

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 №02. Февраль

О Скринтурсе

<h2>Что такое Скринтурс</h2>

Что такое "скриншот"? — это кадр, снятый в процессе игры. Что такое "конкурс"? — это состязание, ассоциирующееся 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 уже 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 откровенным очепяткам, 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 думаете, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет.

Версия игры (локализованная или нет) на правильность ответа не влияет только в том случае, если по скриншоту действительно невозможно отличить локализацию от не-локализации. А так — пишите соответствующее название.

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 screenturs@igromania.ru либо на адрес редакции:

Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465, "Скринтурс!"
Конкурс проводится как минимум до 30 февраля. В апрельском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Призы Скринтурса

******Картинка empire.jpg*

Первым пяти читателям, приславшим правильные ответы, достанется по коробке со стратегий **EMPIRE EARTH!**

Empire Earth — не простая стратегия, а глобальная. Где в полной трехмерной виртуальности, из глубины седых веков до наших дней вам предстоит управлять своим племенем. Игра является косвенной наследницей **Age of Empires**, а значит, в ней найдется место и тем, кто любит повоевать, и тем, кто любит похозяйствовать. Вот такое разнообразие предоставила нам компания **Soft Club**, осуществляющая издание **Empire Earth** на территории России!

Победители будут определены в случайном порядке из числа первых тридцати приславших правильные ответы. Можете поверить, таким образом уравниваются шансы на победу и у москвичей, и у жителей Владивостока, Южного Сахалина, Новосибирска, Уфы и любой другой удаленной от столицы точки.

Скринтурс: конкурсные картинки

Вашему вниманию предлагается 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 англоязычное; и наоборот, соответственно.

Дальше — высылайте письмо нам. Успеха!

Конкурс по Counter-Strike

Лучшие 30 карт конкурса

Первое место: CS_DA4A

Автор: Zobo. Санкт-Петербург, <http://zobo.boom.ru>.

Рейтинг: 10.0.

Главный конкурент de_2minaret, занявшего второе место, в борьбе за главный приз. Нельзя сказать, что "Минарет" чем-то уступает победителю. Их вообще трудно сравнивать, потому как уровни абсолютно разные по тематике и по исполнению... "Дача" — это великолепный дизайн, практически без изъянов. Придраться можно только к странноватым деревьям, напоминающим детские пирамидки, в остальном — все выполнено совершенно безукоризненно. Использовано большое количество нестандартных текстур. Так, например, в гараже стоит своя родная "Волга". Геймплей — рулезз. Поначалу кажущееся сходство карты с небезызвестной и весьма популярной cs_militia (здание с несколькими входами — через дверь, через канализацию и через гараж) — это именно попервоначалу кажущееся сходство. Аналогично, утверждение о том, что засевавшая в доме команда всех рулит, на поверку оказалось безосновательным — все решает профессионализм играющих. Стоит отметить, что эта карта установлена на многих российских CS-серверах, на ней активно играют в клубах, а на зарубежных сайтах и форумах "Дача" получает самые лестные отзывы. Работа, честно заслужившая первое место,

профессиональнейшая карта, которая вполне могла бы войти в набор стандартных уровней CS.

Теперь о самой карте, если кто-то умудрился ее до сих пор не посмотреть. Карта представляет собой двухэтажный дом с подвалом и чердаком, внутри начинают игру террористы. Дом расположен среди скал и соединен с респауном контров тремя путями: по заснеженной дороге, через тоннель-пещеру и через канализацию, вход в которую находится в той же пещере. В само здание можно войти либо через главную дверь, либо через канализационный люк в гараже, либо через сам гараж — как видите, простор для маневров большой. Заложников четыре штуки, двое на первом этаже и двое на втором — в спальне. К сожалению, вывести их можно только через главный вход, так как через гараж они выйти не могут — щель под дверью слишком узкая, а ползать эти тупицы не приучены. Это, пожалуй, единственный недочет. Главный вход простреливается с чердака, причем находящиеся снаружи не сразу видят, сидит там кто то или нет. Основные стычки происходят внутри здания (если терроры решили держать оборону) или же во дворе (если контры решили не соваться внутрь и ждать, пока вылезут терроры).

В первой версии карты выход из пещеры был закрыт, и его надо было сначала взорвать; в последней версии эту "затычку" убрали, ибо взрыв сразу выдавал местоположение контров. Таким образом баланс был доведен практически до идеала, если не считать глюки с заложниками, но это, скорее, недостатки самой игры, а не карты.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются wauroint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

2 место: DE_MINARET

Автор: Михаил Подгорный. Днепропетровск, daytonmailbox@aport.ru. www.kill.ru.

Рейтинг: 10.0.

