

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

Rune Quake 3

Что будет, если мощные северные артефакты, также известные как "руны", добавить в яростный квейковский дефматч? Чтобы получить ответ на этот вопрос, — скачайте мод **Rune Quake 3** от **Jared "KnyteHawkk" Larsen**. Идея проста, как и все гениальное: на карту в изобилии добавляются руны, а с ними, как известно, крушить противников гораздо проще и веселее. Рун очень много — несколько десятков, а их действие варьируется от банального увеличения наносимого урона до такой экзотики, как радиоактивное заражение противников.

На меня особенное впечатление произвела руна **Impact**, дающая возможность применять к врагам чисто хоккейный прием — "checking", то бишь размазывание по стенке без помощи оружия. Происходит это очень просто: врзаетесь в соперника, и он отлетает, получив приличный урон. Рекомендую всем поклонникам NHL.

Одновременно можно нести лишь одну руну, причем по виду они друг от друга не отличаются, что добавляет в геймплей заметный элемент случайности. Серьезности, при таком раскладе, в Rune Quake 3 нет ни на грош — зато увлекательности с избытком. Кто победит: боец с регенерацией или "вампир", при каждом попадании вытягивающий из противника жизненную энергию? И кто знает, какая руна первой попадетс вашему противнику после того, как вы набили на нем очередной фраг? Кстати, бывает весьма непросто завалить бота, захавшего что-нибудь вроде **Repulsion** — руны, отталкивающей ракеты, гранаты, да и вас заодно.

Видимо, автору показалось, что рун как-то недостаточно, и он уже выпустил бета-вариант второй версии мода, в которой добавлено еще несколько штук.

Подводим итог: играть весело, особенно — большой компанией и на большой карте. Никогда не знаешь, какой сюрприз преподнесет тебе противник.

Рейтинг "Мании": 4/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компакт-диске.

Unreal Tournament

AHT

Баланс оружия в UT есть! Это подтверждено многолетними кровопролитными боями и доказано на чемпионатах. Тем не менее многочисленные фанаты игры создают свои наборы "стволов", призванных "наконец-то решить проблему баланса" или, на худой конец, "доставить море новых ощущений". Рассматриваемый мод **Armes Hautes Technologies** как раз принадлежит к этой категории. Однако автор подошел к созданию модификации достаточно необычно — оружие представлено комбинацией средств уничтожения из **Unreal** и **UT** и преобразовано в свете авторских идей.

Коренным изменениям подверглось все оружие, кроме *Minigun*'а. Пистолет теперь заряжается обоймами: отстрелял 25 патронов — будь добр, перезарядись. *BioRifle* заменено на *BioShock*. Secondary fire из него стал напоминать *ASMD* — тот же луч, только зеленый. Саму *ASMD* заменили огнеметом. Выглядит не очень симпатично — значительно уступает тому, что на скринах из **Unreal II**. *Pulse Gun* за какие-то грехи заставили стрелять таридиумом, что навевает воспоминания о *Stinger*'е из Unreal. Приятной неожиданностью стал рикошет "зарядов" этой пушки от стен. Дальше в списке уволенных идет *Ripper*, покинувший свое место в пользу (внимание, квакеры!) *LightningGun*'а, коим искусно притворяется старый добрый *Dispersion Pistol*. Все поняли, что я сказал? *Flak Cannon*, который частенько сравнивали с дробовиком, в этот самый шотган и трансформировался. Дабы не умалять достоинства могучего флэка, шотган сделали четырехзарядным. Лучшему другу человека *Rocket Launcher*'у отключили "накопление" зарядов, зато изрядно увеличили скорострельность. А к подруге кемперов — снайперской винтовке — прикрепили прибор ночного видения, который выделяет врагов маркерами. Впрочем, его полезность сомнительна — настолько темных мест на картах UT я не наблюдал.

В целом же изменения не косметические и не "балансирующие", а скорее принципиальные — следовательно, предполагается оригинальный игровой процесс. Так оно и есть — новые пушки грамотно "вливаются" в геймплей, причем явных аутсайдеров, вроде *Ripper*'а из оригинального UT, не наблюдается.

Недостатков, впрочем, тоже хватает. Во-первых, мод разработан французским программистом, который поленился перевести на английский язык интерфейсные и внутриигровые сообщения. Не катастрофа, но неприятно. А серьезным недостатком является неотлаженный код поведения ботов — эти консерваторы вечно недолюбливают нововведения.

Подводя итоги, можно сказать, что для сетевых разборок БЕЗ участия ботов мод подходит неплохо. Если же поиграть, кроме как с этими железными чурбанами, не с кем... Право, можно найти более достойную альтернативу.

