

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

Random Quake 3

Этот мод, кажется, создавал сумасшедший. А кому еще в голову могла прийти идея взять и рандомизировать весь геймплей Q3? Теперь все, что бы ни происходило на карте, происходит по воле случая. Игрок стартует с произвольным набором оружия, в произвольном месте и в произвольное время появляются пушки, аптечки и броня — на стандартных-то картах! Но это еще только цветочки. Ягодки вот: скажем, скорость полета ракеты и наносимый ею урон при каждом выстреле задаются случайно! В процессе игры меняется гравитация — то ты прыгаешь как обычно, то на высоту двух собственных ростов. Jump pad иногда подбрасывает так, что бьешься головой о потолок! Скорость бега, стартовые здоровье и броня игрока в таких условиях просто не могут оставаться постоянными — они меняются! Продолжительность работы powerup'ов случайным образом варьируется от нулевой до двойной.

В дополнение ко всем этим безобразиям существуют такие штуки, как *Reroll* и *Shuffler*. Первый произвольно меняет текущее здоровье и броню, максимальное здоровье, скорость, имеющееся оружие и патроны. Он может оказывать как положительное, так и отрицательное действие. А *Shuffler* — и вовсе изобретение дьявола: он распространяет действие *Reroll* на всех игроков!

Авторы этого кровосмешения утверждают, что в **Random Quake 3** присутствует баланс. Некоторая доля смысла в этом заявлении имеется: действительно, мод уравнивает возможности игроков, стирая грань между профессионализмом и ламерством. Может, в этом и состоит сермяжная правда.

Что же касается нашего вердикта, он будет в большей степени положительным, но только потому, что из всех добавляющих в дефматч сумасшествия модов этот — самый сумасшедший. Долго играть в него невозможно, но если вы собрали компанию и хотите власть посмеяться — устройте "мясо" на какой-нибудь большой карте. Игра, особенно под пиво, будет сплошным приколом.

Рейтинг "Мании": 3/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компакт-диске.

Обои

Отличная подборка из двух десятков обоев квейковской тематики, взятых с сайта **Quake The Wall**. Если будет время, заскочите туда — сосчитать общее количество обоев на сайте просто невозможно; мы брали лучшие.

Установка

Обычная для обоев в Windows.

Модели для карт

В рамках прошедшей **QuakeCon'2001** известный товарищ из **id Пол Джейку** провел конкурс объектов для карт. Все лучшие объекты были собраны на одной карте-галерее, которую мы и выкладываем на компакт. Это своеобразный музей статичных моделей, сделанных с помощью редакторов **Q3Radiant** и **GTKRadiant**. Посмотрите, не пожалеете.

Установка

В консоли Quake III необходимо набрать команду `"/map"` и название карты, то бишь `/map gallery2_qc2k1`.

Демка

Запись суперфинала турнира **QuakeCon** по Q3. Играют отцы из отцов — **ZeRo4** и **Fatality**. Смотреть, как говорится, стоя.

Установка

Демки проигрываются через раздел Demos в главном меню Q3. Также на диск идет последняя версия утилиты для проигрывания демок — **GeekPlay**. После установки GeekPlay демки будут запускаться как стандартные приложения Windows — после двойного клика на них.

GeekPlay

Отличная утилита для проигрывания Q3-демок версии 1.29.

Установка

Запустите файл **geekplay.exe** и следуйте дальнейшим инструкциям. Обязательно прочитайте **readme.txt** — там содержится ценная информация по возможностям утилиты и соответствующим “горячим” клавишам.

Unreal Tournament

FlakMine

Идея мутатора **FlakMine** оригинальна до невозможности. Изымаем у населения многострадальные *FlakCanon*'ы и выдаем взамен *FlakMineCannon* — по одному на нос. Суть новоявленной пушки — гранаты, выпускаемые “флэком” в режиме альтернативного огня, снабжены детектором движения и литром суперклея. И вообще теперь это не гранаты совсем, а *FlakMine*! Крепятся на любую твердую поверхность и начинают зловеще мерцать лампочкой. При появлении в пределах досягаемости какого-либо существа происходит небольшой “бабах”, и несчастный отправляется в страну вечного дембеля. Оружие не является изобретением авторов мутатора — помнится, нечто похожее было в уже седом *Scourge Of Armagon* (адд-он к **Quake**). Однако играть интересно — появляется множество неординарных игровых ситуаций, например, выкуривание вражины из угла или минирование “респавнов”. Хорошая стратегия — накидать пару-тройку мин по любимым кемперским нычкам. Кемперы, правда, могут постоять за себя — *FlakMine*'ы отстреливаются из любой пушки с безопасного расстояния.

В общем и целом интеграция в UT старой доброй пушки прошла безболезненно. Флэк не изъяли, как в случае с **Bunny Bomber** (см. “**Игроманию**” №9), вернее, изъяли наполовину: первая атака, как и раньше, выстреливает ведро толченого чугуна. А замена осколочной гранаты на мину — удачная находка. Но незатейливость мода является, по сути, и его главным недостатком. *FlakMine* — это всего лишь очередной оружейный мутатор. Один из сотен.

Рейтинг “Мании”: 3/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компакте.

Bullet Time

В **Max Payne** играли? Значит, понятие “*bullet time*” должно быть вам знакомо. Нет? Объясню: это

замечательный эффект замедления времени, когда пули “летят” со скоростью пьяного таракана, а люди — те вообще едва шевелятся или не двигаются вовсе. Что? Ну да, “Матрица”. Так вот, мутатор **Bullet Time** предлагает то же самое, только за товарища Нео предстоит впрячься вам. Запускаем UT, выбираем коэффициент “торможения”, “биндим” кнопку замедления и несемся в бой. В игре нажимаем “забинденную” кнопку и наслаждаемся пластичными и ме-е-е-едленными движениями оппонентов. Попадать, особенно из снайперки, становится плевым делом — наконец-то излечиваешься от черной зависти к глазомеру ботов. В общем, нирвана. Идиллию омрачает маленькая проблемка: долго жать на кнопку не получится. Время, выделенное для издевательств над скоростью, отображается на экране в иконке пули, и изначально, при старте игры, выдается всего три секунды. А прибавляется оно строго по законам жанра — за убийство противников. За самоубийство, соответственно, время снимается. На этом ограничении и завязан весь геймплей. Из недостатков резко бросается в глаза небольшая пауза при переключении между обычным и “матрицевым” режимами — не критично, но очень раздражает. Кроме того, компьютеру, как известно, на кнопки не нажимать, поэтому игра с **Bullet Time** против бота серьезной называться не может ввиду предельной легкости фрагодобывания — железного чурбана можно загнать “в минуса” независимо от его скилла.