Идеальное, безупречное, блистательное, восхитительное, изумительное (ненужное зачеркнуть), а главное — сочное мясо. Во всей своей красе. В то же время, если игроков не очень много, не исключены и стратегические варианты развития событий. Но на первом месте находится стрельба, стрельба и еще раз стрельба. "Минарет" среди конкурсных карт — примерно то же самое, что Serious Sam среди современных 3D экшенов. Кроме того, эту карту можно назвать самой сбалансированной из всех пришедших. Причем бомбу при большом количестве игроков практически никогда не ставят — все поглощены перестрелкой... но в пылу боя хитрый террор, пряча тело жирное в руинах, вполне может тихонько пробраться к бомбплейсу и сделать свое черное дело. Дизайн можно только похвалить, несмотря на поднадоевший типичный "дастовский" стиль. Карта исполнена очень аккуратно и качественно, это касается и архитектуры, и освещения, и подбора текстур.

Бомбплейсов два, расположены на значительном расстоянии друг от друга, один в закутке около тоннеля, второй — непосредственно на минарете. При небольшом количестве игроков (менее 4) обе точки активно используются. Точка на минарете неплохо простреливается со всех сторон, а вот сторожить установленную на ней бомбу нелегко. Со вторым бомбплейсом все строго наоборот. Как правило, все сразу бросаются к выходу из тоннеля, между двумя галереями, и происходит либо мочилово на выходе, либо снайперские поединки из-за ящиков. В самом переходе можно ненароком получить порцию свинца в спину, не заметив сныкавшегося за ящиком персонажа. Вот такое, как видите, разнообразное мясо. Прошу заметить, такое встречается редко.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются wauroint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

3 место: CS_SIESTA

Автор: Deadman. deadman@counter-strike.ru.

Рейтинг: 10.0.

Еще одна работа, которая была способна составить реальную конкуренцию победителю. Вариация на тему cs_italy. Карта в том же стиле, однако даже еще более качественно оформленная (!). При первом знакомстве кажется запутанной, в основном — из-за однотипного дизайна, каким бы прекрасным он ни был. Из-за немалых размеров полноценная игра возможна только при достаточном количестве участников, однако когда их набирается достаточное количество — геймплей просто восхищает. Единственная карта, дизайн которой можно назвать идеальным: здесь вообще нет недочетов, что само по себе феноменально.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

4 место: DE_SPOLE

Автор: Tazik. Kuev, pushkin_sk8@gala.net.

Рейтинг: 9.5.

Дизайн аккуратный, ругать не за что, разве что за повсеместное использование стандартных текстур, которые надоели уже абсолютно всем. Очень красиво оформлены открытые пространства, а вот под землей — некоторая однообразность, которая, впрочем, в глаза не бросается и не раздражает; опять же, наличествуют стандартные текстуры из ХЛ, но не будем о грустном...

Эта карта замечательна прежде всего своей структурой. Хитросплетения подземных коридоров на первый взгляд кажутся слишком запутанными, однако если поиграть некоторое время, то становится все ясно и вполне логично. Непонятно, правда, что же там взрывать, но это мелочь... Бомбплейсов два, один на респауне контров, второй — на значительном расстоянии от него. Террористы проникают внутрь либо через главный вход (после которого есть еще разветвления), либо через колодец в самом начале карты, либо через альтернативный вход через будку. "Аналы" реализованы интересно — никогда не знаешь, ждет ли тебя кто-то внизу, а тот, кто ждет, в то же время не знает, полезет ли вообще туда кто-нибудь.

Уровень целиком подходит под определение "полигон для хитрых тактических маневров": множество подходов к точкам закладки бомбы, разветвленная система подземных коммуникаций... Геймплей захватывает своей непредсказуемостью: никогда не знаешь, откуда появится враг!

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

5 место: DE_MAYA

Автор: Стас Соколов aka ЗВЕРЬ. stas@dor.spb.ru.

Рейтинг: 9.5.

Карта, получившая широкую известность в Сети еще до отправки ее на конкурс. Внешне напоминает de_aztec и de_dust, но при этом вбирает в себя все лучшее, что есть в этих картах. Геймплей — классный только при большом числе участников, причина тому — как обычно, немалые размеры уровня и единый стиль оформления. Как и к cs_siesta, к "Мае" нужно привыкать. Дизайн хорош, использовано множество нестандартных для CS текстур, сделано все **очень** аккуратно — текстуры наклеены ровно, пропорции соблюдены, — в общем, все выглядит отлично. И очень много интересных дизайнерских решений.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

6 место: AS_COAST

Автор: FaN. agapitow@permonline.ru.

Рейтинг: 9.5.

"Побережью" многие пророчили победу, на российских и даже зарубежных конференциях постоянно появлялись положительные отзывы, некоторое время карта лидировала в международных рейтингах пользовательских карт... Автора можно похвалить за смелость: не каждый решится сделать карту для такого малопопулярного режима, как AS, который и реализовать не так-то просто. И ведь справился!

