

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

Jailbreak: Prisoners of War

Идея этого мода состоит в объединении геймплея двух других. Взяли разработчики **Prisoners of War** и **Jailbreak**, сели, поработали и через несколько месяцев получили **Jailbreak: Prisoners of War**.

Собственно, в чем суть? Суть в тимплее. Берутся две команды. Обе помещаются на специальную карту с "тюрьмами". Убитые игроки попадают в "тюрьму". Ставится задача: путем отстрела отправить за решетку всех противников. Коллег по команде можно из "тюрем" освободить, отыскав на карте специальную кнопку и нажав ее. Значит, пока на свободе находится хоть один игрок из команды, есть надежда на победу.

Никаких изменений в арсенале по сравнению с Q3, никаких модификаций физики — только вы, ваши соседи по команде (или камере) и противник, которого надо посадить в "изолятор" как можно быстрее. Боты ведут себя как шайка кретинов — даже будучи освобожденными, они не торопятся покидать тюрьму. Соответственно, играть в Jailbreak: Prisoners of War надо ТОЛЬКО по локальной сети или через Интернет.

Рейтинг: 3/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компакт-диске.

Unreal Tournament

Bad News

Ребята! Анрилеры! Мы надежно защищены! У нас появилась "крыша". Наши старые друзья — монстры из **Unreal** — дружно за нас подписались. А поручился за нас мод **Bad News**. Представим знакомую картину: хорошо пошла игра, один фраг, второй, третий, *Killing Spree!* Классно! Еще выстрел, еще, еще, *Unstoppable!* Безумная радость, пар из ушей и... Нас убивают. Вмиг испорченное настроение, опустившиеся руки, ненавистный взгляд в сторону веселого отожранного противника. Хватит! Этот противник еще не знает, на что он попал. Отныне после убийства игрока, достигшего *Killing Spree* или более высокого рейтинга, на месте еще теплого трупики появляется очень злой и голодный монстр. Злобность, голодность, а также род и вид зверя всецело зависят от статуса погибшего игрока. На месте слабака, с трудом дотянувшего даже до *Killing Spree*, появится какая-нибудь муха, ну а за отца с *Godlike*'ом готов вступить сам *Warlord!* Монстры также появляются при *HeadShot*'е или при самой позорной смерти — от *Impact Hammer*'а. Смелчаку, завалившему какого-нибудь монстра, полагается награда в виде нескольких фрагов — в зависимости от крутизны зверюшки. В целом мод производит приятное впечатление, особенно при большом скоплении народа. Монстры ведут себя весьма не глупо, да еще не в меру живучи — старый добрый Скаарж валится аж с четырех (!!!) *HeadShot*'ов. Но на крутости монстраков и построен весь геймплей, а он здесь очень даже напряженный.

Рейтинг "Мании": 4/5

Установка

Непреренно прочитайте главу Troubleshooting в readme.txt: там описан способ модификации файла unrealtournament.ini, без применения которого мод может не заработать.

Bunny Bomber

Кролики — это не только 10 килограммов ушей и символ журнала **Playboy**, но и, после небольшой модификации, бомба на лапках. Помните **Redneck Rampage**? Кур, нашпигованных взрывчаткой? Вот здесь примерно то же самое. Берем маленького, ни в чем не повинного кролика, вставляем радиоуправляемую петарду “Черная Вдова” в эээ... ну, туда, куда обычно посылают лично неприятных людей. Несчастный кролик верещит от боли и начинает метаться по уровню, норовя увязаться за каким-нибудь злобным вражиной. Когда “не только ценный мех” наконец догоняет супостата — полкило тротила кладет конец мучениям кролика и бессмысленному существованию противника. Оборвать жизнь кролика можно и до того — с помощью альтернативного огня. В общем, все довольны и счастливы. Кроликов и гринписовцев в расчет не берем.

Однако недостатков у этой модификации тоже немало. Во-первых, некоторая несбалансированность: самонаводящиеся взрывоопасные шустрые кролики — серьезное оружие, в умелых руках не оставляющее шансов тем игрокам, которые не успели до него добраться. Кроме того, *Bunny Launcher* занимает в арсенале место не чего-нибудь, а *Flak Cannon* — то есть достаточно хорошей пушки. Да и боты высокого скилла уж очень хорошо обучены кролиководчеству — попадают, собаки, просто идеально.

Впрочем, играть все равно интересно и весело. Все то недолгое время, пока суета с кроликами окончательно не надоест.