Мутатор удался. Фанаты “Матрицы” будут в восторге. А прочие наконец-то смогут вволю поиздеваться над безупречно стреляющими компьютерными оппонентами.

Рейтинг “Манин”: 4/5

Установка

См. инструкцию в одноименном разделе на компактe.

Max Payne

The Authentic Lobby Shootout

Помните эпизод из фильма, где Нео и Тринити штурмуют небоскреб, в котором прислужники Матрицы пытаются Морфеуса? “We need guns... Lot of guns!” Такое не забывается, а? Так вот, мод **The Authentic Lobby Shootout** воспроизводит первый этап штурма, в котором парочка хакеров проводит Судный день на местах и разносит на джибзы батальон полицейских. Да-да, тот самый продолговатый холл с крошащимися от свинцового урагана колоннами, в конце которого героев ждет лифт.

Мод почти полностью повторяет оригинальную сцену, разве что по колоннам нельзя бегать. А так — полицейские, хоть и косо, но стреляют и даже совершают перекаты; Тринити бегаёт вокруг и лупит по ним из “Ингрэмов”; из колонн вываливаются куски кафеля и цемента. Мод, несомненно, привлекателен в том смысле, что дает возможность “самому поучаствовать в...”, но после второго-третьего прохождения (то бишь минут через двадцать) к нему теряешь всякий интерес. Ждем продолжения, и чтобы непременно с вертолетом за окнами!

Рейтинг “Манин”: 3/5

Установка

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

Matrix Tribute

Еще один мод по мотивам “Матрицы”. Но на этот раз никто не заменял Макса на Нео, да и Тринити никакой нет. Зато есть очень стильный зацикленный уровень с отличным оформлением — плакатами в виде кадров из фильма и соответствующей музыкой. Повсюду развешаны, разложены и расставлены телефоны, которые настойчиво звонят, когда Макс пробегает мимо. К телефонам надо подходить и выслушивать всякие фразы, слова и инструкции. Как правило, разговор по телефону сопровождается появлением нескольких врагов. Стреляют они довольно метко и вообще ведут себя агрессивно — не в пример полицейским-овечкам из **The Authentic Lobby Shootout**. Патронов в обрез — приходится перезагружаться, ненароком выпустив лишнюю очередь. Зато играть интересно: мод держит в напряжении до самого финала. Пять баллов не ставлю только по причине довольно бедных текстур и интерьеров, а также краткости “сюжетной линии”. Впрочем, справедливости ради надо заметить, что в

текущем блоке модов **Matrix Tribute** — наиболее продолжительный и толковый.

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

Wacky Pack 1.0

В первую очередь пак рассчитан на любителей комиксов от **Бендера**, так как все модели игроков, заложников, куриц и бутылок с вином станут похожи на своих собратьев из комиксов. И, как обычно, заменены все модели оружия, звуки и другие элементы игры.

Установка

Сохранить директорию **cstrike** из архива в директорию **cstrike**, которая в **Half-Life**. Перед установкой рекомендуется сделать резервную копию оригинального **CS**, так как теоретически при демонтаже пака могут возникнуть различные трудности.

GeekPlay

Версия **GeekPlay**, предназначенная для демок в **Counter-Strike**.

Установка

Запустите файл **geekplay.exe** и следуйте дальнейшим инструкциям. Обязательно прочитайте **readme.txt** — там содержится ценная информация по возможностям утилиты и соответствующим “горячим” клавишам.

Тактическое руководство: карта cs_ arabstreets

На первый взгляд, самая обыкновенная карта — хорошо сбалансированная и без “излишеств”. Но при условии владения некоторыми трюками игра на ней принимает совершенно иной характер. Вы сможете оказываться в самых невероятных местах, а главное — совершенно неожиданно для врагов. Для лучшего понимания трюков сразу же обозначу два направления атаки СТ. Первое — со стороны автоматической двери, открывающейся отдельной кнопкой; второе — со стороны окна и обычной двери.

“Трикс” для “терроров”

1. Около решетчатых ворот происходят основные перестрелки. Садимся сюда (**рис. 1**) так, чтобы оказаться к ним спиной, но при этом находимся за укрытием. Коллеги будут у вас на глазах. Начав перестрелку, они могут отступить за угол дома, тогда СТ перейдут в наступление и попадутся на удочку.

2. Любителям острых ощущений рекомендую (**рис. 2**). “Менты” могут попытаться залезть в окно, и в этом случае проблем нет: просто решетим спины мерзавцев. Но могут пройти и дальше — тогда честного боя не миновать.

3. Для разнообразия можно покемперить по другую сторону окошка с **рис. 2**. Возьмите заложников и поставьте их перед окном (**рис. 3**), тем самым затруднив проникновение через него “ментов”. Для большего интима выключите свет. “Мент” может сослепу прибить пару заложников, тем самым урезав свой доход. Постарайтесь атаковать до того, как он закинет свое брненное тело в окно. То есть, заслышав шаги поднимающегося по лестнице, вставайте перед окном и снесите ему голову.

4. В комнате с **рис. 3** есть мониторы (**рис. 4**). На них можно видеть оба подхода к дому и оповещать напарников о том, сколько врагов и с какой стороны приближаются к базе, и в соответствии с этим распределять людей на местах. Для клубной игры просто отличный вариант.

5. Внутри дома можно обороняться следующим образом. Выключаем свет рубильником из комнаты с **рис. 3**. Хватаем заложников и встаем в этот угол (**рис. 5**). Очень поможет прибор ночного видения. “Мент” в темноте будет сбит с толку и не сразу поймет, кто это там такой стоит. У вас будет возможность выстрелить первым.

6. В том же доме можно покопаться у автоматической двери (**рис. 6**), предварительно не забыв закрыть ее. “Мент”, послонявшись вокруг да около, нажмет заветную кнопку — и дверь откроется. Действуйте на свое усмотрение: можете заныкаться в одном из темных углов или нагло встать, а лучше присесть прямо напротив двери. Она открывается снизу вверх; если “мент” будет стоять за дверью, его нижняя половина будет для вас отличной мишенью.

