим критериям: одно очко за фраз, одно очко каждый раз, когда ваша команда побеждает в раунде, одно очко за каждого освобожденного члена вашей команды из тюрьмы. Также целых пять очков вы получите за убийство некоего Llama. Статус “ламо” получает либо игрок, отсоединившийся от игры во время пребывания в тюрьме, дабы присоединиться заново, но уже в состоянии освобожденного “по амнистии”, либо тот, кто, сидя в укромном месте, расстреливает мирно выходящих на свободу зеков. Читерству смерть!!! Вот тот лозунг, которому следовали авторы в процессе своей работы над модом. Следующим нововведением является смена интерфейса (или попросту HUD'a) на более приятный вашему глазу из нескольких доступных скинов. Скажу сразу, что ничего экстраординарного вы здесь не найдете. А если все-таки “душа требует”, то милости прошу воспользоваться кнопкой Download More Skins и скачать на сайте мода любой из предложенных вам скинов на выбор. Сам же интерфейс, кроме смены облика, ничего нового не приобрел (кроме маленького значка транслокатора, о чем ниже). Все те же показатели “озверения” ботов, статуса игроков обеих команд и компас.

Ну что ж, в принципе, все, что надо знать, на экране есть, а лишнего нам не надо. А теперь собственно о значке транслокатора. Он призван сигнализировать собой о том, находится ли игрок в данный момент на территории, в которой дозволяется пользоваться транслокатором, или нет. Да, теперь нас ограничили в пользовании этим архиполезным устройством, и под его применение отводятся специальные зоны на карте. Следующим пунктом у нас идет настройка защиты игрока, которая у него появляется при его освобождении из мест заключения. Собственно, защита эта представляет собой визуально нечто сродни энергетической оболочки вокруг игрока и делает его невосприимчивым к пулям, ракетам и прочему, а настройки заключаются лишь в изменении ее продолжительности до поднятия игроком оружия и после. Тем не менее, эта вещь должна пригодиться многим. Всегда был, есть и будет народ, равнодушный к халяве и легкой жизни, который без лишней суеты будет рвать на фразы каждого зека, жаждущего обрести свободу (долгой читерство!). А в меню запуска игры свое место обрела опция балансировки команд по размеру или опыту. Другим пунктом следует пункт About. Многие могут спросить — а о чем здесь, собственно, говорить-то? Ан нет. Сказать можно. Помимо обыкновенных титров, ребята постарались и смастерили весьма добротный ролик на движке UT, демонстрирующий весьма специфические сценки с именами разработчиков. Хвала им и честь. Ну и

заключительным пунктом последует настройка респавна оружия, здоровья, патронов и power-up'ов. То есть по окончании раунда все предметы на карте респавнятся заново, чтобы избежать казусов с нехваткой здоровья и патронов в самом начале раунда у обеих команд. Здесь все просто.

Этот мод предоставляет широкие возможности администраторам по настройке сетевых игр. Веб-интерфейс здесь предназначен для облегчения работы по серверному администрированию. Он дает возможность админам через свой интернет-браузер управлять настройками сервера. Согласитесь, весьма удобно — не надо лезть в игру.

После ознакомления с настройками я тут же поспешил в меню запуска игры. В списке доступных карт красовалось около 16 названий. Некоторые из них были мне знакомы по прошлым версиям UTJB. Другие же были совершенно новыми. Хотя назвать их всех абсолютно новыми я не могу, так как некоторые из них до появления в составе JailBreak III уже были доступны для скачивания со страничек авторов. Также спешу кого-то огорчить, а кого-то обрадовать тем, что от некоторых карт, присутствовавших ранее в прошлом UTJB, авторы решили избавиться, как от мертвого груза. Вот их имена:

JB-CarpeDeim;

JB-PitOfDispair;

JB-November;

JB-Freya;

JB-Phasma;

JB-Colorado;

JB-SkullDrudgery;

JB-LostFalls;

JB-NightMoves.