Цепляет прежде всего дизайном — это нечто потрясающее. Фотографические текстуры высокого разрешения, реалистичное освещение, великолепная архитектура, а главное — атмосфера.

Теперь о геймплее. Хорош геймплей, очень хорош. К точке выхода VIP с охраной может попасть несколькими путями. Если около катера (на котором предполагается побег, а это место простреливается с нескольких точек) его уже поджидают коварные терроры — не беда. Контры отвлекают огонь на себя, а вип в это время прыгает в катер. Дело сделано! До здания, через которое можно попасть к катеру, обе команды добегают практически за одно и то же время, но терроры чуть раньше, так что рекомендуется предварительно зачистить дом.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

7 место: DE_XPECM

Автор: Yarko. Киев, yarko@carrier.kiev.ua.

Рейтинг: 9.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'a.

Безоговорочный приз зрительских симпатий! Две станции киевского метрополитена (название карты, написанное латинскими буквами, читается по-русски как "хрест" — первые буквы от названия одной из станций, вторая же станция называется "Майдан Незалежності"). Прекрасный дизайн и продуманный геймплей, сочетающий в себе как веселое мясо на эскалаторах, так и снайперские поединки в длинном переходе. Дизайн можно только похвалить, особенно за дополнительные текстуры указателей и вагонов. Плюс ко всему великолепная озвучка — запись велась в реальном киевском метро! Карта замечательна также своей оригинальностью и непохожестью ни на какую другую, как из стандартного набора C-S, так и из конкурсных творений.

Обе станции соединены двумя переходами — через эскалатор и через длинную "кишку", заваленную всяким хламом, за которым так удобно ныкаться, периодически постреливая из снайперки по вдаль пробегающим, пока вас самих аккуратно не прирежут сзади :).

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

8 место: DE_DALE

Автор: Repin. repin@ttk.ru.

Рейтинг: 9.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'a.

Карта в средневековом стиле, не особо похожая на общеизвестную de_cbble, хотя и сделанная с использованием тех же самых текстур. Много интересных дизайнерских решений, правильные пропорции, грамотный подбор и использование текстур, отличное освещение. Геймплей разнообразен: в основном стычки происходят на открытом воздухе, но иногда и в узких проходах (очень красиво подсвеченных, кстати; карта является победителем — все каунтерстрайкеры нас поймут — в номинации "самый красивый анал"), а обилие хорошо простреливаемых пространств не может не порадовать снайперов. Хорошая, очень и очень удачная карта.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot'a**, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

9 место: DE_SUXXX

Автор: SUX\#MADmaN#. Калининград, sgr@po.ru

Рейтинг: 9.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'a.

Еще одна "средневековая" карта. На первый взгляд — брат-близнец вышеозначенной de_dale и, соответственно, de_cbble. Однако — только с виду. Геймплей совершенно иной, хорошо продуманный и сбалансированный. Вариантов развития событий великое множество. Несмотря на несколько типично снайперских точек, игра почти всегда получается "мясная", а следовательно — веселая. На бомбплейсе почти наверняка кто-то ошивается в ожидании террора с бомбой, так что будьте бдительны, дорогие товарищи!

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot'a**, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

10 место: DE_ROME

Автор: Евгений Саввинов. Якутск, jenia@sitc.ru.

Рейтинг: 9.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'a.

Настоящий классицизм по всем правилам. Карта очень красивая, единственное — общее впечатление портят некоторые размытые текстуры, а также текстуры из стандартного набора, которые тут совершенно ни к чему — стиль иной. Разнообразный игровой процесс, хотя и вполне предсказуемый — два четких варианта развития событий, возможны вариации. Два бомбплейса, один расположен грамотно и очень богат вариантами его удержания, а второй — наоборот, прямо около точки старта контров, и караулить его почти нереально ввиду отсутствия нычек. Очень хороша система подземных тоннелей: прогулки по ним адреналина прибавляют изрядно, никогда не знаешь, кто выскочит из-за поворота, а если уж выскочил, то — исход поединка зависит только от скорости реакции.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot'a**, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

11 место: CS_BIGBANK

Автор: BIGtm BiG Alex. bigalex@go.ru. Big Gun. bgun1@icqmail.com

Рейтинг: 9.0.

Натуральный банк, причем действительно big. Широчайшее, но лаконично структурированное пространство. Карта, которая была бы в десятке, если бы автор правильно поставил точки старта игроков, а так играть можно только 4х4, что для большой карты не особо хорошо.