7. Отсюда (**рис. 7**) простреливаются оба направления, по которым СТ могут попасть в дом. Стоя так, как показано на **рис. 7-1**, вы будете видеть “ментов”, идущих только по первому направлению, поэтому вам должен помогать боец, дежурящий у мониторов. Он сообщит, с какого направления движется большая часть СТ; в соответствии с этими сведениями вы сформируете план действий. Например, при массированном наступлении со второго направления можно прыгнуть налево и стать недосягаемым для СТ с первого направления.

8. Не дать “ментам” пройти через этот проход (**рис. 8**) — означает на корню зарубить атаку по первому направлению. А вот чтобы забраться на рейку над проходом, нужно продемонстрировать некоторые акробатические способности. Путь несколько. Скажем, напарник садится на корточки под проходом, вы прыгаете на него, делаете еще один прыжок, чтобы тот встал на ноги (**рис. 8-1**). Но с головы на рейку не запрыгнуть, поэтому вы продолжаете подпрыгивать, и вместе с вами прыгает ваш напарник. Фокус в том, что напарник сможет прыгнуть только после вас, соответственно, вы приземлитесь на него раньше, чем он опять коснется земли. А раньше приземлитесь — успеете прыгнуть еще раз, то есть получите маленький бонус в высоте, которого вполне достаточно, чтобы забраться на возделенную нычку. Также можно начать свой путь отсюда (**рис. 8-2**): с помощью напарника попасть на крышу, откуда нетрудно будет запрыгнуть на рейку.

9. С той же крыши можно попасть сюда (**рис. 9**). Нужно прыгнуть с самого угла, при прыжке используя стрейф. В виде шутки можно проделать следующий трюк. Возьмите пару заложников из дома и постарайтесь затащить их на крышу — потом они смогут прыгнуть за вами на точку с **рис. 9**. Заставьте заложника стоять на месте, потом столкните его направо и прыгайте за ним. “Менты” никогда не догадаются, где вы спрятались.

10. В доме есть ящик (**рис. 10**), у которого можно разбить крышку и одну стенку: тогда получится неплохая нычка. Трюк работает отлично, если не частить с его использованием.

11. Забравшись сюда (**рис. 11**), вы будете контролировать все входы в дом. Если слышите топот, то скорее всего СТ пробегают под вами — смотрите повнимательней вниз. Моментально ворваться в дверь и окно невозможно, так что у вас будет некоторое преимущество.

12. Еще один трюк, выполняемый в доме (**рис. 12**). Поставьте заложников так, как показано на рисунке, и с помощью напарника сядьте на трубу. Чередуя эту нычку со всеми остальными, вы порядком усложните жизнь недругам.

“Трикс” для “ментов”

1. Прямо около точки респавна есть ворота (**рис. 12**). Напарник может вас подсадить, и вы окажетесь на двери. С нее запрыгнете на стену, а оттуда уже двинетесь по второму направлению, используя совершенно неожиданный для Т путь. Можете поймать кемпера у ящика (**рис. 12-1**). А можете пройти чуть дальше и начать отстреливать бандитов с той стороны, откуда они меньше всего ожидают обстрела.

2. Для обеспечения снайперской поддержки во втором направлении нужно посадить снайпера на дом (**рис. 13**). Но сделать это не так просто. Для начала вместе с напарником нужно забраться сюда (**рис. 13-1**). Потом прыгаем со стрейфом и оказываемся на бочке; напарник должен следовать за вами. Напарник садится на корточки, а снайпер прыгает с вас на дом. С дома открывается отличный вид на местность, причем углядеть снайпера на крыше довольно проблематично.

3. Если вам удалось освободить второе направление, то можно сделать следующее. Все тот же напарник подсаживает вас на решетчатую дверь (**рис. 14**): с нее вы попадете на стену, а дальше на крышу. И тут вас открыты все пути — как насчет того, чтобы выбить бандитов с насиженных местечек? (**Рис. 14-1, 14-2, 14-3.**)

Клубные новости

Мы обещали, но не смогли выложить на компакт прошлого номера каунтерстрайковские финальные демки с **Russian Qualifying Event**. Исправляемся, и вы можете взять с компакта записи боев команды **M19** против CS-состава **c58**.

Установка

Используйте **GeekPlay** — утилиту для проигрывания демок. Ее Q3— и CS-версии идут на данный компакт. Альтернативный вариант запуска демок — через меню CS.

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 “*Манин*” 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-Prong**[], **DM-Fane**, **DM-Edge**[], **DM-Baal** и **DM-Aberrance**. Читайте критику, смотрите скриншоты, думайте, выбирайте, играйте!

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

DM-Prong[[

Автор: Fleshdance

Рецензия: ReZOnAnS

Рекомендуемое число игроков: 4-8

Рейтинг: 8/10

Итак, в этот раз мы перенесемся на футуристическую военную базу. Хотя это больше напоминает небольшой пограничный пост на какой-то маленькой планете далеко в космосе. Архитектуру карты составляет одна большая башня посередине и несколько крупных строений. Хотя, возможно, это и небольшая тюрьма, т.к. строения находятся в месте, со всех сторон окруженном скалами, и сверху за базой пристально следят 4 космических истребителя. Короче, что это — решать тебе. А вот про маленькую планету я более чем уверен, т.к. на больших планетах гравитация обычно не так страдает, как тут. Да, это лоу-гравити карта. Но, к счастью, гравитация не очень сильно искажена, так что играть можно как обычно. Также к особенностям геометрии можно отнести наличие нижнего уровня карты. На самом деле это просто перекрещивания узких коридоров, в которых лежит немного оружия. Кстати, там предусмотрен также быстрый выход наверх — присутствует телепорт. Имхо, основные действия должны разворачиваться на поверхности, хотя есть некоторые *Flack*-еры, родная стихия которых — узкие коридоры. Короче, каждый найдет себе место. :) Включая снайперов и кемперов. Для снайперов предусмотрен очень лакомый кусочек — невидимость. Некоторые могут сказать: “Ну и фиг! Пока с ней добежишь до точки снайпережа, она уже кончится”. Ан нет. Тут все так предусмотрено, что невидимость лежит как раз в одной из снайперских точек.