Рейтинг "Маниа" (Single): 3/5

Рейтинг "Маниа" (Multi): 4/5

Установка

Внимательно читайте readme.txt, прилагающийся к мутатору. В комплект также входят два патча к нему — подробности их установки также описаны в соответствующих readme.

Fair Game

Любите ли вы CTF? Знаю, мог не спрашивать — наверное, половина всех игроков в UT таскают на своем горбу разноцветные флажки. И уж точно все знают великолепную карту **Седрика "Ипох" Флорентино — Facing worlds (CTF-Face)**. Что — вернее, кто — является злейшим врагом всего живого на этом замечательном уровне? Разумеется, кемперы. Эти сволочи прячутся со своей проклятой снайперкой в самых неприметных местах и портят немало крови честным игрокам. Но и на старуху найдется проруха — вот и на этих хулиганов нашлась милиция. Имя ей — **Fair Game**. Честная, так сказать, игра.

Все очень просто: указываем в меню время, после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у неблагородного игрока, заныкавшегося в темном углу, нет шансов укрыться от правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозгорание. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожарники с брандспойтами в виде флэков, *Rocket Launcher*'ов и т.п. Упомянутая CTF-Face становится идеальной для любителей ближнего боя и абсолютно неиграбельной для игроков "на башенке со снайперкой". Помимо CTF, мод неплохо дополняет обычные Deathmatch-игры — игроки, любившие раньше "пасти броник", вынуждены стремительно бегать по карте и искать встреч с врагом.

Кроме антикемперской функции, мод содержит еще несколько маленьких приятностей — бонус за убийство игрока с флагом и за Impact Hammer Kill, а также пенальти за уничтожение тиммэйта. Все эти моменты легко настраиваются в меню.

Fair Game радуется, однозначно. "Пасуны" здорово раздражают в любой, даже самой

дружеской игре. Минздрав рекомендует, а "Мания" предлагает.

Рейтинг "Мании": 5/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Max Payne

Ultimate-MOD

Список изменений, прилагающийся к readme-файлу этого мода, растянулся пунктов эдак на тридцать. К арсеналу добавлено четыре новых пушки, среди которых — **H&K MP5-A5** и **Jackhammer MGL** с подствольным автоматическим гранатометом **MK1**. Теперь практически из всех стволов в игре можно палить с двух рук. Редкий враг останется жив больше трех секунд под огнем из двух Jackhammer'ов. А уж два Sawed-OFF шотгана... сами понимаете, не маленькие. Кстати, все "старое" оружие выглядит немного иначе — переделаны скины.

Bullet-time теперь прирастает автоматически — не обязательно для этого все время мочить врагов. Улучшена "видимость" пуль, а также они отлично заметны в режиме паузы. Кровь стала, что называется, более реалистичной — хотя те, кто никогда не всаживал в живого противника обойму "Беретты", вряд ли это заметят. Зато "более реалистичное" оружие заметят все, кто привык присматриваться к деталям: в Ultimate-Mod в каждом магазине пистолета или автомата — "настоящее" количество патронов. Убойная сила оружия также приведена в соответствие с действительностью. Кроме того, "проапгрежена" камера и изменена анимация огня, вырывающегося из стволов. Тоже, надо полагать, в сторону большей реалистичности.

Под жилеткой у Макса теперь выпирает патронташ, а сам Макс освоил... кун-фу. В состав Ultimate-Mod'а разработчики включили другой мод, который так и называется — **Kung-Fu**. По клавише "I" Макс переходит в боевой режим, в котором он может проделывать разные фокусы в духе Джеки Чана — вертушки, удары ногами в прыжке и просто сумасшедшие кульбиты через голову вперед/назад и в стороны. Реальное применение эти приемы имеют только в драке с одним-двумя врагами, да и то — если драка происходит в небольшом помещении. На улице Макса успевают изрешетить прежде, чем он занесет ногу для удара. Правда, надо отдать Максy должное — ударчики у него отменные. Любому врагу для пожизненного нокаута хватает одного контакта с пяткой Макса. Но в целом это больше приятное, нежели весомое дополнение к геймплею.

Я назвал основные из списка изменений Ultimate-Mod. Но и этого достаточно, чтобы понять — мод нужен в большей степени тем, кто любит по вечерам отстрелить десяток-другой бандюг или намеревается проходить "Макса" заново. Кстати, мод позволяет через Level Selector выбрать для игры любую миссию и любой уровень сложности. Так что, если вы горите желанием переиграть, скажем, только третий эпизод...