Рейтинг “Мании”: 3/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Rocket Jump Enabler

Помнится, когда только появился **Unreal**, выросшие на **Quake** отцы были неприятно удивлены отсутствием *Rocket Jump*’а (вернее, *Eightball Jump*’а). Появление в *UT Impact Hammer*’а несколько исправило ситуацию, а с появлением мутатора **Rocket Jump Enabler** уже никто не уйдет обиженным. Наверное, назревает вопрос — “а зачем нужно еще одно прыгательное оружие?”. Объясняю. Основным преимуществом *Rocket Launcher*’а является возможность запустить одним выстрелом до шести ракет. Теперь понятно? Шесть ракет — и можно запрыгнуть на любое препятствие, выпрыгнуть из любой ловушки, в конце концов, просто покрасоваться. Высота прыжка, как и получаемые повреждения, — величины настраиваемые. При желании можно скакать, аки саранча, даже не заботясь о сборе аптечек. А можно наоборот — подпрыгивать, как дряхлый дед, и умирать от одной ракеты. Мод привносит новые стратегические элементы, да и просто — здорово добавляет адреналина в кровь. Квакеры, изредка поигрывающие в UT, будут в восторге. А для анрилеров откроется новый аспект применения *Rocket Launcher*’а.

Рейтинг “Мании”: 4/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Подборка скинов для Unreal Tournament

Коллекционерам скинов посвящается. Простым игрокам тоже посвящается. Это для затравки: четыре скин-пака и подборка занимательных скинов для модели *WarCow*. Желающих продолжить — милости просим в *Deathmatch*, раздел UT-новостей. Там есть вожденная ссылка на коллекцию в восемь сотен скинов.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Графика: Skinpacks

BigCatPack.jpg — Big Cat Skin Pack

EndOfWorld.jpg — End of the World Skin Pack

ThybaldSkins.jpg — Thybalds Skin Pack

UTCBonusSkinPack.jpg — Unreal Tournament Classes Bonus Skin Pack

Графика: скины для WarCow

arlek.jpg — Arlek Skin

dark.jpg — DarkCow Skin

dino.jpg — DinoCow Skin

holstein.jpg — Holstein Skin

lila.jpg — LilaCow Skin

moo.jpg — MooCow Skin

teddy.jpg — Teddy Skin

Counter-Strike

Карта de_cbble

Введение к тексту: карта de_cbble

Отлично сбалансированная карта! Здесь и любители ближнего боя, и заядлые снайперы-кемперы найдут то, что искали. В меру запутанные коридоры в сочетании в открытыми пространствами создают весьма неплохой полигон для испытаний действия автоматов, гранат и снайперок на организм “террористов”. Или “ментов” — кому как нравится.

Трикс для “ментов”

1. Если поторопиться, то вполне реально добраться сюда (**рис. 1**) раньше Т. Позиция довольно экстремальная — велика вероятность, что брошенный флэш сделает из вас слепого котенка. Но все же ради командного успеха стоит рискнуть — бандиты частенько теряют бдительность.

2. Укромное местечко (**рис. 2**). Его правильное использование, особенно в сочетании с трюком с №1, может создать для Т большую проблему. Как только между террорами и вашим напарником завяжется бой, вылезайте из укрытия! Скорее всего, вы увидите спины нахалов, расстреливающих вашего коллегу. Главное — в пылу истребления недругов не продырявить своего; ну, это если он к тому времени еще будет жив, конечно.

3. Загадочное место (**рис. 3**). Казалось бы, проверить его не составляет труда, но почти никто и никогда не делает этого. Враги просто сбегают по лестнице слева от вас или спрыгивают прямо перед вам... Несмотря на всю его простоту и незамысловатость, очень хороший одноразовый трюк.

4. А это местечко (**рис. 4**) для снайпера. Одновременно контролируются проходы через дверь и ворота. Для начинающего снайпера — отличная позиция для тренировок. Выбегающие из ворот или прохода Т могут вовсе вас не заметить, так что будет время прицелиться как следует.

5. Чтобы держать переход между двумя “бомбпэйсами”, можно засесть тут (**рис. 5**). Если на один из “бомбпэйсов” прорвутся Т без бомбы, то они пойдут через этот проход, чтобы посмотреть, что творится на другом “бомбпэйсе”. Будьте осторожны: Т могут появиться справа из ворот и одновременно из прохода слева.

6. Тихонько сидим тут (**рис. 6**) и сносим головы поднимающихся Т. Единственной реальной угрозой благополучному отстрелу Т может стать флэш. Если вас ослепили, то просто присядьте. Так как вы находитесь в тени, бандиты, возможно, вас и не заметят.

