

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 №12

О Скринтурсе

<h2>Что такое Скринтурс</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>Условия участия в Скринтурсе</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 очепяткам или обращать внимание на то, что приведена только основная часть названия, но ответы типа "Komand&Kanker" 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 можете сказать, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет. Также не влияет на правильность ответа версия игры (локализованная или нет). Но не влияет она лишь в том случае, если по скриншоту действительно невозможно отличить локализацию от не локализации.

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 editor@igromania.ru либо на **адрес редакции**:

Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465, "Скринтурс!"
Конкурс проводится до 5 октября. В ноябрьском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Призы Скринтурса

******Картинка из директории Prize.*

Конечно, замолвим слово о призах, которые ожидают, можно сказать — *ждут не дождутся* своих грядущих обладателей. На этот раз мы приготовили вам сюрприз: мультиплеерная ролевая командная экшен-эскапада "**Легенды Меча и Магии**", предоставленная компанией "**Бука**". Причем — сообщу вам по секрету, пока никто не видит и не слышит — она также участвует в **Скринтурсе**. Это вам личная фора от Торика, всецело ратующего за геймликбез в рядах читателей "Мании".

Рекомендую заранее запастись длительным доступом в Интернет или окружить себя локальной сетью, ведь "**Легенды Меча и Магии**" — это именно мультиплеерная и именно командная игра (чем-то напоминающая Counter-Strike), вполне способная доставить многие сутки, часы и минуты удовольствия в сфере онлайн-ового рубилова.

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!!! :))))))*******

Лучшая карта для Counter-Strike

Карта CS_ALL

Автор — C44.VNiNE (v7q3@narod.ru)

Идея хорошая, однако реализована она через кое-как...

Большое здание в североамериканском стиле, рядом еще одно строение, в стиле откровенно советском. Помещения либо пустые, либо набиты стандартными prefab'ами, освещение неграмотное, глюков, вроде дырок в мировое пространство, тоже немало. Благодаря кривой компиляции карта отчаянно тормозит.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,
spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта CS_BUNKER16

Автор — **Дмитрий Воробьев (dima_v1987@mail.ru)**

Творение магнитогорского маппера в двух вариантах, для режимов CS и AS.

Сначала буду хвалить. Карта сделана аккуратно, выдержана в стиле оригинального Half-Life (хотя некоторым это может и не понравиться), текстуры тщательно выровнены, да и архитектуре можно порадоваться (смотрите скриншоты).

А теперь буду ругать ;). У контров только один вариант проникновения в бункер, что в корне неправильно. Много недочетов в архитектуре (автор явно не знает, что такое золотое сечение), глюки с просвечивающими друг через друга объектами также имеют место быть. Опять же, на пресловутый HL-стиль можно посмотреть с разных точек зрения.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,
mdl в директорию **cstrike\models**,
wav в директорию **cstrike\sound**,
spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта CS_DE_RALLY

Автор — **Maksim Beloysov**

Забавная карта. Общая концепция напоминает столь любимую всей редакцией карту de_bridge из набора Gunslinger's Chiose. У терроров и у контров в распоряжении транспортное средство (некто на воздушной подушке, по-моему, это называется "ховеркрафт") и несколько минут, чтобы добраться до вражеского респауна. Благодаря своеобразному трамплину ховеркрафты способны проделывать поистине головокружительные трюки. Под моим чутким руководством сие транспортное средство умудрилось залететь на крышу близлежащего здания... Кстати, о зданиях. Сделаны они из рук вон плохо. Видно что человек старался, но с архитектурой не заладилось. Увы.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,
mdl в директорию **cstrike\models**,
wav в директорию **cstrike\sound**,
spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта CS_INDUST_FV

Автор — **Grigorjan Andrey (KaB)**

Средненькая по всем параметрам карта. Задумка стандартная — несколько зданий и сеть подземных коммуникаций. Архитектура грубая, деталей минимум. Текстуры в основном использованы стандартные, но кое-где встречаются дополнительные, ужасные, надо сказать...

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,
mdl в директорию **cstrike\models**,
wav в директорию **cstrike\sound**,
spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта CS_LAKE

Автор — Александр Гернер а.к.а. [AS]AntiLamer

Это, наверное, типа шутка. Шутка удалась. Круто. Типа. Посмотреть на ЭТО надо обязательно, чтобы раз и навсегда уяснить, как не надо делать карты. Эта выставка достижений отечественной психиатрии набита плохо затекстурированными префабами, застревающими дверьми и глюками. Посылать такое на конкурс определенно не стоило.

Ко всему прочему, карта криво откомпилирована и на тестовой системе (P III 900//512MB RAM//GeForce2) выдает целых 5 (вы только подумайте!!!) FPS! Так держать!

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта CS_LEFT_HOUSE

Автор — Алексей Игоревич Савин

Очередной представитель движения под лозунгом "Главное — участие". Выиграть что-либо такая карта не может по определению. Делалась она явно левой ногой в обеденный перерыв. Описывать тут по большому счету и нечего... Ну дом, ну большой дом, ну многоэтажный. Внутри заложники, снаружи — контры. Контры могут попасть внутрь тремя путями. Терроры могут перестрелять сверху всех контров еще в самом начале раунда. Архитектура никакая, текстуры кривые, освещение отсутствует. Все.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта CS_STRIOKAMY

Автор — Vlad

Простенько и со вкусом. Небольшой уровень, представляющий собой несколько зданий складского типа. Дизайн вполне приличный, хотя и не профессионального уровня.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта DE_АТАКА

Автор — Михаил Феденюк

"Жил-был журнал Игромания. Неплохой был журнальчик. Но в редакцию влетел самолет, начиненный взрывоопасными геймерами. И от нее осталась пустыня, с телепортировавшимися из другого измерения строениями. После эту зону окружили странной невидимой стенкой, и инопланетяне начали ссылать туда своих преступников на смертельные бои.