Рейтинг "Мании": 4/5

Установка

Необходимо скопировать мод в основную директорию **Max Payne**, а потом выбрать его при запуске игры (ланчера) в меню **Choose Customized Game**.

Counter-Strike

Отличная подборка обоев на тематику CS, взятых с лучшего в мире сайта "каунтеровских" обоев **Morph CS Art**.

Установка

Стандартная процедура установки обоев под Windows.

Клубные новости

С 8 по 13 октября в Москве состоялся очень серьезный турнир — **World Cyber Games Russia** с призовым фондом в 50000 долларов. Участники, предварительно прошедшие отборочный тур в различных регионах России, соревновались в трех номинациях: **Counter-Strike 5x5** (32 команды), **Q3 TDM 4on4** (32 команды) и **Q3 duel 1on1** (32 участника). Лучшие команды по "Каунтер-Страйку" и победители в Ку3-дуэлях получили путевки в Корею, где 5-9 декабря 2001 проходит финал **World Cyber Games** с призовым фондом 300000 долларов. Самые зрелищные демки с WCG Russia, конечно же, лежат на нашем компактe.

Установка

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

Unreal Xaos

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 "*Маниии*" 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-Icewind**, **DM-HyperSG1-TE**, **DM-Atje's_Arena**, **CTF-LostParadise** и **CTF-Locust Wind Containment Facility**. Читайте критику, смотрите скриншоты, думайте, выбирайте, играйте!

Редакция "Маниии" доводит до вашего сведения, что текст рецензий не редактировался (только прошел нашу корректуру, как любые другие материалы на компактe) и представлен вашему вниманию в исходном авторском варианте.

DM-Salient

Автор: ChicoVerde

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

Рецензия: Nihel

Рекомендуемое число игроков: 3-5

Рейтинг: 9.5/10

Как вы, наверное, смогли заметить, на нашем сервере с довольно небольшой периодичностью появляются обзоры недавно выпущенных дополнительных уровней, и, как правило, все эти уровни созданы знаменитыми дизайнерами, которые способны передать атмосферу и создать отличный геймплей вместе с превосходным дизайном и потрясающей воображение архитектурой. Возможно, данный обзор имеет структуру последовательной передачи мыслей и соображений, которые переполняли мозг вашего покорного слуги при просмотре данного уровня... Пора заканчивать вступительную часть и переходить непосредственно к последовательному описанию всего того, что вы увидите на уровне, если, конечно, скачаете этот шедевр. Почему шедевр? Читайте дальше, уважаемый читатель, и вы поймете, почему этот уровень я позволяю себе называть шедевром картостроительства. Начну, наверное, с геометрии, а именно — что и как построено, какое освещение, как проложены пути, есть ли где развернуться и устроить противнику праздник жизни, во время которого вы будете преподносить ему ракеты. Значит, так: самое первое, что бросается в глаза, так это

текстуры **Richrig**, созданные знаменитым дизайнером **Rich “Akuma” Estwood**, которые **ChicoVerde** умело использовал при создании уровня. Также вы почти сразу заметите очень высокие потолки и то, что на карте присутствует несколько уровней, на которых вы можете расположиться и закидывать противника всем тем арсеналом, который наличествует в вашем распоряжении. На некоторые такие площадки для развертывания стратегического удара по противнику можно попасть только при помощи ботинок или некоторых других методов.

На карте также присутствует весьма внушительных размер туннель, в середине которого очень предусмотрительно расположен **Shield Belt**, но вот именно там, где лежит **Shield Belt**, есть весьма неприятная подстава в виде пара, который может пустить, нажав на специальную кнопку, “заботливый” противник, заметив вас через стеклянный пол именно в тот момент, когда вы приготовились схватить защиту. Только вероятность того, что такой вариант уничтожения противника удастся провернуть, очень мала — хотя бы потому, что мало кто будет в таком опасном месте долго стоять, скорее всего, это место будет преодолеваться очень быстро. Кроме того, есть возможность, находясь внизу, посмотреть через стеклянный пол вверх и оценить ситуацию. Так что прежде чем взять защиту, подумайте, какой может быть цена вопроса. Надо отметить то, что все оружие на уровне расположено грамотно и с пониманием дела. **Flak Cannon** находится между вторым и третьим уровнем, и попасть туда можно, поднявшись на лифте. **ASMD Shock Rifle** лежит прямо внутри открытого ящика на самом первом уровне; если вы скажете, что располагать этот тип оружия в ящике неудобно, то обратите внимание на прекрасную возможность накрыть противника ракетой, когда он спокойно расположится внутри ящика. **Rocket Launcher** находится на втором уровне — именно там, где есть возможность держать под контролем практически половину уровня; это значит, что мы можем атаковать противника и в тот момент, когда он окажется на самом верху, и когда он будет внизу. Очень жалко, что отсутствует на уровне **Sniper Rifle**, а то как было бы здорово расположить снайперскую винтовку на самом верху, там же, где и **Unreal damage!** Но даже отсутствие снайперской винтовки не мешает вам устроиться рядом с **Unreal damage**, чтобы атаковать противника. Только учтите, что эта площадка прекрасно простреливается из ракетницы и др. видов вооружения. Наверное, на этом описание оружия, присутствующего на уровне, заканчивается, т.к. описывать все виды оружия и их местоположение просто нет смысла, — скачаете уровень и все сами увидите. Пора вернуться к описанию геометрии. Стоит отметить то, что весь уровень поделен как бы на два больших помещения, и между собой они соединены переходами. Именно эти переходы и создают второй этаж. Наличие стеклянного пола на втором этаже дает прекрасную возможность заметить противника и спланировать стратегию атаки. На первом этаже имеется резервуар с отработанной технической водой, на дне которого лежит защита, а в нескольких метрах от нее расположен вход в туннель. Автор карты поступил очень грамотно, положив мощную защиту перед входом в туннель, так как туннель — очень опасное место на уровне.