7. С помощью напарника забираемся на ящики (**рис. 7**) и висим над проходом — прямо как подкова на счастье. Бандиту и так проблем хватит, и при выходе из прохода он не позаботится посмотреть наверх. Как только вы увидите выбегающего Т, не спешите дырявить его. Подождите пару секунд — может выбежать второй. И тогда кладите их, пока мерзавцы не опомнились!

8. Если вы считаете себя снайпером-папой, то можете попробовать оборонять этот “бомбплейс” в одиночку (**рис. 8**). Вооружайтесь 4-6 и внимательно наблюдайте, откуда будут выбегать бандиты, а дальше все зависит от вашего мастерства.

Трикс для “терроров”

1. Тут (**рис. 9**) можно отлично покемперить. Очень часто СТ не сидится на месте, и они лезут в атаку. Увидеть вас в темном окне почти нереально, но будьте осторожны: из двух окошек, что левее прицела, вас может снять такой же снайпер. Желательно, чтобы вас прикрывал напарник — иначе “менты” могут подобраться к вам с тыла.

2. Сидя здесь (**рис. 10**), вы блокируете проход к напарнику с **рис. 9**. Если не злоупотреблять этой нычкой, то у вас время от времени будет шанс подрезать парочку халявных фрагов.

3. А вот чтобы пробраться сюда (**рис. 11**), не будучи замеченным “ментами”, нужно поторопиться. Для надежности можно на бегу кинуть флэш в проход, откуда появятся СТ. Если маневр удался — сидите и ждите выбегающих под раздачу “ментов”.

4. Если СТ разбили бандитов на одном из направлений, то, скорее всего, они пойдут через этот проход (**рис. 12**). Вы находитесь в абсолютной темноте, а шныряющие туда-сюда и хорошо освещенные “менты” — в пределах вашего поля зрения. Если не тормозить, то бедные СТ даже не поймут, откуда их изрешетили.

5. Маловероятно, но все же возможно, что какой-нибудь заблудший СТ забежит сюда (**рис. 13**). На дверь можно запрыгнуть в одиночку, по ящикам. Стреляя сверху, вы, скорее всего, попадете бедняге в голову, так что проблемы практически исключены.

Карта de_Vegas

Введение к тексту: карта de_Vegas

Атмосфера игорной столицы мира передана вполне натурально: однорукие бандиты, рулетки, бары/салуны — и на фоне всего этого разворачиваются боевые действия. Любители ближнего боя почувствуют себя здесь так, как крокодилы в речной воде. Нижеприведенные советы предназначены для “ментов”; а “террорам” могу лишь посоветовать не попадаться на эти трюки.

Трикс для “ментов”

1. Экстремальное местечко (**рис. 1**). Забравшись сюда, вы полностью лишаетесь возможности маневрировать — разве что вниз спорхнуть. Внимательно следите за окном: сначала в нем покажется оружие, а потом брэнное тело бандита; ваш конек — внезапность.

2. Если захотелось поснайперить, то вам сюда (**рис. 2**). 4-4 будет оптимальным выбором. Поскольку планируется, по сути, открытый бой, исход его зависит от вашей меткости. Остерегайтесь гранаты — Т может закинуть ее прямо в ваше укрытие, и тогда вас крепко тряхнет.

3. Этот неприметный уголок (**рис. 3**) отлично подходит для того, чтобы хорошенько прочистить голову от мозгов проходящему мимо бандиту. Но повторяться с этим трюком не стоит — следующий раунд начнется с того, что Т подбросит вам флэш. Шансов на выживание у вас, слепого, практически не останется.

4. В комнате охраны садимся на некое подобие компьютера (**рис. 4**). Бандит покажется слева и, скорее всего, не заметит вас. Спрыгивайте вниз и весело стреляйте ему в спину — тогда он может и не понять, откуда вы здесь взялись; это позволит повторить трюк.

5. Садимся в угол и прикидываемся веником (**рис. 5**). На первый раз трюк прокатит почти наверняка, а потом вас начнут мучить флэшами и гранатами.

6. Сидим на “бомбплейсе” около сейфа (**рис. 6**). Имеются два варианта развития событий. Т либо войдет через дверь слева от вас, и тогда придется вступить в открытый бой, либо вломится в дверь справа — в таком случае он, окинув взглядом комнату и никого не заметив, начнет устанавливать бомбу. Вряд ли успеет.

7. Постарайтесь попасть сюда (**рис. 7**) раньше бандитов. Несмотря на простоту исполнения, этот трюк

действует почти всегда: Т крайне редко считают необходимым проверять этот уголок, так как ждут атаки с другого направления. Впрочем, всегда могут найтись умники, которые кинут флэш или гранату.