Неподалеку еще и патроны для снайперской винтовки валяются... Рай для снайперов, короче. Кстати, на вышке, как ты, наверное, догадался, тоже есть место для снайпережа. Но оно, ИМХО, не так приспособлено для этого дела, как 3 других места. Почему не приспособлено? Уж больно это очевидное место, да и, т.к. ты большую площадь видишь, следовательно, больше народу могут убедить

тебя. Правда, если еще одна лазейка к этому месту — по специальному подъемному столбу (т.е. самого лифта как такового нет, подъем осуществляется по принципу пришельцев — по лучу).

Но она при активизации издает довольно громкий звук, да и видна тоже хорошо, так что с тыла подойти к снайперу не удастся. Но в целом очень достойное место. Кемперов тоже не обделили — помимо вышеупомянутых коридоров присутствуют еще т.н. "бойницы", ака дзоты. По сути, это небольшое крытое укрепление с прорезью для отстрела народу. Как и положено, там лежит мини-ган. Хотя можно было бы положить и снайперскую винтовку. Но снайперам — отдельные ложи. :) Кстати, для кемперов предусмотрено (нарочно или случайно) еще одно место. За башней есть небольшая поверхность, покрытая льдом. Если его разбить, то попадаешь в зону здоровья. Так вот, зона восстанавливает по 7 процентов в секунду. Но эта зона здоровья находится в небольшой, плохо освещенной пещере, где можно вполне вольготно разместиться с флекой и мочить полузабитых бойцов. :) Хотя это подло — никогда так не делай. Да и к тому же, когда ты заходишь (заплываешь?) в эту зону, издается довольно громкий и периодический звук, который выдает там твое присутствие.

Еще небольшой момент относительно геометрии. Очень оригинально сделаны подъемы и спуски. Небольшие переходы с нижнего этажа на верхний осуществляются по закругленной поверхности. Довольно (кстати, карта в целом имеет обтекаемые формы) оригинально, благо низкая гравитация позволяет делать такие трюки. Также к особенностям геометрии можно отнести довольно большое количество кикеров. Они на этой карте в основном заменяют лифты. Т.е. перемещают игрока по такому маршруту, с которым бы справился и мувер. Но я считаю, что это даже и хорошо, и правильно — надоели уже эти простые лифты. А тут мы видим оригинальный подход к проблеме. Пожалуй, про геометрию на этом все. Освещение, естественно, тоже на высоте. Везде все по делу — почти всегда есть источник света (за исключением одного места, но и там этот факт можно взять под сомнение), в подземных коридорах свет распространяется пучком и, если приглядеться, то можно заметить небольшие световые конусы, такие, какими они и должны быть. Короче, тут никаких упреков нет. Все выполнено на профессиональном уровне.

Что ж, осталось только упомянуть несколько интересных моментов. Все (вот именно, что ВСЕ) рулезы разложены на видных местах. Так что найти их не составляет труда. Например, квад довольно эстетично лежит в отверстии в башне, инвизибл спрятан в горе, мега в коридоре между башнями, а шилд на небольшой балке, соединяющей маленькую башню и гору. К инвизиблу и кваду ведут кикеры, до остального можно добраться подручными средствами. Хотя до меги не так просто добраться по коридорам. Кстати, флека тоже лежит на башне. ИМХО, это правильно, т.к. любителей отожраться довольно много, а толстых их мочить довольно сложно. А вот пока они не отъелись — можно. :) Кстати, ланчер лежит на коридоре (в котором, кстати, мега), соединяющем две маленькие башни, а прямо за ланчером — кикер, ведущий к кваду.

Ну и, по традиции, о глюках. Самый первый баг, который ты сможешь заметить, это то, что карта не сопровождается саундтреком. А жаль — теряется динамичность и вообще... Следующий баг, который я обнаружил, — "невидимая стенка". Хотя в данном случае это не стенка, а накат. Присутствует около одного из дзотов, а точнее, перед ним — результат накрученной геометрии. Ну и последний баг, один из самых важных: абсолютное нежелание богов бегать по накатам. Не продумано, хотя идея хороша. Но, как говорится, первый блин... блин! :) В заключение можно сказать, что это замечательная карта для всех слоев нереального населения. Довольно оригинальная, но в тоже время не изгаженная. Если бы еще не баги, описанные мною выше, карта имела бы свои законные 9 баллов. А в целом — работа мастера. Всем качать.

DM-Fane

Автор: Gareth "Ulukai" Spring

Рецензия: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 2-4

Рейтинг: 6/10

Так принято, что карта, ожидаемая от известного и зарекомендовавшего себя маппера уже на стадии разработки обречена на успех и призвана стать еще одним шедевром в бездонной копилке нереального картостроительства. Потому как присутствуют три компонента, дающих представление о будущей карте как об исключительном по своим достоинствам произведении искусства: это громкое имя ее

создателя, его предыдущие работы, по которым мы судим о нем как о "великом творце", и его профессионализм. И вот уже в преддверии грядущего релиза все настроены подобающим образом и тихо мечтают, с улыбкой на устах, о надвигающемся на их головы ШЕДЕВРЕ. Кто-то не выдерживает, сдают нервы, обморок, скорая помощь.... И вот он, долгожданный выход карты в свет на суд геймерской аудитории: звучит торжественная музыка и брызжет шампанское. А тут... Вот вам, нате. Что-то серенькое, в лохмотьях, не спеша выползло на сцену, неумело тиская в руках табличку с надписью "DM-FANE, прошу любить и жаловать". Непременно многие из вас, почувствовав изрядную долю сарказма и злой иронии в моих словах, за столь непочтенное отношение к работе мастера начнут кидать в меня банановой кожурой и тухлыми яйцами. Конечно, я слегка преувеличил, но в каждой шутке есть доля правды. Вот перед вами изложено примерно то, что произошло с картой DM-Fane в глазах почитателя творчества Гарета, т.е. в моих глазах. Я ждал эту карту, и не просто ждал, а ждал от Ulukai'я и рассчитывал получить RULEZ во всем своем великолепии, а на деле получил поделку средненького качества. Хотя кому-то из вас все написанное ранее покажется откровенной лажей. совершенно противоречащей вашему мнению о карте. Пусть, вы в праве иметь собственное мнение на этот счет. Пусть даже и выглядит карта неплохо (для середнячка), но все равно утрачен тот стиль Гарета, делающий из его карт что-то уникальное и неповторимое. Вспомнить хотя бы его предыдущие работы, где без труда узнается рука мастера: DeNovo, LocustWind, Outland, SunTzu и даже SpireTemple. Какая на них была игра, атмосфера и прочие радости доморощенного геймера! Мои надежды на тот исключительный стиль игры и необъятный геймплей безвозвратно канули в лету после получаса игры на карте. Ну, не получилось у Гарета!