Лично я, припомнив каждую из них, вдруг обнаружил для себя, что ничуть не жалею об их утрате. Чего и вам желаю. Теперь же я хотел бы изложить вам полную информацию о том, что за карты нас ожидают. Приступим.

<h2>JB-Construction</h2>

Автор: Eric "SnowDog" Ettes

Как это становится ясно из названия, карта переносит нас на строительную площадку, и не просто площадку, а на вершины двух недостроенных небоскребов. Два серых гиганта стали местом кровавых разборок между красными и синими зеками. Повсюду из недостроенных конструкций зданий торчат металлические балки, раскиданы ящики и заградительные препятствия. Изюминкой карты является то, что через определенное время между двумя небоскребами проносится вертолет. Кроме того, хочу добавить, что из камеры открывается отличный вид на происходящее на карте — естественно, через пуленепробиваемое стекло.

<h2>JB-Coret</h2>

Автор: Alan “Talisman” Willard

Эта карта знакома нам не только по ее оригиналу в STF-исполнении в самом UT, но и по ее наличию в составе UTJB прошлых версий. Карта, помимо особенностей, которыми должен обладать любой JB-уровень, практически ничем не отличается от своей STF-предшественницы. К изменениям по сравнению с ее прошлым вариантом можно отнести тот факт, что теперь средством экзекуции стала бомбардировка зеков в буквальном смысле слова.

<h2>JB-CloseQuaters</h2>

Автор: Eric “SnowDog” Ettes

По сравнению с тем, что она собой представляла в прошлом UTJB, можно сказать, что карта преобразилась основательно. Причем в лучшую сторону. Помимо отличной работы над дизайном, на карте отлично подобраны текстуры и грамотно смонтировано освещение. Сама же карта осталась той же — две крепости, в горной местности тропического климата, судя по буйной растительности. Сами же крепости приобрели обветшалый и слегка разрушенный вид, словно после проходивших здесь ожесточенных боев. Месторасположение тюрьмы изменилось, как и средство смертной казни. Теперь из мизерного подвальчика она переместилась в отдельную и просторную комнату. Средство экзекуции просто изумительно. Это не прежние пулеметы, а добрый десяток стационарных Ripper'ов, готовых порубить на мясо всю команду, как только она будет в сборе. Еще раз хотелось бы отметить проработку атмосферы уровня. Дизайнерским изыском здесь стали стайки светлячков, кружащихся близ болотных луж около входов в базы. Лианы, обвивающие внутренние помещения, и разломы в стенах и полу как бы намекают на то, что перед нами сиквел тому JB-CloseQuaters, на котором нам приходилось играть в UTJB 2.

<h2>JB-DarkTowers</h2>

Автор: Bill “DireIce” Hamilton

Своеобразная переделка (но не римейк) STF-Face под JB-стиль. Весьма удачная, кстати. Все те же крепости друг напротив друга в космическом пространстве. Превосходные кемперские нычки с отличным видом на происходящее внизу. Весьма изощренная смертная казнь — пропуск игроков сквозь вращающиеся лопасти вентиляторов.

<h2>JB-Freya]]</h2>

Автор: Eric “SnowDog” Ettes

Freya]] — это прежде всего идеально, просто безупречно переданный стиль Unreal'a. Ночь. Плещущиеся о берег прибрежные воды, ветхие домишки мирных налицев на бревенчатых пирсах, порхающие светлячки, кваканье лягушек,

протяжные крики здешних птиц, кружащихся над головами, домашняя утварь, книги, оставленные мирными жителями, поспешно убегавшими из этих краев, шумный водопад, треск сверчков, буйная растительность, окутавшая каждый уголок своей темно-зеленой краской... Блеск. Восхитительный дизайн, преобразивший карту в маленький Unreal. ПОЛНАЯ НОСТАЛЬГИЯ. Даже та ласкающая ухо музыка (самая лучшая, которую я когда-либо слышал) здесь призвана сопровождать все эти красоты своим непринужденно протяжным и расслабляющим мотивом. Изменения по сравнению с первой Freya глобальные. Полностью переделана вся карта — кроме стиля, разумеется...