8. Если Т перестали попадаться на предыдущий трюк, то можете засесть в неработающем лифте (рис. 8). Ваши напарники будут сдерживать бандитов с фронта, а вы начнете потихоньку отстреливать их со спины.

Клубные новости

Финальные демки с **Russian Qualifying Event** — своего рода отборочного тура, победители которого поехали в Лондон на **ELSA CPL European Championships**. Вы сможете, в частности, увидеть, как первый состав команды **c58** выиграл в *Q3 Teamplay* у второго, а команда **M19** победила CS-состав той же c58.

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Примечание: для проигрывания Q3-демок требуется версия игры Quake 3 Point Release 1.29f .

Unreal Chaos

Про Unreal.Xaos.Ru

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

Начиная с августовского номера на компактe “*Маниу*” 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-Outland**, **DM-NisusMetal**, **DM-Gen||**, **DM-Anatis** и **CTF-Aquamarinax32**. Читайте критику, смотрите скриншоты, думайте, выбирайте, играйте!

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

DM-Anatis

Автор: Florian 'Strogg' Oswald

Координаты в И-нете: www.planetunreal.com/strogg

Оценивал: ReZOnAnS

Рекомендуемое число игроков: 6-12

Оценка: 9/10

Итак, перед нами небольшая дуэльная карта. Обычная дуэльная карта. Ничего нового, ничего лишнего. Геометрия не блещет оригинальностью форм и декораций. Это довольно хорошо, т.к. ничего не отвлекает от боя и не пестрит. Но и, в тоже время, плохо, т.к. ничего отличающего эту карту от моря остальных нет. Немного не вписываются в уровень низкие потолки — особенно не распрыгаешься (особенно на спусках:). Сразу после респауна можно без особой возни найти оружие. Это тоже делает карте плюс, т.к. в дуэли очень важно вовремя найти оружие. Да и вообще, приятно ощущать тяжесть какого-то оружия, тяжелее энфорсера, в руках:). С патронами также не было обнаружено проблем. Они во-первых, лежат около пушек, к которым предназначаются, а во-вторых, валяются по карте в довольно больших количествах. Так что бегать с молотком от/за противни(ком)цей не придется. Бегая по карте, также было замечено среднее количество обычного хэлса (20 пунктов здоровья) и столько же пробирок. Ни много ни мало. Но хватит:). Из рулезов был замечен только шилд, стыдливо спрятанный в тупичке. Хотя на его месте я бы предпочел мегу, т.к. шилд ИМХО дает больше защищенности, чем мегга, а в дуэльных картах это может круто повернуть сражение (при незначительной разнице в мастерстве

игроков). Но лучше вообще оставить карту без рулезов и насыпать еще немного пробирок. Ну ладно, и так тоже хорошо:). Как это ни странно, но пути для ботов сделаны хорошо. Вообще-то трудно было допустить ошибку на такой маленькой карте... но, тем не менее:). Да, чуть не забыл отметить такую особенность карты — на ней нет места для кэмпережа-снайпережа. Вот так:). Для кого-то это хорошо, для кого-то плохо. Думайте ;). Итого. Итого имеем очередную хорошо и грамотно выполненную дуэльную карту. Но _очередную_. Так же были замечены мелкие баги. Например, один из лифтов почти не слышно. Это, к сожалению, не позволяет поставить карте 7-8 баллов. Играть, как и на других, очень и очень интересно. Особенно с 3-мя игроками. Или можно тим 2х2. Это кому как нравится.

CTF-Aquamarina32

Автор: El chicoverde

Координаты в И-нете: <http://planetunreal.com/chicoverde/>

Оценивал: ReZOnAnS

Рекомендуемое число игроков: 14-16 и больше ;)