Стоит также обратить внимание и на помещение, в которое нельзя попасть, т.е. это помещение создано только для атмосферности уровня. Представляет оно собой комнату небольших размеров с трубами, по которым течет техническая вода, которую вы можете наблюдать в резервуаре на первом этаже; смотрится это, должен я вам сказать, просто великолепно. Также обратите внимание кое на что помимо труб: пол комнаты заполнен расплавленным металлом. Теперь нам становится понятным, зачем на уровне вода, — она служит для охлаждения расплавленного металла. Совсем забыл сказать о натянутой на верху уровня сетке; зачем она там натянута, можно только предполагать, — скорее всего, просто для красоты и дополнительной стилизации. Очень удачно автор уровня использовал такие элементы декораций, как провода, свисающие сверху, и строительные конусы. Кстати, строительные конусы можно сбивать. Вообще дизайнер **ChicoVerde** умеет грамотно детализировать уровень и передавать атмосферу — как говорится, талант не пропьешь. Теперь коротенько остановлюсь на описании освещения. Есть места как освещенные, так и не очень, что необходимо для геймплея. Ведь всегда можно спрятаться в темном уголке, а можно, набрав брони и вооружения, выйти на свет и порвать противника на сотни мелких кусочков. Все освещение подобрано грамотно и с пониманием дела, соблюдаются контрастность и переходы от одного источника света к другому. Во всех помещениях освещение сделано со вкусом, и придаться просто не к чему. Кстати, всем, кто увлекается дизайном уровней, необходимо

обратить самое пристальное внимание на то, как надо освещать свои уровни, и, возможно, перенять опыт у ChicoVerde.

Теперь перейдем к описанию поведения ботов на уровне, к тому, что и как они делают. С пониманием ботами второго и тем более третьего этажа произошел прокол: боты большую часть времени проводят на первом этаже и иногда на втором, а вот чтоб они брали невидимость или постреливали с третьего этажа, мне заметить не удалось. Хотя, может, надо было поиграть подольше. Оружие боты находят нормально, правда, у меня возникло впечатление, что боты используют только то оружие, которое взяли последним, а не переключаются на более выгодный его тип. Такого явления, как бот, упершийся в стенку и стоящий там до тех пор, пока его не завалят, замечено не было. Также возникают проблемы у ботов с использованием лифта: складывается впечатление, что они просто не находят к нему пути. Как и стоило ожидать, боты практически не пользуются кнопкой, которая включает пар в туннеле, хотя один раз было замечено использование кнопки пуска пара.

Если ты начинающий дизайнер уровней или просто играешь с ботами, тогда эта карта должна быть на твоём жестком диске. Заключение: геометрия 10/10, освещение 10/10, интеллект ботов 8.5/10, общая оценка уровня 9.5/10.

DM-1on1-Revenge

Автор: Aaron “Platinum” Ingersoll

Координаты в Сети: <http://planetunreal.com/platinum>

Рецензия: RedFox

Рекомендуемое число игроков: 2-4

Рейтинг: 9/10

Итак, перед нами очередная карта от неутомимого левел-дизайнера **Platinum'a**. Предыдущая его карта, DM-NisusMetal, была досконально рассмотрена моим коллегой Dizzel'ем и получила от него самые лестные высказывания и соответственно высокую оценку. На странице самого Platinum'a (www.unrealism.com/platinum), который, кстати, временно перебрался под крыло сайта *unrealism.com* в связи с некоторыми разногласиями с *PlanetUnreal*, находится упоминание об этом ревью и высокой оценке уровня.