Потом туда прибежал Нео из Матрицы и всех замочил. А затем из яиц вылупились контры, потом от них методом деления образовались терроры. Они посрывали с соседнего дерева и

решили поиграть в Контру.

Сказка ложь, да в ней намек — добрым молодцам урок:

ДЕТИ, НЕ УПОТРЕБЛЯЙТЕ НАРКОТИКИ И НЕ БЕГАЙТЕ ПО МИННЫМ ПОЛЯМ.

— А теперь вопрос: Почему я это написал?

— Чтоб вы не увидели надпись:

(Press FIRE to continue)"

От себя добавлю, что карта посредственная, несмотря на хорошую идею и кучу интересных фишек типа нескольких джипов и турели, которая стреляет со страшной отдачей. Если бы автор уделил больше внимания дизайну и нормально ее откомпилировал, играть было бы гораздо интереснее.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps,**

mdl в директорию **cstrike\models,**

wav в директорию **cstrike\sound,**

spr в директорию **cstrike\sprites.**

Карта DE_DALE

Автор — **Мотылев Михаил Владимирович**

Полноценный качественный продукт трехмесячной работы. Уровень в классическом средневековом стиле с техногенными элементами. Грамотно подобраны текстуры, соблюдены все пропорции, освещение реалистичное. Карта хорошо спланирована и сбалансирована, вейпоинты для ботов написаны и поставляются в комплекте.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps,**

mdl в директорию **cstrike\models,**

wav в директорию **cstrike\sound,**

spr в директорию **cstrike\sprites.**

Карта DE_DUST_ARENA

Автор — **Широков П.С.**

От автора:

“Карта скомпилирована с собственными WADами. (карта Plug&Play :]]]).

Прошу не распространять оригинал карты.

В наших клубах мои карты пользуются спросом... особенно эта...

Карта для настоящих "Атцов"... :)

Она, я думаю, достойна даже попасть в какую-нибудь из версий CSa. :)

Зачалась эта карта 20 сентября 2000 г. 6 февраля 2001 г появилась на свет de_dust_arena v1.0, которая всех очень перла (и прет до сих пор)!!

Я еще не умел делать нормальное небо — мне приходилось делать как в кваче, имитировать большим количеством light-ов, и вообще было много ляпов. 1 мая решил сделать de_dust_arena_big — 10 июня сделал. Получилась лажа — слишком запутанная. Я дельнул ее...

Я занимаюсь меппингом уже 3 года, изучая все функции (я себя уважать не буду, если декомпилировать карты стану :[[[!!!) и 7 июня в свой день рождения Я доделал свою dust_aren-u.

Я делал ее почти 9 месяцев.

P.S. Если и не призовое место, и даже не 30-е, распространите карту... Все делалось с нуля, исходники есть.

Все делалось на WorldCraft 2.0...

Даже WayPointy к POДВОТам есть — КРУТО ПОЛУЧИЛОСЬ!!!!!!!!!!

Против СТ не очень, а Т со skill 100 — рвут как тузик грелку (я всегда играю skill 100)."

Попытка римейка знаменитого уровня **de_dust**. До прототипа не дотягивает по многим

причинам. Первая из них — архитектура. Слишком уж все квадратное. Вторая причина — баланс. Судите сами, от респауна терроров до бомбплейса два шага... Ну куда это годится?

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта DE_GRAVE

Автор — [MS]Brick

Очень интересная идея — уровень для **CS** в стиле **Serious Sam**. Используются оригинальные текстуры, архитектура выдержана строго в одном стиле — стиле древнеегипетских гробниц.

Приятные, хотя и несколько мутные текстуры, никаких глюков и недочетов, никаких "швов" и пятен от неправильного освещения. На стенах симпатичные спрайтовые факелы, ну а подвесной мост и вовсе шедевральный.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта DE_LAROSHEL

Автор — Козырев Андрей Викторович

Плохая подборка текстур, ужасная архитектура, обилие стандартных prefab'ов, жуткая теснота, в общем — типичный аутсайдер.

Карта представляет собой "замок в горах". Горы — это нагромождение кубов, а замок — маленький двухэтажный домик.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта DE_RADARS

Автор — Nazar (nazar@ok.ru)

Основная цель — взорвать один из двух **радаров**. Все круто, но почему-то оба радара расположены в четырех стенах, что хорошему приему однозначно не способствует. Но это все придирки, а в целом карта неплохая, хотя, конечно, профессионализма автору явно не хватает. Все дело портит дизайн — примитивная архитектура и неудачный подбор текстур.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта DE_ROME

Автор — **Jenia aka (Саввинов Евгений Васильевич)**

Одна из лучших конкурсных работ в плане дизайна. Классицизм во всей своей красе. Дело портят некоторые слишком растянутые и потому мутные текстуры, а также текстуры из набора **de_dust**, которые здесь совершенно ни к чему. С планировкой и с балансом полный порядок.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.

Карта DE_VAULT13

Автор — **TnT**

Примечание: на конкурс пришло три карты с названием VAULT13. Две уже выкладывались, это — третья.

Самая лучшая на сегодняшний день попытка воссоздать знаменитый **Vault 13** из **Fallout**. Планировка практически точно соответствует оригиналу, текстуры также используются близкие к нему. Благодаря вентиляционным шахтам решена проблема "замкнутости" — к месту закладки бомбы можно попасть несколькими путями, что есть правильно.

Установка

Скопируйте файлы

bsp в директорию **cstrike\maps**,

mdl в директорию **cstrike\models**,

wav в директорию **cstrike\sound**,

spr в директорию **cstrike\sprites**.