С самого первого респавна на карте, как и принято, осматриваемся и видим, что в упор на нас смотрят темно-рыжие кирпичные стены, металлические подпорки и деревянные потолочные балки. Весь этот винегрет не родил в моем воспаленном мозгу ни одной идеи о том, куда я попал. Только чрезмерное количество решеток, которыми бессмысленно "уткана" вся карта, на миг навело меня на мысль о том, что я, дескать, прибыл отбывать срок в исправительной колонии строгого режима за совершение преступления по статье... так, не увлекаемся. Да и сама карта скорее смахивает на карцер (но не будем забывать, что она исключительно дуэльная). Кирпичные стены коричневатого оттенка словно намекают о моем заточении в... э-э-э-э... вообще непонятно где. Вот чем нас вкупе с темно-бурыми тонами и непомерной теснотой спешит порадовать внутреннее пространство карты. Про всякие там открытые пространства забудьте, словно и нет их вовсе. Здесь они отсутствуют как класс. А что же присутствует? Парочка комнатшек малых габаритов, соединенных между собой таким же количеством узких коридоров и проходов, приправленных скудным количеством блеклых элементов оформления в виде неустанно мерцающей лампы и бури за окном. Вот и все. Все карты Ulukai'я — это отличный "ломовой" геймплей, сложнейшая геометрия, соблюдение определенного направления в стиле карты и наличие дизайнерской основы. А что мы получили здесь? Среднячок по всем вышеперечисленным параметрам.

Итак, об игровом окружении, а заодно, забегая вперед, и о звуковом оформлении. В то время как мы находимся внутри, снаружи погода не на шутку разбушевалась: вовсю идет проливной дождь и гремит гром. Ливень попадает вовнутрь через пару небольших отверстий в потолке и представляет собой удручающее зрелище — четыре спрайта, имитирующие капли (не очень удачно), поставлены друг к другу в форме квадрата, в середине которого для усиления эффекта находятся еще два, расположенные крестом. Выглядит абсолютного никак. Впрочем, как и вся карта. Весь этот процесс сопровождается шумом бьющихся о напольные плиты капель. Время от времени до нас доносятся раскаты грома, но вот увидеть молнию или хотя бы отсветы нам вряд ли удастся через дыры в потолке по той причине, что ее, молнии, нет вообще.

Другое, что мне сразу не понравилось, это отсутствие какой-либо основной идеи для карты, наличие которой позволило бы безошибочно охарактеризовать то место, где мы очутились благодаря стараниям Гарета. Эта же карта напрочь лишена какого-либо замысла. Неопределенность карты в плане дизайна заставляет лишь гадать о том, к какому же направлению карта относится (готика, футуризм??). Потом: чем всегда карты Ulukai'я отличались из ряда себе подобных? Обилием деталей, которые с его картами творили чудеса, придавая им изрядную долю загадочности и мистики и превращая их в маленькие произведения искусства. Насыщенность мелкими (но эффектными) деталями — вот что в основном делало его карты такими привлекательными. Гарет и здесь не упустил свой шанс и решил добавить парочку таких. Добавил. Кривой дождь, невыразительный гром, пролом в потолке с видом на небо грязного цвета и искрящаяся лампа — вот в пределах чего работала фантазия Гарета при оформлении

карты. Кисло. Получилось у него это абсолютно без вкуса, и без того посредственная карта получила еще один пинок под зад.

Простота построения — вот что меня удивило в этой карте. Прошлые работы Ulukai'я отличались своей сложностью в геометрии и "закрученной" архитектурой. Здесь же все проще чайника (относительно). Прямолинейность чуть ли не во всем. О тесноте я не говорю, так как карта дуэльная и ей это можно простить. Следующее, за что следует упрекнуть, это полная одноэтажность карты. Хотя намеки, утверждающие противоположное, присутствуют, но они все равно остаются только НАМЕКАМИ.

Освещение, как и полагается Гарету, сделано более или менее добротнo. Карта освещена мягким и приятным светом. На карте в доминировании находятся поповые картонные столбы света во всем своем однообразии. Тусклое, пусть и неплохое освещение и монотонность текстур в совокупности своей образуют не совсем приятную картину, делая из игрового процесса безынтeресное шатание по карте. Небо тоже не фонтан: выполненное в серовато-мутных тонах, оно только усугубляет общую картину.

Переходим к следующему пункту под названием "инвентарь". Начнем, пожалуй, с аптечек. Тут их насчитывается четыре, что, в принципе, неплохо, если учесть то, что встречаются они по две за раз. Из оружия присутствуют флак, мини-ган, ASMD, PulseGun и ракетница, что довольно прилично. Расположены они более или менее с соблюдением законов игровой логики: на равноудаленном друг от друга расстоянии в непосредственной близости от патронов. Оптимальном варианте для зачистки узеньких коридоров от "мусора" должен стать флак, замены которому здесь практически нет (ну, разве что РЛ). Power-up'ы (в простонародье рулезы) представлены в виде Армор'а и набедренников. Ну что ж, будем довольствоваться тем, что дали. Местоположение набедренной брони не вызвало с моей стороны нареканий, а вот армор запрятан в темный коридорчик мизерных размеров, который проходит под одной из комнат. Зачем было так мудрить — неизвестно.

Музыкальная композиция не попадает в ритм игры. Сама музыка медлительна и совершенно противоположна бешеному и быстрому, но неинтересному игровому процессу. Сам же он вряд ли увлечет вас своим динамизмом на этом маленьком "пятакe" под названием DM-Fane. Здесь геймплей абсолютно не цепляет.

Карта исключительно дуэльная, и об этом следует помнить. Очередная попытка сунуться на DM-Fane с количеством игроков, превышающим заветное число 3, может окончиться телефрагом, причем, случается, и не в вашу пользу. А если вы решились на столь отчаянный поступок и стартанули мапу с 3 ботами (например), то приготовьтесь к тому, что спокойно побегать по игровым "просторам" вам вряд ли удастся.