Но вернемся непосредственно к обзору **DM-1on1-Revenge**. Как видно уже из названия, уровень является дуэльным. Для тех, кто учит немецкий, поясню, что название переводится с английского как “месть”. Этот уровень полностью оправдывает такое название своим отличным геймплеем. Как видно из прилагаемых скриншотов, карта представляет собой некое подобие арены под открытым небом. Несколько уровней высоты “этажей” создают отличный z-axis battle. Но верхний этаж тут не является самым выгодным — даже, наверное, никакой этаж нельзя назвать самым выгодным, так как автор добился отличного баланса между ними, используя несколько вариантов доступа, как быстрый, с помощью лифта, так и относительно медленный, по наклонным подъемам. Исключение составляет разве что самый верхний этаж, где лежит снайперка, — тут отличное место для искусного снайпера, почти весь уровень виден как на ладони. На этот этаж ведет всего-навсего один лифт, выходы из которого легко контролируются сверху, так что выкурить с верхнего этажа вашего противника будет не очень легко. Также с этого этажа и только с него можно взять броню, что еще больше усугубляет проблемы, с которыми сталкивается мечущийся внизу оппонент. Под контролем снайпера будет находиться **Power Shield**, что создает классную игровую ситуацию. Игрок видит PS, но не может его взять без риска для своей головы, особенно если наверху засел действительно классный стрелок. Из оружия на карте представлено: **RL, Flak, Minigun, ShockRifle, SniperRifle**, — короче, полный “джентльменский набор” :). Небольшое количество боеприпасов заставляет игрока постоянно перемещаться по уровню, то и дело сталкиваясь со своим оппонентом. И это правильно. Кому захочется бегать по карте несколько минут только для того, чтобы, увидев соперника, успеть пару раз выстрелить ему в спину, потерять его из вида и снова начать несколько минут его искать. Так называемая “предсказуемость мест появления противника” (подробнее о том, что это такое, читайте в руководстве по геймплею по

адресу <http://unreal.xaos.ru/unreald/g1.shtml>) делает из этой карты достойного конкурента уровням David'a Munnich'a :). Это легко почувствовать после нескольких минут игры на ней, даже с ботом. Относительно новые текстуры, запакованные в MyLevel (то есть вам не придется качать никаких текстурных паков, все запаковано в самом уровне), прекрасное, контрастное освещение и небольшой размер архива (всего-то каких-то жалких **693 Kb**) также должны убедить вас скачать **DM-1on1-Revenge**.

DM-Brunel

Автор: Colin'Carnage'Murphy (aka-Lruce Bee)

Координаты в Сети: www.dbyclan.net

Рецензия: Detonator

Рекомендуемое число игроков: 2-4

Рейтинг: 9/10

Немногие из вас, наверное, слышали о мап-дизайнере **Colin'Carnage'Murphy (aka-Lruce Bee)**. Да, **LB** — это новое имя в UT-дизайне. Приятно осознавать, что появляются все новые и новые имена, это означает, что дело Unreal Tournament'a еще живет и кое-где даже процветает.

Первая попытка — первый успех. Вот так можно охарактеризовать уровень **DM-Brunel**. Сумасшедшая детализация происходящего вгоняет в изумление не только новичка, но и также выдавшего виды вашего покорного автора. Впрочем, карта вгоняет не только в изумление, но и в ступор... ваш компьютер. Строго не рекомендуется запускать уровень на конфигурации ниже **P3-550 + 128 Mb**.

Стиль и общая концепция уровня. Вы когда-нибудь играли в Quake 3? :) Баловались немножко, говорите. Тогда вы непременно подмечали для себя оригинальный стиль некоторых уровней: закругленные формы, изогнутые арки и бесконечные прыжки и подъемы, либо с помощью jump pad'ов, либо — лифтами. Нечто похожее вас ждет и на этой карте.

Оружие и раскладка итемсов. Твердая четверка. Обычно оружия хватает, даже иногда слишком. Типичная ошибка многих начинающих мап-дизайнеров — неправильная раскладка оружия. На чем это отражается, спросите вы. Отвечаю. После респавна игрок, что естественно, пытается набрать как можно больше оружия и желательнее помощнее. Если маппер совершил вышеуказанную ошибку, то вы будете долго и нудно ходить и искать любимый вид оружия. Это недопустимо, так как происходит дисбаланс геймплея.