<h2>JB-Gauntlet</h2>

Автор: Robin “Rob” Pamart

Римейк CTF-Gauntlet. Скажу сразу, что это все тот же Gauntlet, который мы знаем по UT, только с заточкой под JB. JB-Phasma, знакомая нам по второму UTJB, ушла в прошлое. Это была единственная карта, на которой роль палачей отводилась милым ящероподобным зверушкам из первого Unreal. Времена меняются, и в этом плане ей на смену пришел Gauntlet, в котором врать нас на части предстоит парочке Kraal'ей.

<h2>JB-Hydro32</h2>

Автор: Cory “TheSpoonDog” Spooner

Еще один римейк. Только CTF-Hydro16. И опять переделано практически все, что можно. Прежние места здесь почти невозможно узнать. Но это по-прежнему Hydro16.

<h2>JB-IndusRage</h2>

Автор: Cory “TheSpoonDog” Spooner

Небольшая хардкорная карта, способная надолго увлечь своим хорошим геймплеем. Уровень весьма лаконичен в плане каких-либо графических наворотов или архитектурных излишеств, что несильно загружает процессор. Проста в освоении и приятна в игре.

<h2>JB-Kgalleons</h2>

Автор: ElBunde

Карта, идея которой взята у знакомого нам всем DM-Kgalleon, вполне прилично развила ее, то бишь идею. Здесь нам предстоит побегать сразу по двум двухпалубным кораблям. Причем почему-то создается впечатление, что один из них взял другого на абордаж. Вот только кто кого — не совсем ясно. Внешних изменений не так много. Это прежние деревянные четырехмачтовые махины, через дно которых в трюме просачивается вода. Интересный момент — смерть игрокам в камерах наступает через подожженный фитиль, который детонирует пороховые бочки со шрапнелью. Очень мило.

<h2>JB-LV-426</h2>

Автор: Bill “DireIce” Hamilton

JB-LV-426 — это изумительно переданная атмосфера нашумевшего хита — Aliens vs. Predator II. Представляет карта собой заброшенные базы колонистов, опустошенные вечно голодными Чужими. Несомненно, одна из лучших карт в сборнике. Снаружи она представлена как взлетно-посадочный сектор со специальной башней для приземления челноков. Постепенно сгущающиеся сумерки — знак неумолимого приближения ночи — времени ксеноморфов. Внутри — это бегодня по системе вентиляционных проходов и мрачным коридорам, окутанным непроглядной тьмой. Свет здесь — это роскошь; в основном одна мгла. Короче, атрибутика этого hot-hot-acton'a полностью соблюдена. А кто играл в этот ужастик, должны будут узнать это окружение, в которое они попадут с первых минут игры на этой карте. Лично я узнал...

<h2>JB-OfMiceAndMen</h2>

Автор: Bill “DireIce” Hamilton

Еще одна работа народного умельца и мастера на все руки достопочтенного DireIce'a. На сей раз из шкуры морпеха мы переносимся в шкуру тех маленьких грызунов-вредителей, которые обитают рядом с нами в наших жилищах. За основу была взята обыкновенная комната с телевизором, книжной полкой, столиком и прочей утварью. Придали ей исполинские размеры, дабы создать иллюзию ничтожности размеров игроков. Вот и готова карта. Роль мышей отведена, само собой разумеется, игрокам. Бои в основном идут в одной плоскости (на полу) и разнообразия игровых ситуаций, связанных с Z-axis battle, не предвидится. Но все равно играть весело.

<h2>JB-Pressurized</h2>

Автор: Tarquin

Хорошая карта. Что-то в духе DM-Turbine. Проста и незатейлива.

<h2>JB-Raid</h2>

Автор: Sjoerd “Hourences” De Jong

Очень красивая и жутко тормозная карта, отчего, собственно, и страдает геймплей. Техногенный стиль, проржавевшая железная настенная облицовка — вот что предлагает нам эта карта. JB-Raid — это качественный уровень с отличным дизайном и сложной геометрией. Так можно охарактеризовать эту работу при детальном ознакомлении с ней.