Оценка: 8/10

По заявлению автора, это база подлодок, находящаяся глубоко в океане. То, что это глубоко в океане — я не спорю, но вот на базу подлодок это ну никак не тянет. Это больше похоже на склад. Чтобы вы лучше все это представили, скажу, что вся карта сильно напоминает CTF-Coret со всеми вытекающими отсюда следствиями. А именно: карта просто ОГРОМНА и в ней все довольно запутано. Притом, в последнем плане карта превзошла свою предшественницу: на той был только один этаж, а тут их ~3. После того, как вы начнете в нее играть, вам может сначала быть трудно найти даже свой флаг:), не то что противника. Однако, после минут 5 вы уже более-менее освоите пару маршрутов к вражескому стану и будете без проблем по ним носиться, параллельно осваивая новые. Этому также способствует то, что карта сделана по симметричной технологии (пример асимметричной — CTF-Command]). Также, в силу своей громоздкости, карта не по-детски тормозит (хотя это зависит от компа, но меньше, чем с 128 метрами мозгов, я бы играть не советовал) и играть с ботами практически невозможно (им-то это фиолетово, у них там ничего не тормозит), а по инету, наверное, будет сплошной слайд-шоу ;). К минусам также можно отнести и то, что на карте довольно мало открытых мест (не в пример CTF-Face ;)). Такому замкнутому пространству способствует то, что все забито ящиками (я же говорил, что это склад). Хотя, возможно, насчет чересчур ограниченного пространства я погорячился. Пространства есть, и довольно открытые, но этого недостаточно (скоро поймете почему). Но зато все испещрено ходами, как в муравейнике, притом довольно длинными. Из-за этого довольно трудно сориентироваться, откуда в тебя стреляют (особенно большие проблемы тут возникают с minigun'ами — это быстрое и мощное оружие, и такие дистанции ему нипочем, да и скорострельность приличная). Также к своеобразным недостаткам можно отнести и то, что карта хорошо освещена, что далеко не есть “гуд” для кэмперов. Хотя можно спрятаться за ящики... Далее. Ну вот что я совсем не понял, так это то, что нет мест для снайпережа. Тут же даже тех мест, куда можно вскарабкаться, нет. А на близких дистанциях снайперка не так эффективна. Короче, на CTF совсем не тянет, это скорее DM. Только бы немного поужать место, а то уж больно долго искать противника ;). Ну а так... если у тебя мощная тачка, ты любитель лабиринтов аля Quake, а также ты не снайпер, не кэмпер, а их жертва, то эта карта должна тебе понравиться.

З.Ы. Не думайте, что автор статьи имеет что-то против этой карты. На самом деле я поражаюсь искусству мэпмейкера, ибо сделать ТАКУЮ карту и без единого эррора — это реально круто, но как-то стандартно... нет чего-то особенного.

DM-Gen]]

Автор: Cedric "Inoxh" Fiorentino

Координаты в И-нете: Inoxh Industries

Оценивал: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 2-4

Оценка: 9/10

Кто не играл в первый Unreal, тот вряд ли поймет меня, если я скажу, что карта — супер, даже несмотря на имя ее автора. А имя автора вам наверняка о многом говорит. Для тех, кто не имел удовольствия пройти эту величайшую игру, объясняю более подробно. Карта является ремейком знакомого всем анрылерам Skaarj Generator из Unreal и представляет собой самое сердце космического корабля Скаарджей, прилетевших завоевывать планету мирных Нали, — их главный силовой генератор, который необходимо было уничтожить по ходу игры в первом Unreal. Кто уничтожил его, тот сразу вспомнит какое это было, по тем временам, восхитительное зрелище. Здесь нам не предоставят такой возможности, здесь нам предстоит воевать со своими противниками. Карта осталась практически прежней: та же обширная замкнутая арена, тот же массивный монолитный генератор, стоящий на трех опорах, то же силовое поле на потолке, те же текстуры. Убрали только телепортеры с трех сторон генератора, заменив их джам-падами, весьма красиво сделанными. В общем, карта интересна и на нее стоит взглянуть поближе. Она представляет собой гигантских размеров помещение абсолютно без единого выхода, посередине которого стоит огромный генератор. Из стен исходят в трех направлениях зеленые сгустки энергии, сходящиеся в его центре. Приковывают внимание зеленые разряды, стремящиеся из центра генератора вверх, образующие само энергетическое поле, прикосновение к которым — верная смерть. Пространства более чем хватает, и тесноты не ощущается. Рекомендованное количество игроков говорит нам о том, что эта карта предназначена для дуэли. Хотя и вся она является по сути “открытым” пространством, для кемперства, ПО-МОЕМУ, она не удобна. Во-первых, тем, что райфл отсутствует как таковой, во-вторых, тем, что кемперить здесь будет не совсем приятным занятием — ракетница, флак и миниган требуют ловкости и больше действий, чем сидение в укромном месте. Тем более что этих укромных мест нету, если только не заныкаться по бокам арены в темноте. Хотя вам никто не запрещает засесть на верхушке агрегата с чем-нибудь дальнобойным. MiniGun, ASMD, Pulse Gun располагаются на ободке, опоясывающем генератор, забраться на который можно с помощью телепортеров либо по наклонным опорам. А вот флак и ракетница — по его бокам на небольших выступах, и потребуют слегка от вас ловкости для того, чтобы вы могли их заполучить. Power-up’ы, доступные на этой карте (ShieldBelt, Udamage и Armor), находятся на верхней части генератора в непосредственной близости друг от друга, что, ИМХО, не есть правильно. Потому как без особых напрягов можно их заполучить и идти спокойно собирать фраги, так как ShieldBelt и Udamage — это довольно крутая экипировка, и не каждый способен противостоять их обладателю. Единственный рулез, который лежит в одиночестве, — это Keg’O’Health посередине арены. Здоровье присутствует в количестве 3-х аптечек, что, впрочем, и немного, и немало. Action — вот что здесь увлекает. Эта карта не даст вам расслабиться, отчасти потому, что при респауне вы попадаете прямо в самую гущу событий. Противник здесь все время на виду и готов вас прикончить, вот почему здесь не будет времени, чтобы расслабиться, здесь от вас потребуются вся ваша ловкость и умение метко стрелять вкуче с отличным стрейфом. Для пушного action’а не хватает только крылатого warlord’а, который пытался нам оказать сопротивление в первом Unreal’е. ☺ Игра на этой карте увлекает хотя бы тем, что она из первого Unreal’а. Ностальгия... Inoxx сделал правильный выбор, что остановился на этой карте, дав ей тем самым второе дыхание: отличный геймплей и радует глаз. Короче, Unreal — это классика, а классику надо знать. Так что качаем, тем более что размер архива мизерный.