Как и положено хорошей карте — несколько вариантов проникновения в здание и несколько путей отхода. Самый эффектный, в духе голливудских боевиков — спуск через стеклянную крышу. Внутри банка тоже все как надо — несколько этажей, неплохая обстановка, все красиво и к месту. Текстуры не приевшиеся, хотя и несколько блеклые.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot'a**, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

12 место: DE_FIXXER

Автор: AvA'maDMan. nfk_madman@pochtamt.ru.

Рейтинг: 9.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'a.

Старинный европейский городок, грамотная планировка, великолепный дизайн, и заодно — куча приколов на стенах. Отдельно отмечу потрясающее освещение — смотрите на скриншоты, некоторые из них почти неотличимы от фотографий (!!!). Карта практически ничем не уступает de_suxxx и вполне могла бы войти в десятку, однако две работы одной группы авторов в десятке — это, право же, слишком.

Много путей подхода к точкам закладки бомбы, удобные нычки вокруг (на второй точке, в церкви, даже слишком удобные — два террора, спрятавшиеся внутри, практически не оставляют шансов штурмовикам), есть места, где можно очень хорошо спрятаться, — правда, имейте в виду, что вылезти оттуда уже нельзя. Геймплей разнообразен — имеют место быть и ближний бой в коридорах и закоулках, и методичный отстрел невинных с близлежащих крыш, и кемперские засады.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot'a**, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

13 место: CS_WASP

Автор: Шилакин Александр. Краснодар, lab@krasnodar.ru.

Рейтинг: 8.5.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'a.

Вариации на бессмертную тему cs_assault. Штурм помещения а-ля заводской склад. Сделана очень аккуратно, текстуры, хоть и стандартные, грамотно подобраны и размещены. Планировку также можно только похвалить — достаточное количество входов в здание и путей вывода заложников, правильно расположенные нычки. Стычки в основном происходят внутри здания либо в коридорах, около выхода, реже — во дворе, который слишком пустой и большой для ближнего боя, однако для снайперов это неплохо, особенно если забраться повыше.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot'a**, скопируйте соответствующие файлы в

директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

14 место: CS_PEREKRESTOK

Автор: Захаров Игорь. Москва, irbis2000@pochtamp.ru.

Рейтинг: 8.5.

Супермаркет и большой склад при нем. Много вариантов игры: тут и мочилово в помещениях, и снайперские поединки на улице. Играбельность именно этой карты напрямую зависит от того, кто и как на ней играет: либо это безостановочная резня на входе в супермаркет, либо хитрая перестрелка на закрученном открытом пространстве.

Отличный дизайн с использованием как стандартных, так и дополнительных текстур, навороченная, но не переусложненная архитектура да и вообще на редкость гармоничный внешний вид. Вариантов подхода к противнику вполне достаточно как на свежем воздухе, так и через помещения, однако более выгодное положение у контров. У них есть достаточно времени, чтобы подойти к террорам сзади, а если те первыми пойдут на выход, за них примутся снайперы... Тем не менее, несмотря на подобные недочеты в балансе, карта вполне играбельна.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются **waypoint**'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

15 место: DE_SECRET_LAB

Автор: Александр Рязанов. durable@online.ru.

Рейтинг: 8.5.

Этой карте смело можно дать "Выбор редакции" — она стала нашей любимицей, и мы частенько вечерами на ней поигрываем. Несмотря на множество недочетов в балансе (оба бомбплейса находятся практически в одном и том же месте, и пасти их легко; реально используется только один подход; и т.п.) и блеклый дизайн (стандартные текстуры, грубоватая архитектура), играть на этом уровне просто весело. Весело, и все тут, причем с любым количеством участников, хоть "на троих".

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются **waypoint**'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

16 место: CS_FIRST

Автор: Николай Демидов. Ростов-на-Дону, nickolay_d@don.sitek.net.

Рейтинг: 8.0.

К карте прилагаются **waypoint'ы для **PODbot**'а.**

Дом с большим подвалом. Если из подвала вылезешь — могут подстрелить, если не будешь вылезать — есть шанс подстрелить туда входящего. А потом, когда разбираешься во всех вариациях подлянок, начинается хитрейшая тактическая борьба, чреватая самыми неожиданными стратегическими решениями. Дизайн неплох — грамотно подобранные текстуры, реалистичное освещение, но архитектура местами грубовата, да и детализации не хватает.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются **waypoint**'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

17 место: DE_GRAVE.

Автор: [MS]Brick. ig_karp@mail.ru.

Рейтинг: 8.0.

Редкий представитель полностью закрытых подземных карт. Точно передает стиль (но не мясную динамику) известного экшена Serious Sam, да и текстуры взяты прямо оттуда.

Сам геймплей довольно нетипичен — тихое ползание "по стеночке", коварные выстрелы в спину и появление оттуда, откуда не ждали (отличительная черта закрытых подземных карт). Два бомбплейса, все ключевые точки соединены переходами, тупиков нет, в общем — все по правилам!