<h2>JB-Rune</h2>

Автор: Eric “SnowDog” Ettes

Это древние катакомбы, стены которых покрыты рыжей плесенью от чрезмерной сырости, а потолки обросли свисающими вниз растениями и мхом, как результат многовековой неухоженности оных. Из разломанных настенных плит пробивается новая жизнь в виде проросших побегов молодой зелени, в проемах пола плещется мутная вода, где-то позвякивают колокольчики. Вот в такую обветшалую и пропахшую гнилью и сыростью атмосферу нам предстоит окунуться, если мы захотим поиграть на этой карте. Низенькие потолки и узкие стены не позволяют в полной мере ощутить свободу и сковывают в движениях, не давая расслабиться. На это перестаешь обращать внимание после пяти минут легкой и ненавязчивой игры под приятную и успокаивающую музыку.

<h2>JB-Talaeron</h2>

Автор: Eric "SnowDog" Ettes

Царство бетона и металла. Еще одна превосходная работа, до боли напоминающая чем-то DM-Salient от ChicoVerde. Размах, с которым действовал автор, впечатляет.

<h2>JB-WareHouse</h2>

Автор: Bill "DireIce" Hamilton

Одна из самых простых карт в JailBreak III. Противоположные стороны большого складского помещения оккупированы двумя группировками красных и синих. Само помещение густо заставлено ящиками. Все.

<h2>* * *</h2>

На этом про карты все. Старые же карты преобразились и претерпели небольшие изменения и доработки либо в плане геймплея, либо же в пользу безжалостного баланса. Изменения не столь значительные, чтобы отдельно рассказывать о них.

С самого входа в игру вас приятно удивит заставочная надпись. В основном многие из надписей дублируют названия уровней, для которых они сделаны, но выполнены они под стать тематике и стилю карты. Мелочь, а приятно.

Теперь займемся нововведениями, которые коснулись геймплея и игры в целом. Чтобы начать писать о следующем изменении, следует сказать о том, что в состав мода теперь входят два дополнительных мутатора: JBMadMen и Screen Component. Если первый является своего рода косметическим дополнением и не столь важен для игры, то второй жизненно необходим. Исключение его из списка устанавливаемых компонентов подразумевает его наличие на вашем компьютере заблаговременно. Если же его у вас нет, то крайне рекомендуется оставить его в списке. В противном случае некоторые карты откажутся запускаться. Итак. Помните такую ситуацию, когда вы, очутившись в камере после тщетных попыток спасти свою шкуру, задавались вопросом: "Чем же мне занять себя, пока я здесь торчу?". Так вот, подойдя к этой проблеме с творческой стороны, авторы смогли-таки решить вашу проблему. Теперь,

дабы скоротать отведенный вам в тюрьме срок, вам предлагается несколько способов занять себя. Первый способ наглядно демонстрирует вам возможности мутатора Screen component — это созерцание схематической карты уровня, на которой позиционируются в виде точек или крестиков координаты всех игроков в реальном времени. Очень забавно это у них (авторов) получилось. Сам того не замечаешь, как, глядя на красные крестики твоих напарников, быстро приближающихся к базе противника, чтобы освободить тебя, начинаешь в прямом смысле “болеть” за своих сотоварищей. Также имеется в наличии и менее занятный вариант — таблица счета, которая, кстати, тоже изменяется в реальном времени. Второй способ — просмотр по небольшим терминалам, установленным на стенах камеры, событий, происходящих на твоей базе или в центральной комнате через виртуальные видеокамеры, расставленные на карте. Также неплохо. Способ последний — прибегнуть к возможностям мутатора JbMadMen. Собственно, этот мутатор существует для того, чтобы симитировать ботами поведение человека в ситуации под названием “страдание ерундой от нефиг делать”. Смогли себе представить? Нет? Поясняю русским языком: по истечении определенного времени боты начинают “дурачиться”, прыгать по камере, стрелять друг в друга, делать себе харакири и всячески сходить с ума от безделья. Если уж эти действия и делают ботов похожими на человека, то человека напрочь лишеного мозгов. Также хочу донести до вас то, что такое времяпровождение ботов за решеткой, как мирное посапывание в полудреме лежа на полу, осталось неизменным.