DM-NisusMetal

Автор: Aaron "Platinum" Ingersoll

Координаты в И-нете: <http://planetunreal.com/platinum>

Оценивал: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 4-6

Оценка: 9/10

Уже во второй раз Platinum радует нас своим новым творением. На этот раз это NisusMetal. И как всегда это стиль андерграунд, симбиоз жестких и резких внешних форм, стальных и местами проржавелых стен и напольных покрытий, сложной геометрии и свободных пространств. Как и большинство карт Platinum’а, эта представляет собой нечто абстрактное и не поддающееся точной характеристике (просто взгляните на скрины) с множеством всевозможных площадок, развилок и прочего, прочего, что должно заставить рядового игрока приложить немало усилий, чтобы уразуметь все особенности навигации. Отдаленно по своим формам карта может напомнить вам DM-Aberrance, все та

же изощренность форм и фигур игрового интерьера (даже присутствие воды на нижних этажах и то роднит их), текстуры той же направленности (опять richrig.utx), освещение, не напрягающее глаз (от чего страдал Aium) и отлично вписывающееся в антураж, высокий уровень технологичности и хороший геймплей, а главная отличительная черта — это то, что открытые пространства напрочь отсутствуют на NisusMetal. Карту формально нельзя поделить на какие-либо отдельные помещения или части, как это обычно может быть. Эта особенность в построении создает иллюзию простоты и отсутствия претензий на излишнюю запутанность. НисусМетал — это огромное помещение, в котором этаж за этажом наслаиваются друг на друга, соединяясь между собой лифтами, подъемами и проемами. Темные синеватые облака, скользящие по небесной плоскости, удачно вписываются в серый андерграунд карты. Иногда может сложиться впечатление, что карта разделена на две части перегородкой, соединяющей образующиеся половины множеством лазов. Хотя это деление и условно, сами по себе этажи разбиты на отдельные площадки. На тех ярусах, что повыше, в полу можно обнаружить прорезы для доступа на нижние уровни карты, а с краев очередной площадки на самом верху есть возможность обозреть довольно приличное пространство, которое порой может охватывать несколько этажей за раз вплоть до последнего. Карта широка и просторна во всех направлениях, и окинуть взглядом добрую половину или какую-то часть этажа, на котором вы находитесь, не составляет больших проблем. Структура почти каждого этажа дает возможность не упускать из виду локацию того или иного оружия или патронов, а также следить за появлением неприятеля и принимать соответствующие решения. Начиная с верхнего этажа и заканчивая нижним, карта приобретает более изысканные формы и постепенно лишается прежней простоты и свободы. На нижних этажах преобладают неширокие коридорчики, серые, узенькие лазы и небольшие площадки, призванные добавить в игровой процесс элемент жесткой атаки. Нижние коридоры теснят и не очень хороши и неудобны для непринужденной игры. В них хорошо лишь то, что по причине своей непродолжительности они быстро выводят на высшие уровни. Верхний этаж рассчитан, так сказать, на холодный расчет, непревзойденную меткость и более спокойную игру снайперов. Так что башнесрыватель (райфл) ищите только там, и патроны к нему лежат, между прочим, только около него. Поверхность этажа не так скрытна от посторонних глаз. Тут находятся в доминировании незамысловатость форм и относительная прямолинейность построения самого этажа. Находясь здесь, вы получаете возможности наблюдать за всеми подходами к месту вашей дислокации и контролировать практически весь верхний ярус, следить за происходящим на предыдущем и частично обозреть нижний. Посередине между верхним и нижним уровнями карты по функциональности находится средний (или средние — понять толком не так и легко), который (или которые) рассчитан на более неторопливую и ненапряжную игру (но не настолько, чтобы спокойно прогуливаться и любоваться местными красотами). Action