Результаты не столь хороши и лично меня не порадовали, т. к. от Гарета я ждал большего. Судя по качеству продукта, автор не старался сделать из него шедевр, в результате чего у него получилась не карта, а лишь пародия на саму себя. Хотя мое мнение может и не совпасть с вашим. Кому-то и этого хватит. В этом случае качайте.

DM-Edge

Автор: Jeremy "Faceless" Graves

Рецензия: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 2-8

Рейтинг: 7/10

Перед нами карта, сделанная небезызвестным левел-дизайнером. Выполненная на весьма профессиональном уровне, карта не лишена недостатков, о чем читайте ниже. Карта представляет собой некое подобие замка или храма (с первого раза трудно определить, т.к. архитектура уровня своеобразна и необычна), выполненного в весьма оригинальном стиле. Теперь о главном. Карта выполнена в духе третьего Квейка, о чем нам говорят его дизайн, текстуры и джам-пады. Карта не стесняет игрока размерами и дает много места, чтобы развернуться. Кроме того, она сочетает в себе как открытые пространства боевых арен, так и закрытые пространства коридоров и проходов. Причем последние не должны вас запутать, потому как в конце концов все они вскоре приведут на одну из двух небольших площадок, на которых, собственно, и должны происходить боевые действия. Невозможно не заметить, что на одном из таких мест красуется статуя, напоминающая всем своим видом о

кутришности всего игрового процесса. Впрочем, вся эта кутришность будет вас преследовать на протяжении всей игры, потому как тем или иным образом вся карта пропитана ею. Описывая игровой процесс, нельзя не сказать о явном уклоне стиля карты в сторону третьего Квейка, потому как в большей степени этот процесс определяется дизайном и самим же стилем исполнения карты.

Преобладание так называемого стиля а-ля КуЗ проявляется в рельефных своеобразных каменных стенах с изображениями черепов и прочей нечисти кутришного дьяволизма, в самой архитектуре, отвечающей канонам и правилам, присущим третьему Квейку.

В графическом плане карта оставляет приятное впечатление, что и объясняет ее требовательность к хорошему железу; и местами из-за излишней детализации картинка начинает подтормаживать. Присутствует достаточное количество дизайнерских изысков, придающих карте своеобразный колорит и неповторимость. Это и каменные скаурджи, застывшие в различных позах по краям арены и кидающие свой взгляд вниз, и распятый житель-нали, испытывающий мучения, судя по его телодвижениям, и потоки крови, стекающие со стен. Только в процессе игры, я больше чем уверен, вам не придется любоваться этими красотами, потому как они теряются из виду и перестают привлекать ваше внимание. Очень экспрессивно выглядят вспышки молний на фоне красных облаков. Так что в плане красотей карта довольно хороша. Оружие на карте размещено грамотно. Снайперки, как и положено, находятся на верхних этажах в непосредственной близости от открытых мест, ракетницы размещены внизу на широких пространствах для расчистки этих же пространств от конкурентов, а плазмаган, флак и прочее — в коридорах. С поиском патронов проблем возникнуть не должно, так как боезапас располагается вблизи от оружия, для которого он и предназначен.

Дефицита аптек замечено не было. Присутствуют места для кемперства. На карте есть практически все виды оружия. Не был замечен только Bio-Rifle. Это отсутствие автор объясняет тем, что в стратегии названное оружие не играет большой роли и уничтожает потенциал хорошего геймплея. Вот так вот. Ну и, конечно же, в соответствии с добрыми традициями, за некоторые из power-up'ов придется рисковать жизнью. Так обстоит дело, например, с Udamage. Чтобы достать его, придется хорошо постараться. Сумели достать — ваш, нет — минус фраз. Право на ShieldBelt придется доказывать с помощью ракет и пуль, потому как он располагается на весьма видном месте, ну а уж желающих его присвоить хоть отбавляй. Играть на карте интересно. Action, кровь и взрывы. Порой, войдя, как говорится, во вкус, перестаешь обращать внимание на всю эту гнетущую атмосферу, а идешь себе и щедро раздаешь ракеты: кому в бубен, кому еще куда попадешь, и так игра идет полным ходом вплоть до боли в пальцах. В сумме карта производит двойное впечатление. С одной стороны — уже порядком надоевшая сатанинская направленность третьего Квейка, с другой — неплохой геймплей и баланс. Так что выбор за вами.

DM-Baal

Автор: ChicoVerde

Рецензия: DiZZeL

Рекомендуемое число игроков: 4-6

Рейтинг: 8/10

ChicoVerde не перестает удивлять своими творениями. На этот раз он порадовал нас своей картой под названием DM-Baal, выдержанной в духе древнейшего храма, вероятно, служившего местом для поклонения не менее древним богам. Хотя я могу и ошибаться, так как большого упора на это обстоятельство на карте нет. Помолиться за упокой души нам здесь так и не удастся, потому как это святое место теперь превратилось в арену для безжалостных схваток между всеми, кто пожелал бросить вызов друг другу. Храм предстает перед нашими глазами как памятник древности, чья многовековая история наверняка хранит в себе множество тайн и загадок, а его обветшалый вид только больше в этом уверяет. Полностью выложенный из камня храм выстроен внутри горы, а не в чистом поле, так что рассчитывать на изобилие открытых пространств, увы, не приходится. Потрескавшиеся каменные стены, небольшие комнатки, освещаемые лишь тусклым светом факелов, арочные своды и изрядная доля готичности в стиле карты будут постоянно окружать вас в процессе игры на ней. Характерная остроконечность внешних форм карты наблюдается повсюду: от сумрачных катакомб нижнего этажа до светлого и просторного верхнего. Играя на этой карте, нельзя не отметить некоторое сходство с NisusMetal, которое проявляется лишь в схожей многоэтажности внутренних помещений и

своеобразии построения каждого из этажей: нижние из них тесны и плохо освещены, верхние просторны, но немногочисленны, а средние — это "золотая середина" между верхом и низом. На этом сходства между двумя картами исчерпываются. Хотя нет: можно сказать, что еще один недостаток DM-Baal перенял от DM-NisusMetal, но только в более увеличенной степени: это запутанность. На NisusMetal этот "недуг" лечился буквально за 10-20 минут непринужденной игры, здесь же дела обстоят намного хуже. DM-Baal переплюнул собрата в этом плане и заключил в себе такое количество коридоров, проходов и комнат, попеременно соединенных между собой, что поначалу имеет место быть полная (ну, уж если не полная, то легкая — это точно) дезориентация. Так что пройдет немало времени, пока вы усвоите матчасть и сможете без проблем ориентироваться в этой путанице. Все внутренние помещения настолько хитро переплетены между собой, что скорое запоминание их расположения вам в ближайшее время не грозит.