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

18 место: DE_DUST_ARENA

Автор: П. С. Широков. Королев, tank_man2000@mail.ru

Рейтинг: 8.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'а.

И опять старичок de_dust, в очередной реинкарнации. Но — потрясающей реинкарнации. Это микрокарта, нет — **микроскопическая микрокарта**, рассчитанная на минимум участников. Причем — отлично реализованная. Если играете малым числом (2x2 или даже 1x1), то — это ваш выбор! Приз в номинации "Самая маленькая карта". Играть весело даже вдвоем, вчетвером еще веселее. Прикола ради можно попробовать поиграть 8x8 — ощущения обещаем пикантные.

P.S. Гранаты легко долетают с одного респа на другой, это супер!

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

19 место: DE_FTAC3

Автор: [HC] Hunter. Смоленск, hunter@hotbox.ru.

Рейтинг: 8.0.

К карте прилагаются waypoint'ы для PODbot'а.

Переделка известной карты из Action Quake 2, текстуры оттуда же. Весело, симпатично и много прикольных моментов, над которыми потом долго смеешься... При случае — попробуйте ползать там по верхотуре. Незабываемые ощущения. Заодно прыжки и пр. и т.д. отработаете. Приз в номинации "Лучшая тренировочная площадка"! Потренироваться также можно в стрельбе из любых видов оружия (и из автоматов пошмалять по вражинам, и поснайперить с той самой верхотуры), в сбивании штукатурки со стен (красиво!) и, конечно же, в установке бомбы.

Дизайн ругать не за что, кроме дурацких текстур окон — они тут совершенно ни к чему. В остальном — нормальный город, кирпич, железобетон и прочие блага цивилизации.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

20 место: CS_KINGPIN

Автор: Денис Дулбарян. ronin.ddk@mail.ru.

Рейтинг: 7.5.

Карта по мотивам сразу нескольких эпизодов из популярного в конце прошлого тысячелетия гангстерского шутера Kingpin. При достаточном количестве игроков — рулит. Дизайн абсолютно такой же, как и у прототипа. А из воды, как оказалось, все же можно выбраться...

Части оригинальных уровней воссозданы предельно точно, хотя не так детализовано, и очень грамотно взаимосвязаны — создается впечатление целостности и полноценности карты.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

21 место: CS_LIBERATION

Автор: A.K.A Black_Fox. MarKosSTUDIO@mail.ru.

Рейтинг: 7.5.

Штурм небольшого особняка, затерянного среди скал. Минное поле — это рульная подстава. Детонирующий мост — тоже. Внутри домика тесно, зато снаружи просторно — рай для снайперов! Вокруг домика скалы — снайперы блаженствуют! За мостом в скале нычка — снайперы оргазмируют! А потом приходит коварный контр/террор с ножиком и весь кайф обламывает. И это правильно! По-нашему, по-бразильски!

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

22 место: DE_BLOTTO_BLOW

Автор: L i P k I y

Рейтинг: 7.5.

Опять — тема de_dust, и вновь — два бомбплейса. И очень недурственно. Играть можно до бесконечности, и не надоест. Засада над одним из бомбплейсов, куда ведет винтовая лесенка, вообще просто супер! Бомбплейсов два — как в лучших домах, все они взаимосвязаны, заблудиться, впрочем, трудно, только если специально.

Дизайн описывать смысла нет — тот же "дуст", или даже "минарет" блистательный: желтые текстуры, здания из песчаника...

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

23 место: CS_FORT_ASSAULT

Автор: Димитрий Луговой aka Astral. avengerbis@mail.ru.

Рейтинг: 7.0.

Никакой дизайн, просто никакой, освещение также отсутствует. Но играть — весело невероятно! И архитектурных находок — руль (стационарные пулеметы — это еще тот приколы). Пример гениальной простоты. За халявные 4-6 в небольшом домике карту сразу же окрестили "Раздачей слонов" ;) Приз в номинации "Самая веселая карта".

Штурмуем форт, пытаемся вывести из камер заложников. А можно и не штурмовать, а засесть в домике со слобойкой в потных лапах — скорее всего, терроры в атаку не полезут, а

будут снайперить или, чего доброго, палить из турельного пулемета с крыши. Тут-то им и, пардон, кирдык. Особо изощренным предлагается проплыть по канализации, подойти к врагу сзади и... не подумайте ничего дурного :).

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

24 место: DE_CARGO_RUS

Автор: Павел Коромцев. Нижневартовск, ppkval@nwartovsk.wsnet.ru.

Рейтинг: 7.0.

Штурмуем гараж. Заходим сзади или лезем на вышку во дворе, обитатели гаража тоже лезут, только на крышу, начинается турнир снайперов, а на самом интересном месте какой-нибудь хитрый товарищ подкрадывается к одному или сразу к двум безмятежным снайперам и всю радость обламывает. На халяву раздают слобойки, броню и пулеметы — налетай, торопись, покупай живопись.