Итог. Отличный уровень с неплохим, как модно сейчас называть, z-axis геймплеем, бесспорно качественной архитектурой и освещением. К недостаткам следует отнести общую тормознутость уровня и некоторую запутанность ходов. Как следствие, заслуженная оценка: 9 из 10 возможных баллов.

CTF-FinalFace

Автор: Inoxx — Amped by Dr. Doom and Shinigami

Координаты в Сети: Jerry's Place

Рецензия: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 8-16

Рейтинг: 7.5/10

CTF-FinalFace, как вы уже, наверное, знаете, это не что иное, как переделка всем нам известного **CTF-Face**. Авторы не стали делать из мухи слона, а просто взяли да и изменили дизайн баз, и поэтому все, что здесь переделано, касается только лишь их. Результатом работы **Dr. Doom** и **Shinigami** стал вполне удобоваримый римейк карты **CTF-Face**. Этот термин применим не ко всей карте в целом и не к абсолютно всем элементам игровой среды, а лишь, как уже было сказано, к базовым строениям красных и синих. В процессе работы были учтены такие немаловажные моменты, что при схожей тематике архитектуры и дизайна обеих крепостей имели место быть и некоторые стилистические различия в их внешнем облике и

интерьере. Сама же суть карты осталась вообще незатронута, что есть хорошо. Первоначальная атмосфера сохранена в прежнем духе космических полетов на околоземной орбите в окружении астероидов и газовых туманностей.

Место боевых действий, на котором нам предстоит побороться за чужой флаг, избегая града пуль местных кемперов, и яростно защищать свой флаг, осталось все тем же. Монолитная каменная глыба, вытянутая вдоль, на противоположных концах которой неподвижно стоят высоченные базы. Только вот в приснопамятном STF-Face они были представлены сооружениями храмового типа — эдакие высоченные замки, высеченные из рыжего камня. Теперь же это совершенно новая композиция, пришедшая на смену древности. По-видимому, авторам данного римейка были не по душе старые обветшалые стены, мрачный вид которых, по их мнению, портил пейзаж. Посетовав некоторое время на сей недостаток, они взяли и поставили на место древних “замков” весьма стильные форты, выполненные из стали и камня. Громады, декорированные под техногенный стиль, придали карте привкус футуризма, и тотчас убогий мотив древности полуразвалившихся крепостей сменился на совершенно противоположный, яркий и современный. Было решено на этом не останавливаться и внести кое-какие дополнения в расположение предметов, касаясь также и других элементов карты. В результате стараний авторов теперь, стоя около базы, мы увидим перед собой вместо каменных гигантов доисторических времен грозно возвышающиеся цитадели все тех же исполинских размеров, которые по праву можно назвать олицетворением мощи с легкой примесью невероятных форм и пропорций, несбыточных фантазий космических полетов, неясных граней на пересечении реальности и фантастики.

Спрятанные под толстенными листами брони, они угрюмо смотрят друг на друга. Габариты, пропорции и форма были сохранены, и это все те же богатыри, поражающие своими гипертрофированными размерами. Причем база красных больше соответствует понятию “крепость”: внешний каркас исполина покрыт слоем высокопрочной защитной облицовки, плиты которой плотно облегают его от основания до вершины и придают ему устрашающий вид, который говорит о его несокрушимости. У синих же крепость сложена из бледно-голубого блочного камня, здесь сделана ставка на мягкие тона, и мутно-синеватые оттенки придают этой базе весьма специфический облик.

Спешу дополнить, что частью конструкции каждой из баз являются обода, прилегающие к внешней стороне и опоясывающие ее, в них по желобам движется лентой некое подобие энергии, мигая ледяными отблесками на синей базе и мозоля глаз ядовито-красным цветом на красной. Вот такая характерная символика с упором на прогресс в области научной фантастики. Постепенно сужаясь к вершине, все это величественное строение завершают толстые вертикальные столбы, на концах которых столбами света фонари светят в звездную бездну. Как мы помним, изюминкой STF-Face являлось то, что карта была сделана с максимальным упором на преобладание в игре роли снайпера, предоставляя под проведение этих маневров множество нычек по всему замку, что порой делало его неприступным. Расположены они были в вертикальном направлении. Самое нижнее — отличное местечко с квадом, который увеличивал шансы снайпера на победу с первого выстрела. Нычка с Redeemer'ом, что повыше, — место не столь подходящее для снайпера, уж слишком открыто, да и патронов к райфлу нет. Третья локация — наиболее скрытная, позволяющая стрелку быть невидимым из-за перегородок и слабого освещения, плюс куча амуниции. Ну и, наконец, превосходный “четвертый этаж” — элита, пик снайперского рукоделия: вся карта как на ладони; патроны и броня; высота, играющая на пользу снайперу, делающая его фигуру неразличимой для народа внизу; возможность мочить “гадов” практически с респавна и возможность истреблять неприятеля на подступах к флагу делают это место поистине излюбленным для кемперов и снайперов, оно позволяет отлично орудовать башнесрывателем благодаря вышеперечисленным качествам, полагаясь только на собственную меткость. Расклад идеальный, подходит для каждого: либо внаглую стреляем со второго этажа с большей вероятностью самому остаться без головы, либо скрытно и подло простреливаем черепные коробки врагов с верхотуры. Кому что? В STF-FinalFace все осталось по-прежнему, вот только третья нычка устроена таким образом, чтобы максимально обозначить присутствие снайпера и открыть его для противника, потому что теперь это не темный уголок за продольными балками, а открытая площадка, которая выдается слегка вперед, что раскрывает снайпера с головой;