Теперь настало время поговорить о том, что карта представляет собой, и обсудить все нюансы ее строения. Как уже было сказано, карта стилизована под заброшенный храм, который был воздвигнут древней цивилизацией, вероятно, для поклонения богу Баалу (как это следует из названия). Храм выдержан в мрачном духе. Создается впечатление о нем как о древнейшем сооружении, история которого исчисляется сотнями веков. Его ветхий вид символизирует о полной отрешенности от внешнего мира. Внутри он предстает перед нашими глазами как нагромождение друг на друга нескольких этажей, соединенных между собой приличным числом коридоров, разнообразных подъемов и лестниц. Причем при всей сложности в геометрии карты, серости и однообразия оформления интерьера она сделана со вкусом и приятна на вид. Хотя карта и представляет собой храм, атрибутики, характерной для мест подобного типа (в виде алтарей, иконостасов, куполов, башен с колоколами и прочих неотъемлемых признаков), я не заметил. Но даже при этом ситуация не меняется. Незамысловатость внешних убранств, заплесневелые, местами потрескавшиеся каменные стены как бы говорят нам о неизменном влиянии времени. Стены расписаны практически по всему храму причудливыми узорами, но на один манер. Массивные столбы, служащие опорой для всей конструкции храма, факелы, тусклый свет которых освещает нам путь и мягко ложится на холодные и мрачные стены... Плесень как результат сырости покрыла стены нижнего этажа древнего храма; полуподвальные помещения, которые не посещались, возможно, многие тысячи лет, приобрели заброшенный вид. Небольшой дворик перед главным входом в "священное место", с середины которого берут начало лестницы, ведущие на небольшую площадку, откуда идут некие подобия мостов, уводя игрока в глубину покинутой святыни, а по углам двора на пьедесталах застыли статуи в причудливых позах. Картину дополняют серо-синие облака, не спеша бегущие по небу. Все это, несомненно, вырисовывает картину большого и просторного, но угрюмого на вид и погруженного в полумрак храма-дворца, выполненного в готическом стиле с призрачным прошлым, но с вполне сформировавшимся будущим боевой арены. Да, внутренние помещения не создают чувства тесноты, и игра с 4 или 6 игроками — это самое оптимальное решение для этой карты.

Все этажи "дворца" связаны между собой и располагаются исключительно в пределах просторного зала с массивными столбами, поддерживающими эти этажи. Первый предстает перед нами как арена средних размеров, залитая примерно наполовину водой. Полностью увидеть ее нам мешает то обстоятельство, что она освещена лишь частично и добрая половина игрового пространства покоится во мраке. Поэтому главными ориентирами при ее контроле с верхних уровней становятся звуки и вспышки выстрелов. По обеим сторонам этой арены отходят несколько подъемов, ведущих на второй этаж, который, в свою очередь, размещен по бокам помещения, открывая взору нижерасположенную арену. Третий (и последний) этаж является небольшой площадкой, с боков которой отлично виден второй ярус, а для осмотра нижнего предусмотрен вырез в полу. Надеюсь, что мои объяснения дошли до вас в том же объеме, как я и рассчитывал.

Верх предназначен, как вы уже поняли, для проведения тактических уловок и стратегических приемов из разряда КЕМПЕРИМ БОЛЬШЕ, КЕМПЕРИМ ЛУЧШЕ, благо что сам этаж к этому предрасположен во всех отношениях. Кроме того, сам он построен таким образом, что все подходы к нему на виду, и ни один желающий сунуться к вам "на огонек" не останется без вашего внимания. "Горячий прием" с вашей стороны (я думаю) ему будет обеспечен. Но здесь есть один маленький нюанс, который многие кемперы посчитают за недостаток: это не предрасположенность уровня к гигантским запасам боеприпасов, аптечек и оружия, что непременно заставит вас (или кемпера) рано или поздно покинуть насиженное место и отправиться на поиски необходимого инвентаря. Я считаю, что здесь автор не ошибся: поступив данным образом, он пошел навстречу игровому балансу,

уменьшив тем самым шансы третьего этажа приобрести статус "золотой жилы" для кемперов и снайперов всех мастей.

Нижний его собрат во всей своей красе встречает игрока полумраком и приличным количеством нычек, где тьма играет первостепенную роль, скрывая их от глаз посторонних. Но на подобный расклад вещей можно рассчитывать лишь на вышеупомянутой арене, а в остальном же этот этаж не отличается от остальных в плане освещенности. Но чтобы хоть как-то уравнять здесь игровой баланс, автор решил добавить одну вещь, резко снижающую шансы остаться незамеченным: это вода, шаги по которой выдадут любого решившего невзначай прогуляться по ней. Этот этаж сам по себе хорош для быстрой и жесткой игры по причине его габаритов (NisusMetal).

Пожалуй, я поторопился, заявив о сходстве второго этажа на DM-Baal с его собратом на DM-NisusMetal. Потому как здесь, в отличие от NisusMetal, средний этаж не является чем-то производным от нижнего и верхнего. Единственное, что он перенял от верхнего уровня, это хорошая освещенность, а с нижним этажом его роднит выход на небольшой дворик. А в остальном он самостоятелен; это уже другой уровень со своей геометрией и структурой, следовательно, и с другим геймплеем. Также его главным отличием является тот факт, что в большинстве своем боеприпасы, аптечки и прочее барахло валяется именно тут. Вот, к примеру, на нижнем этаже находится ASMD, на верхнем BioRifle и Ripper, а RL, Flak, Minigun и PulseGun вы найдете, если подниметесь на второй этаж.