Дизайн можно охарактеризовать как "классический стиль HL, адаптированный для KC" — аккуратно, но скучно.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

25 место: DE_VAULT13

Автор: TnT tnt@counter-strike.ru

Рейтинг: 7.0.

Лучшая из пришедших карт, посвященных 13-му Волту, известному каждому, кто играл в Fallout. План бункера точно такой же, как у прототипа, так что бывалый любитель "Фолла" сразу почувствует тут себя как дома. Для повышения играбельности добавлена система вентиляции. Плюс — качественный дизайн с использованием авторских текстур. Минус, по-хорошему, только один, но большой — единственный подход к единственному бомбплейсу. Карта — на любителя, т.к. архитекторы Vault-13 все же никак не предполагали, что народ там будет в Counter-Strike играть. Вот до чего современная молодежь дошла...

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

26 место: CS_ASSAULT_FOREVER

Автор: Skaarj. skaarj@inbox.lv.

Рейтинг: 7.0.

Римейк "ассаулта". Абсолютно те же идеи, но с любопытными доработками. Возможно, карта заменит вам изученный вдоль и поперек прототип. Изменения следующие: заложники теперь не в комнатке на втором этаже, а в офисном помещении на первом, около входа. Переделана система вентиляции, серьезные перемены и на улице — меньше больших зданий, меньше нычек, совсем нет ящиков.

Дизайн претерпел мутации в сторону упрощения, не скажу, что это как-то отразилось на скорости игры, а вот на первое впечатление повлияло, и не лучшим образом. Впрочем, не обращайтесь внимания на дизайн, ведь главное — геймплей, а он хорош.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

27 место: CS_CLUB_FINAL

Автор: Андрей Козловский. AndK@ring.by.

Рейтинг: 7.0.

Большой и очень навороченный клуб плюс окружающие его постройки. Красиво, хотя и не очень логично. Впрочем, в отсутствии логики тоже что-то есть...

Много нестандартных текстур, грамотное освещение (хотя местами темновато, а на самой дискотеке все сверкает и мигает непонятно откуда). Попасть в клуб можно несколькими путями — по улице, через склад или по крышам, откуда можно снимать неосторожно высунувшихся терроров.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

28 место: CS_GUESTS

Автор: 7ARt.DeXTeR. signal@altc.lg.ua.

Рейтинг: 7.0.

Опять средневековье. Самая большая карта на эту тему. Реалистичное освещение, приятный дизайн и всякие приколы типа отрубленных голов. Карта получила бы более высокий рейтинг, если бы не то, что она подтормаживает на многих машинах.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

29 место: CS_MEGALOPOLIS

Автор: Nock.

Рейтинг: 7.0.

Карта городского типа, причем — вполне удачная. Пример успешного использования стандартных текстур.

По всем параметрам — обычная городская карта. Заложники удерживаются на складе, дойти до него можно либо "огородами" — через здания, либо открыто по улице. Два заложника — в конуре около склада, еще два — на самом складе. Выводить их не очень удобно, но вполне реально, если постараться.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

30 место: DE_FERTELIZER18_MM

Автор: KiddieGinger. kg@umail.ru

Рейтинг: X.X.

Оценку мы решили не ставить, т.к. карта практически не играбельна в ближайшие десять лет ввиду бешеных тормозов, вызванных огромнейшими открытыми пространствами и сложной архитектурой. Тем не менее, почетное тридцатое место она однозначно заслужила, по причине своей грандиозности и красоты. В утешение мы объявляем эту работу победителем в номинации "Карта будущего".

Огромная ракетная база в горной долине. Врагов разделяет река (с шикарнейшим водопадом), через которую ведут два моста и подводный тоннель. Вариантов перемещения по самой базе просто бесчисленное множество. Ну а взорвать надо, ясно дело, ракету... Взрывается она очень эффектно, разнося в щепки все, что ее окружает.

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

Дополнительные карты

Карта DE_DUST-FOREVER

Автор: Шаховал Сергей

К карте прилагаются waupoint'ы для PODbot'а.

К карте прилагается подробное описание в формате doc. Читать — рекомендуется!

Последняя версия карты, не попавшей в призовую тридцатку по причине недоделанности и тормозности. Увы, данная версия пришла слишком поздно.