в своем большинстве сосредоточен именно здесь, где абсолютно все сопутствует отличному геймплею. Следственно, перед нами карта, которая подходит для всех, способная удовлетворить кровожадные потребности маньяка-убийцы в мясе и не оставить в стороне предпочитающих оставаться скрытыми снайперов. Другой составляющей хорошей карты оказывается как нельзя удачное расположение оружия, рулезов и прочего барахла. Автор очень щепетильно отнесся к этой важной слагаемой отличной карты. Итак. Грамотность и точность — вот черты профессионального маппера. Множество нюансов, касающихся расположения предметов, не было упущено из внимания. Некоторые виды оружия из-за своего размещения в видных местах, доступности и наличия нескольких путей к месту его локации дают нам шанс в той или иной мере взять его под свою опеку. К плюсам можно зачислить расположение боеприпасов “пачками”, т.е. наборами из нескольких видов патронов в непосредственной близости друг от друга. Такие пачки в скудном количестве равномерно распределены по всей карте. Причем один и тот же вид боеприпаса не попадает чаще трех раз. Так что патроны есть, их мало, но поставлены они грамотно. Исключением здесь является флак, боеприпас для которого встретился мне один раз, да и то около него же. Также приветствую то, что все оружие расставлено на карте с учетом функциональных особенностей каждого из них. Флак внизу, снайперка наверху, а ракет занял золотую середину. Баланс пусть не идеальный (лучше такой, чем никакого), но он есть и его хватает. Аптечки здесь — это ограниченный ресурс, часто встречающийся по две штуки за раз, источники которого в малых количествах есть на каждом ярусе. Но, в общем, с ними проблем оказаться не должно. Кое-где попадаются пробирки. Набедренники и армор располагаются в диаметрально противоположных частях карты: армор нашел себе пристанище, так сказать, на дне карты, в то время как набедренники обитают на самом верху по центру. Другой рулез — шилд — автор решил припрятать в простенькую секретку под названием “долбани по стене из чего-нибудь мощного, она и откроется, ну а там и шилд твой”, которую можно отыскать в самом низу карты. Желаю удачи.

Пришло время поговорить о наших баранах, то бишь о ботах. В этом плане здесь все более или менее соответствует принятым требованиям. Играют хорошо, все оружие для них доступно. Но и без ляпсусов не обошлось. Я ни разу не заметил, как боты берут Армор. Потом. После того как бот выстрелит в “дверь”, за которой шилд, он тупо упирается в нее и ждет, пока Сезам не сообразит открыться. По каким-то (техническим, наверное) причинам он это сделать наотрез отказывается. А боту и невдомек, стоит себе и все. Но после непродолжительной паузы следует, как правило, более удачный дубль номер два. Хотя здесь скорее проблема не столько с ботом, сколько с самой дверью.

Не буду вдаваться в крайность и описывать освещение карты, как если бы это делал человек, разбирающийся в этом деле на все 100%, а просто постараюсь не вдаваться в подробности и быть кратким. Освещение смонтировано как нельзя хорошо, и вопросы “а свет-то откуда?” сразу отпадают. Фальшивые картонные столбы света отсутствуют. Мягкое серо-голубое и бледно-оранжевое освещение вкупе с мрачной расцветкой интерьера создают неплохую игровую среду. Вот и все.

В итоге скажу, что хорошее впечатление от карты было слегка подпорчено тормозами, которые являются следствием всей этой детализованности, которая постоянно преследует карты подобного типа. Так что вот такие примерно карты Platinum может сляпать за день (если работать ему без отдыха). Ну а сама игра на ней идет полным ходом, буквально летит на протяжении бесчисленных схваток, ненавистных респаунов, окровавленных стен, быстрое течение которой оглашается глухим постукиванием друг об друга трофейных окровавленных черепов, отнятых у парочки неудачников, висящих на твоём поясе как награда за скорость, ловкость и меткость.