Начиная разговор про оружие, хотелось бы отметить такую деталь: все оружие находится на местах, где пол помечен определенной текстурой, указывающей на то, что здесь находится место респава пушки. Помимо того, что рядом с тем или иным оружием вы всегда можете найти прилегающий к нему боекомплект, к вашим услугам по всей карте расставлены "патроны" характерными "пачками". Единственными видами оружия, не найденного на карте, стали Rifle (собственно, это нельзя считать недостатком, так как верхний этаж при этом стал бы излюбленным местом снайперов, которые не давали бы никакой жизни народу внизу) и Redeemer (впрочем, зачем он здесь?). Аптечки, я бы сказал, не являются часто встречающимся предметом на DM-Baal. Расположены они равномерно и в нужный момент всегда под рукой. Встречаются чаще по одной штуке. Пробирки же встречаются в основном в "подвалах" внизу, но толку от них все равно мало. Рулезов насчитывается три: усилитель, броня и набедренники. Последние два найти труда не составит (1-й и 2-й этажи соответственно). А вот первый предстоит поискать, и начинать советую на 3-м этаже, предварительно осмотрев потолок. Там вы, несомненно, должны заметить отверстие немалых размеров с толстыми поперечными балками и с видом на небо. Вот именно на одной из них вы и обнаружите бесценный "квад", добраться до которого вам помогут ботинки, расположенные неподалеку.

Про ботов ничего плохого сказать не могу — с доступом к чему-либо (даже к усилителю) у них проблем нет. Единственная возникающая проблема образуется при пользовании ботами телепортера: они попросту застревают в нем. Объяснить это сложно, проще увидеть самому.

Осталось сказать пару слов о звуковом окружении. Гробовое молчание каменных стен, сохранившихся с древних времен, нарушается лишь легким потрескиванием огней факелов и гулким стуком непонятого происхождения. Все.

Итог. Карта хорошая, хорошая идея и не менее отличное ее воплощение. Отличный геймплей и сбалансированность. Впечатление портят только тормоза. Безумное количество арок, деталей и прочего сказывается на производительности, снижая количество пресловутых ФЭ-ПЭ-ЭС'ов.

DM-Aberrance

Автор: Ryan "Ictus" Brucks

Рецензия: Detonator и RedFox

Рекомендуемое число игроков: 2-6

Рейтинг: 10/10

Вместо вступления: этот обзор у нас получился сдвоенный, то есть мы решили написать его с двух точек зрения. Я, Detonator, рассмотрю DM-Aberrance с геймерской стороны: его играбельность, удачное расположение поузр-апсов, оружия и многое другое. А RedFox взглянет с точки зрения левел-дизайнера, опишет преимущества и недостатки геометрии, освещения. Так как "взгляд" получился немного экспериментальным, особо нас не журите. В тексте можете встретить маленькие расхождения и несовпадение мыслей. Мы разные люди, и у нас разные взгляды. Но вот оценку карте мы выставили с

обоюдного согласия.

Геймерский взгляд — Detonator:

Что-то в последнее время "отцы картостроения" (это не относится к неугомонному El Chico Verde:) совсем обленились в выпуске новых уровней, вот и приходится начинающему поколению подтягиваться, а иногда даже обходить их в мастерстве и дизайнерской выдумке. Ryan "Ictus" Brucks как раз и стал лидером среди "тинейджеров" Unreal Tournament. Задумав около 3-х месяцев назад идею создать нечто свое в Unreal Tournament, Райн воплотил это в реальность 7 мая. Что у него получилось, мы сейчас и обсудим.

Итак, Aberrance Facility — это более полное название; размер почти 3,5 мегабайта. "Довольно солидный размер, — подумал я. — Неужто вторая Аквамарине весом? В разархивированном состоянии — почти 16 метров". А нет, на самом деле оказалось, что львиную часть объема занимают дополнительные текстуры richrig.utx, которые были любезно предоставлены Rich "Akuma" Eastwood'ом. Сам же уровень оказался не таким большим, всего-то четыре с хвостиком метра. В заявленных параметрах значится оптимальное число игроков 2-6. "Средненький уровень, да еще и весит как паровоз... — подумалось. — Ну да ладно". Поставил полную загрузку в лице пяти ботов и нажал кнопку "Start". После непродолжительного похрипывания моего винчестера уровень предстал передо мной во всем обличии. Про убийственную визуализацию я говорить не буду, доверив это RedFox'у. А вот про игру с ботами и про расположение оружия я скажу. Ну так вот, продолжу: особых недостатков в нехватке оружия замечено не было, все грамотно и по делу, даже маленький бонус есть. Выйдя на улицу и нырнув в телепорт, ты попадешь на специально выделенную площадку, где покоится столь долгожданный "Редимир"(Redemeer). Схватив его, ты можешь либо нырнуть в люк на полу, либо спрыгнуть на улицу. Несомненно, несколько путей ухода от "ответственности" за взятие столь грозного оружия прибавляет карте геймплея.

А в остальном тот же стандартный набор для столь качественной карты: эффективные боты сносят вам башню при каждом удобном случае, естественно, на уровне "GodLike", пара бонусов в виде U-Damage и Power Shield'a. А также небольшая шутка для любителей покрасоваться перед зеркалом. Но этим увлекаться не стоит — пристрелят без зазрения совести. И тогда перед зеркалом будет лежать уже не столь красивое тельце.

Взгляд левел-мейкера — RedFox:

Да, вы можете не поверить, но этот уровень самый первый в коллекции сделанных и выпущенных карт от Ryan "Ictus" Brucks. Если не обращать внимания на такие (в данном случае почти незаметные) проблемы, как НОМ-эффекты в паре мест, то этот уровень очень близок к эпическому качеству, а это приговор "MUST HAVE". Автор не стал строить пробные уровни (по крайней мере, не распространял таковые в Сети), он сразу воплотил большинство советов профессионалов в игр файлик. :) И это сразу бросается в глаза. Вняв советам епиковцев, Ryan не утомляет нас с вами созерцанием скучного белого света. Почти у каждого источника освещения есть какой-то оттенок. Все пространство карты достаточно хорошо освещается, так что вы можете всегда видеть вашего оппонента. А видеть — значит впоследствии убить. :) Очень красиво выглядит внешний вид. Солнце, Земля и Луна, видимые сквозь медленно парящие облака, заставляют на мгновение раскрыть рот от такой красоты. В последнее время стало популярным комбинировать открытые пространства и замкнутые помещения в одной карте. В данном случае эта работа проделана великолепно. Новые текстуры от самого автора и от Rich "Akuma" Eastwood'а приносят в карту свежий, оригинальный, ни на что не похожий колорит.

Думаю, карты такого качества должны вдохновлять на подвиги в UnrealEd 2.0. Успехов вам на ниве картостроительства, деле нелегком, но крайне интересном. А про карту: вы просто обязаны хотя бы посмотреть на нее, и я думаю, что уровень надолго останется на вашем жестком диске.