Описание от автора:

"Карта для игры 10x10. На карте два основных места для установки бомбы и одно дополнительное, которое находится рядом с одним из основных мест, но доступ к нему получите или при взрыве части верхней арки ворот (нужно подсадить желающих проникнуть туда), или прострелив через ворота взрывающуюся бочку. Так как и на то, и на это нужно время, то просто так туда не поставит (раньше застрелят), но уж если поставил, то выкурить оттуда засевших терроров можно, но сложно. Также есть еще приколы — можно постараться разбить закрытые ворота между базой терроров и вертолетной площадкой, а еще в тоннеле у контролов за ящиком "FRAGILE" — секретная комната с сюрпризом! На вторую цистерну можно тоже забраться, хотя там и разломана лестница. Смог запрыгнуть и поставить бомбу — победа почти в кармане. Предупреждаю — ограда под током! (о чем есть скромная табличка, как и положено, не на виду). В кузове грузовика тоже есть одна ерунда — постаравшись, вы получите дымовую гранату (мелочь, а приятно)."

Установка

Скопировать файлы ***.bsp** и ***.txt** в директорию **cstrike\maps**, файлы ***.wad** — в директорию **cstrike**, файлы ***.mdl** — в директорию **cstrike\models**, файлы ***.spr** — в директорию **cstrike\sprites**, файлы ***.wav** — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waupoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

Карта DE_RADARS

Автор: Nazar. nazar@ok.ru.

Новая версия карты, не попавшей в призовую тридцатку. Прежняя версия до призовых позиций однозначно не дотягивала. Новая версия значительно интереснее, но проходит уже вне конкурса.

Карта симпатичная, хотя текстуры и стандартные. Но — в большинстве своем использованы они грамотно, наклеены аккуратно, глаз не режут и душу радуют. Сами радары, которые необходимо взорвать, сделаны просто супер. Первая версия этой карты уже выкладывалась на

компакт и получила положительные отзывы от многих читателей.

Установка

Скопировать файлы *.bsp и *.txt в директорию **cstrike\maps**, файлы *.wad — в директорию **cstrike**, файлы *.mdl — в директорию **cstrike\models**, файлы *.spr — в директорию **cstrike\sprites**, файлы *.wav — в директорию **cstrike\sound\ambience**.

Если к карте прилагаются waypoint'ы для **PODbot**'а, скопируйте соответствующие файлы в директорию **cstrike\podbot\wptcs**.

Рецензия PlaneCrazy (Полигон)

Я — **PlaneCrazy**, глава популярнейшего на сегодняшний день русскоязычного мапперского проекта "**Полигон**" (<http://poligon.counter-strike.ru>). Звучит нескромно, но это правда. :)

Как вы знаете, наш проект участвовал в организации конкурса, проведенного журналом "Игромания". Действительно, через наши руки и компьютеры прошли практически все карты, участвовавшие в конкурсе. И теперь, пользуясь предоставленной возможностью, мне хотелось бы высказаться по поводу некоторых из них.

Учтите, пожалуйста, что все последующее — исключительно мое личное мнение. Да, и еще: в Counter-Strike я скорее любитель, чем профессионал, поэтому оценивать буду только внешний вид и архитектуру. О геймплее вы можете прочитать в самом журнале.

cs_siesta

Красивый итальянский городок, сделанный без единого ляпа. Все чисто и аккуратно. На мой взгляд, эта карта вполне могла бы претендовать на то, чтобы быть включенной в официальный апдейт Counter-Strike. Одно "но": итальянская тематика уж слишком популярна в последнее время — поэтому карта подсознательно кажется гибридом **cs_italy** и **de_torn**. Но чертовски красивым гибридом! :-)

as_coast

Очень приятная карта со множеством красивых фишек, однако ей немножко не хватает точности и детализации. Из-за этого она выглядит немножко грубовато. Видно, что автору хотелось сделать как можно больше — на карте действительно воплощена просто *куча* идей. Лично мне очень понравилась задумка с музыкой в доме — Боб Марли вписывается в эту солнечную карту как нельзя лучше!

cs_da4a

К "Даче" у меня весьма противоречивое отношение. Дело в том, что при всей народной любви к этой карте я ей никогда особо не симпатизировал. Дело в том, что мне не нравился сам дом, причем как снаружи, так и внутри. Проход в горах — чудо инженерной мысли, канализация — просто фантастика, природа — супер! А вот сам дом... Но, к счастью, к последней версии Zobo справился и с этим недостатком — так что теперь карту можно считать 100%-ным конкурентом **cs_estate**.

de_spole

Очень интересная своим внешним видом карта. Я следил за ее созданием еще с тех пор, когда ее первые скриншоты появились в форуме у нас на сайте, и должен сказать, что разочарован я не был. Автор не пожалел времени на выдумывание и реализацию весьма необычных идей. Скажите, где еще вы видели замерзшую реку со льдинами, цветные дымовые шашки или луч света, который плавно появляется при открывании двери? А атмосфера карты вообще передана на 5+! Действительно возникает впечатление, что ты где-то на Южном полюсе. У карты есть одна проблема: красотостей на всю карту не хватает, а обычная, пусть даже и очень неплохая карта, после них уже не смотрится...