этажом ниже, где обитает Redeemer, появились две упаковки патронов для райфла. Также респаун-споты, что были по бокам баз, теперь находятся аккурат за ними, что исключает возможность тут же попасть под шальную пулю снайпера из противоположной группировки. Это внешняя сторона. А что же внутри? Внутри все отлично.

Интерьеры баз также подверглись переделке, и в результате смены темы далекого прошлого на более современную и технологичную внутри база стала чем-то вроде военного склада. Устройство интерьера замков, при своей схожести с оригиналом, различается только в плане текстур и мелких деталей из разряда “там есть решетка, а тут ее нет”. Внутренняя структура осталась прежней, поменялись каменные стены терракотового окраса на тусклые отблески темно-синего металла. Главными изменениями я осмелюсь назвать два факта. Во-первых, смена расположения флага: в Face он был по правую сторону от входа, теперь флаг поставили прямо за перегородкой по центру. Во-вторых, убраны телепортеры, ведущие на основные оборонительные (читай: кемперские) позиции. Их попросту нет, есть обычные переходы, как из одной комнаты в другую, воспользовавшись которыми, вы с удивлением обнаружите себя уже на вершине крепости, притом что вы шаг назад были, например, около флага. К тому, что здесь есть, слово “телепортер” не подходит, оно не находит здесь своего смыслового применения, это скорее оптический обман, эдакий фокус “нереального” движка. Сам факт реализации перемещения игрока столь оригинальным незаметным для него образом в любую из четырех точек обороны цитадели вызывает у меня восхищение UnrealEngine. Короче, чтобы понять, надо увидеть. Желая добавить что-нибудь от себя, авторы CTF-FinalFace снабдили крепости системой защиты в виде стационарных охранных орудий, которые были установлены по одной на заднем дворе каждой из баз, и теперь это вроде как охраняемая территория, находящаяся под строжайшим наблюдением сканеров стационарных пулеметов, готовых отреагировать на любое движение. Было бы хорошо, если бы это было на самом деле так. Идея охраны замков от посягательств противника на запасы “провианта”, хранимого в скудном количестве на задворках баз, с помощью стацорудий была загублена низким качеством реализации. С самого начала приступ истерии у меня вызвало то обстоятельство, что пулеметы попросту сами по себе, вопреки всем законам физики, висят в воздухе. Наверное, у людей, которые делали карту, нелады с этой наукой, и законы Ньютона, по-видимому, для них бред собачий. Затем, само расположение за базой делает пулеметы непригодными, потому как кроме Ripper, PulseGun и единственной аптечки там охранять нечего. Да и зачем вражина пойдет туда? Стенку помочить? Я извиняюсь, но больше ему там делать нечего. Кроме всего вышесказанного, пушки умудряются еще и откровенно мазать.

Теперь выражение “база-крепость” применительно к нашим металлическим гигантам выражает в полном объеме суть этого словосочетания. Базы теперь просто напичканы всякой всячиной, и перед тем как выступить в поход против захватчиков в лице братьев-краснолицых, например, есть возможность хорошенько подкрепиться перед марш-броском. Были добавлены также и новые виды оружия (BioRifle и PulseGun), арсенал пополнился набедренниками в количестве четырех штук, по два на синих и на красных. Смена стиля продиктовала свои правила, и теперь практически все от патронов до аптечек строго зафиксировано в своеобразных гнездах, прикрепленных к стенам. Выглядит это непривычно, но, являясь элементом архитектурного замысла, подобная дизайнерская находка не вызывает отрицательных эмоций, а даже придает интерьеру некую специфичность. Другим изменением можно назвать тот факт, что пустынный и бесполезный задний дворик получил некоторое украшение в виде ламп дневного света, аптечки, место пребывания которой делает ее недоступной, не окажись у вас под рукой транслокатора, и в довершение ко всему сказанному пейзаж завершают парочка пушек. Так живописно, хоть картину рисуй. В заключение хочу сказать, что карта разочаровала меня своим гробовым молчанием. Звуковое оформление здесь практически отсутствует, хотя предпосылок для его наличия весьма немало. Также, в довесок к смене стиля, базы внутри были приукрашены парочкой красЯвостей, которые вы сможете увидеть сами, если скачаете этот уровень. При столь дикой и непривычной смене обстановки можно задаться вопросом — а изменилась ли сама игра? Ответить на этот вопрос не так-то легко. Может ли измениться игра, если CTF-FinalFace отличается от оригинала лишь в косметическом плане, сохранив от CTF-Face концепцию и атмосферу? Сменилась обертка, а начинка же осталась все той же. Вот мой вам ответ.