DM-Outland

Автор: Gareth 'Ulukai' Spring

Координаты в И-нете: <http://planetunreal.com/Ulukai>

Оценивал: RedFox

Рекомендуемое число игроков: 2-4

Оценка: 8/10

Gareth 'Ulukai' Spring уже стал нашим постоянным “клиентом”. Обзоров именно его карт на нашем сервере больше, чем обзоров уровней от других авторов. И по большей части рецензирует его работы RedFox, то есть я. Наверное, это потому, что нравятся мне его карты, и релизы у Ulukai сыплются один за другим, как из рога изобилия. На этот раз прямо из печи, то есть из редактора уровней UnrealED, и прямо к нашему столу Gareth подает очередной свежий и горячий каравай, т.е. уровень:). Встречайте — DM-Outland! В последнее время среди мап мейкеров появилась мода на использование пакета текстур от Rich 'Akuma' Eastwood. Эта мода не обошла и Ulukai. На DM-Outland преобладают текстуры как раз из этого пака (Richrig). Учитывая то обстоятельство, что пак Richrig очень часто встречается в работах других левел-дизайнеров и Вы уже могли установить его у себя, а также “хорошее” качество наших телефонных линий, я разделил Zip архив на два: один с прилагающимся паком Richrig, другой без него, что хорошо видно по размерам архивов. Теперь по поводу самой карты. DM-Outland — это небольшая дуэльная карта, но она также отлично подходит для игры 2 на 2. Действие происходит на заправочной станции, о чем свидетельствует присутствующая на уровне отцепленная цистерна с топливом с соответствующей предупреждающей табличкой, сделанной, кстати, самим Gareth' ом. Также эту секретную военную базу можно назвать и станцией слежения, так как на высокой опоре с сигнальными огнями крутится предупреждающий о приближении незваных гостей радар. Карта поделена на несколько частей, но это деление можно назвать условным потому, что эти части объединяет одно: серое небо, отлично контрастирующее с оранжево-желтым светом, исходящим из бочек с мусором аля KingPin. Разбавляет такое освещение белый свет с синеватым оттенком, источником которого являются электрические лампы. К недостаткам геометрии можно отнести то, что сражения в основном проходят в одной плоскости, то есть такой элемент геймплея, как z-axis battle, на данной карте выражен довольно слабо. Из оружия представлено: Shock Rifle, RL, Flak, Minigun. Боеприпасы к оружию в основном лежат пачками по две штуки возле соответствующей пушки и небольшое количество разбросано по всему уровню. Броню можно найти возле той самой цистерны, и это место, наверное, самое опасное на карте. PowerShield лежит на контейнере в помещении с ракетом. Его можно взять, запрыгнув на контейнер с помощью Hammer'a, или, если потренироваться, можно научиться запрыгивать с движущегося лифта (вроде трюка на карте Deck16][) на дверь с табличкой **EXIT** и оттуда уже на контейнер. Набедренная защита находится

недалеко от пояса, на небольшом мостике в помещении с танком. Да, Gareth опять использовал свою же идею из карты CTF-SiberianWarfare, только на этот раз реализация не подкачала и танк стоит на полу, как ему и положено. Сначала, увидев танк в узком помещении, становится непонятно, как он туда попал, но автор все предусмотрел: за танком находится закрытая дверь, через которую, предположительно, эта бронированная самоходная машина на гусеничном ходу заехала на заправку и стоянку.

Деталей на карте достаточно много, количество полигонов держится в пределах 200, но в месте, где лежит Shock Rifle, если направить взгляд на вышку радара, счетчик полигонов зашкаливает за 300. Но в общем на карте можно играть, особых тормозов быть не должно. Карта прямо изобилует трубами разного диаметра, и такое их количество вполне оправдано, если вспомнить топливно-заправочное назначение этого комплекса. Одни расположены горизонтально и проходят по стене, другие нависают у Вас над головой, еще одни выходят из пола, проходят по стене вверх и заканчиваются характерным разломом с вырывающимся из него пламенем. Осталось только рассказать об игре ботов. Никаких багов, глюков замечено не было. Ваши компьютерные оппоненты хорошо подбирают все оружие и пауэрапсы. Берут и энергетический пояс тоже, правда, только используя Hammer jump, но научить их запрыгивать с лифта не так просто, если вообще возможно. Но это скорее всего проблема именно ботов, а не автора карты. Приятное освещение, несколько радующих глаз и не мешающих хорошему геймплею деталей вроде комнаты, в которую невозможно попасть (ну разве что с помощью команды Ghost), со стоящим там автоматом с газировкой или комнаты с насосом для перекачки топлива. Все это и заставляет меня ставить столь высокий балл этой карте.