de_xpesc

Наконец-то! Хотя кому-то удалось сделать карту со станцией метро. Правда, первым это сделал маппер из братской Украины, так что жителям России и экс-СССР придется лишь с завистью облизываться — по московскому метрополитену пока не побегаешь :). Но вернемся к нашей карте. Действие происходит в Киеве. Делаем все, что хочется — катаемся на эскалаторах, бросаемся под поезд (правда, он не останавливается — покататься не удастся) или слушаем объявления на украинском. Ну а в крайнем случае любимся на текстурки.

de_grave

"Была такая игрушка — Tomb Raider..." — вот такая мысль пришла мне в голову, как только загрузилась карта. Настоящая гробница! Рассматривать карту — одно удовольствие. Но только местами, поскольку в других местах встречаются непонятные лабиринты и абсолютно неосвещенные комнаты, которые, к сожалению, красоты карте не прибавляют.

cs_bigbank

Самый настоящий банк. Большой, простой... и никакой :). К несчастью, в этой карте нету какой-то своей изюминки. Все комнаты огромны, а мебели, кроме пары диванов, нету. Возникает ощущение какой-то пустоты... Но эту карту стоит похвалить за одну идею со стеклами на крыше — расстреливая человека, который стоит наверху, чувствуешь себя героем фильмов Джона Ву.

cs_perekrestok

Магазин "Перекресток". Начало уровня впечатлило — я уж было понадеялся, что стоит ждать какую-нибудь красивую военную (научную и т.д.) базу. А иначе — зачем монорельсовый поезд из Half-Life? Надежды оказались напрасными. Магазин, причем без особых интересных вещей. Горы (как в прямом, так и в переносном смысле) товаров. Лучше сходите в нормальный магазин — там это все красивее, а главное, съедобнее. ;-)

cs_liberation

Хорошая карта. Очень хорошая карта. Плохие текстуры. Очень плохие текстуры. Ну, то есть не то чтобы очень плохие... Но cstrike.wad, сделанный два года назад, — не есть лучшее, чем стоит пользоваться для создания своей карты. Но это о плохом, теперь о хорошем: на карте архитектура, которой многим нашим мапперам стоило бы подучиться. А чего стоит бомба на мосту и минное поле? А проходы в скалах? Я думаю, что если автор хорошенько поработает над текстурами, то у следующей версии этой карты равных просто не будет!

cs_newestate2k2

Налицо еще одно желание иметь "таблетку от жадности, и побольше, побольше!". Я уже не знаю, каким еще образом можно обозначить тенденцию наших мапперов использовать бесконечное количество текстур. Ну не катит на крыше дома текстура из замка в de_cbble! ;-) А так — всего лишь неплохая карта, в тысячный раз эксплуатирующая идею дома. И еще: в слишком большой машине, которая стоит в гараже, можно застрять...

de_2minaret

"Восточная тематика — это, несомненно, хорошо. Но вот страсть к использованию dust'овых текстур и неба — это уже плохо. Во-первых, есть только две карты, где de_dust.wad смотрится к месту, — это de_dust и de_dust2..." — Каюсь, именно это я хотел написать, посмотрев карту первый раз. Однако, поиграв на ней некоторое время, я вдруг понял, что судить эту карту стандартным образом нельзя. В отличие от остальных карт, внешний вид здесь является лишь фоном для главного — игры; засмотреться на текстуры тут просто невозможно — обязательно получишь пулю в лоб, а наблюдателем полетать просто не успеваешь — настолько "быстрая" эта карта...

Ну, я же говорил, что это мое личное мнение. :)

de_secret_lab

К сожалению, поиграть на этой карте мне не удалось, так что, в отличие от предыдущей, в ее защиту ничего сказать не могу. Хотя стиль лабораторий из Half-Life в ней, несомненно, соблюден. Из отрицательного можно отметить лишь любовь автора ко всему БОЛЬШОМУ — к большим ящикам, к большим дверям или, например, к большим размерам текстур.

* * *

Это те карты, внешний вид которых по тем или иным причинам привлек мое внимание. Сразу оговорюсь — если вдруг какой-то карты тут нет, это не значит, что она плохая или что с ней что-то не так. Возможно, просто я не смог разглядеть в ней изюминку или она мне не очень запомнилась.

Все-таки очень приятно, что, несмотря на все пессимистические ожидания, в конкурсе приняло участие столько действительно *хороших* карт. Не говоря уже о том, что несколько их них отлично бы смотрелись в будущих версиях Counter-Strike.

Вот, в общем-то, и все. Если вы желаете обсудить какие-либо из этих карт — не стесняйтесь писать или посещать форум на "Полигоне".

Удачи вам, мапперы!