AS-RedSquare

Название карты: AS-RedSquare (проистекает из **Tygra's Pack v.100**)

Автор: Dmitry Gribanoff aka Tygra

Координаты в Сети: Tygra's UT

Рецензия: 2u.Satavt

Рекомендуемое число игроков: 10 — 16

Статистика: 2 объекта, 10 минут

Рейтинг: 7/10

Как видно из названия **AS-RedSquare**, все события происходят в самом сердце России — на Красной площади. Атакующие респавнятся около провалившегося в систему подземных туннелей космического челнока. Далее они выбираются на поверхность, находят рубильник, открывающий мавзолей, и, ворвавшись в последний, жмут на переключатель, открывающий саркофаг. Играет легкая попсовая музыка Lady of the House — French Cut by Trobe, которая немного не вяжется с таким серьезным делом, хотя сам трек хорош.

Технически карта выполнена на высшем уровне. Красота невероятная. Великолепные световые эффекты, хотя освещение подземных коридоров можно было сделать иначе.

Виды оружия, амуниции и различных рулезов разбросаны по карте в больших количествах. Вам не надо будет заботиться о снаряжении, все и так валяется под ногами. На карте присутствует **Acoustic dampener** (букв. “глушитель”), знакомый нам еще по Unreal. Отлично подобраны текстуры, расположение и геометрия объектов, вот только лава в коридоре и jump pad на мавзолее несколько не вписываются в общую картину.

Зона респавна атакующих расположена близко к защищающим и очень доступна для них. Чего никак не должно быть. И совершенно зря в эту зону еще и автоматические орудия поместили. На здешнем лифте ездить — это самоубийство, но и на поверхности не лучше. Там по нападающим ведется перекрестный огонь из автоматических орудий плюс из любого возможного оружия (представляете, что будет, если из биогана обгадить лифт, на котором 6-8 человек поднимается), по ним лепят с трех направлений (из окопчиков, с крыши мавзолея, из-за елочек, холмиков и из озерца, в котором невидимость валяется). Можно, конечно, попробовать альтернативным способом пойти атаковать, а именно — через пролом Impact Jump'ом, так с автоматическими орудиями много не попрыгаешь, да и на 6-8 человек амуниции маловато будет для таких прыжков. Даже если вы выполните первое задание, вам опять придется снова, как в начале, выбираться на поверхность и т.д...

Поддержка ботов реализована очень грамотно. Они отлично защищаются, сидят в окопчиках, собирают амуницию, рулезы. В атаке боты не задерживаются, бегут к цели напролом, гладко передвигаются по подземным коридорам (даже виалки совершенно не трогают). На таком трудном месте, как лифт (боты так и норовят с него спрыгнуть), в среднем 80% ботов выбирается на поверхность за один заход. Хотя бывает, что бот из защищающей команды, пробегая мимо закрытых дверей мавзолея, так и норовит в них забежать. Совершенно потрясная вещь происходит, когда половина защищающихся ботов с рокетами и флэками в PS'ах сиганет в пролом и начинает гонять худых и безоружных атакующих по подземным коридорам. Если выставить 8 на 8 годлайков, то никто из атакующей команды никогда не пробежит дальше плаката с Владимиром Владимировичем (как символично), а это о чем-то говорит.

На уровне всего 2 объекта. По сегодняшним меркам маловато будет, хотя, чтобы выполнить первый, надо ох как постараться. Создается такое ощущение, что автор был против атакующих (оно понятно), и получился такой дисбаланс, что карта является практически непроходимой и непригодной для эзаулта, несмотря на все ее достоинства. Большинство недоделок и ошибок выявляются буквально в первых играх даже с ботами.

Жаль, а ведь могла получиться отличная AS-карта с совершенно невероятной динамикой.