Следующая фишка, о которой мне следует вам рассказать, — это демонстрация экзекуции проигравшей команды прямо из камеры на манер “как в кино”. Причем смысл слова “кино” здесь исчерпывается пресловутыми рамками сверху и снизу экрана. Вот и вся кинематографичность. На экране также демонстрируется модель игрока, которому посчастливилось загнать за решетку последнего противника до ровного счета. Бот в это время не упускает момент и показывает свои танцы и жесты, демонстрируя тем самым уровень пошлости, заложенный в него программистами.

Вместе с такими глобальными изменениями не могла не измениться и такая немаловажная деталь, как таблица счета. В ней для каждого игрока помимо мини-портрета, имени и местонахождения будет показан ранг на сервере и количество очков для каждой категории (о них говорилось выше). Вместе с этим в таблице предусмотрена сортировка по нескольким признакам: по счету, по рангу, по скилу и т.д.

Обо всех багах и оплошностях, присутствовавших в прошлом UTJB, в мануале разработчики клятвенно божатся: “Исправили!” Охотно верю. Взять хотя бы ботов. В этой версии JailBreak вам обеспечена полная поддержка со стороны компьютерного интеллекта. Они отлично ориентируются на уровнях и знают все правила игры, что не может не радовать. Поведение ботов напрямую зависит от их “озверелости”, то бишь агрессивности. Поставьте значение агрессии на более низкий уровень, и сразу ощутите падение интереса ваших компьютерных напарников к вашей персоне, находясь вы в

тюрьме. А с увеличением значения агрессии боты начинают вести себя более дерзко, придерживаясь в своих действиях стратегии стремительных нападений, руководствуясь принципом “разведка боем”.

С новой версией JB пришла и такая забавная возможность, как сооружение человеческих лестниц. Как они строятся, вы, наверное, уже догадались. В основном эта возможность может лишь тогда быть полезной, когда в помещении камеры есть секретный лаз, до которого невозможно добраться обычным путем. Также ее (возможность), как показывает практика Counter-Strike, можно будет использовать и для создания эдаких вавилонских башен из живого материала. Дашь самую высокую башню!!!

В JB III карты стали более продуманными. Также было уделено немало внимания самой процедуре смертной казни игроков. Разработчиков, по-видимому, не устраивало то, что основным средством превращения игроков в фарш было банальное разджибсовывание без явных на то причин. Они решили исправить это положение. Авторы пошли в этом деле настолько далеко, насколько им позволила их “нездоровая” фантазия. Здесь вам и высокое давление, и растворение в кислоте, и взрывы различной мощности, и жаждущие крови монстры, присутствует и такая экзотика, как пропуск тока через воду на полу (прыжок не спасает). Подход правильный, однозначно. Хвалю.

Не обошлось и без глюков. Временами в ботматче вы появляетесь не на своей базе, а на базе противника, что увеличивает шансы попасть за решетку секунд через десять. Также мною не был замечен таймер, показывающий оставшееся время, отведенное на раунд. Вот, пожалуй, и все.

Напоследок скажу, что онлайн перед оффлайном имеет одно преимущество: в онлайн вам будет предоставлено множество возможностей, недоступных при игре с ботами. Например, драка на хаммерах на арене, и многое другое.

На этом я закончу свой рассказ, дав вам возможность поиграть в эту интересную и увлекательную модификацию — JailBreak III. А тем, кому этого материала оказалось недостаточно, советую сходить на www.planetjailbreak.com. До скорого!

Статьи UnrealXaos

На компактe вы сможете прочесть статью “Мутаторы (Ликбез)” за авторством Mighty_Duck (mighty_duck@fromru.com), опубликованную также и на UnrealXaos. Отправляйтесь в раздел “ИнфоБлок”, там — в раздел UnrealXaos, и читайте!