

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

Тема компакт-диска: мод *Quake III Rally!*

Рейтинг "Мании": 5/5

Установка: смотрите "Руководство по установке файлов "Deathmatch" в "ИнфоБлоке".

<h2>Как все начиналось</h2>

Модификация **Quake 3 Rally** берет свое начало в далеком 1997 году. "Зачем создавать собственный движок, если есть *Quake?*" — подумали господа из **Impact Developments** (Райан "Райда" Фелтрин и Роуан "Самалет" Кроуфорд). Действительно, даже первая "Квака" со своей полностью открытой архитектурой предоставляла огромные творческие возможности. Уже в то время существовало множество модов (или **total conversion**, как тогда было принято говорить), от простой замены моделей до совершенно новых игр, однако все ТС того времени, за исключением, пожалуй, только **Air Quake**, оставались верны жанру 3D Action. **Impact Developments** решились на большее — разработку аркадного автосимулятора на базе **Quake**. Первый блин, увы, вышел комом — **Quake Rally** получилась интересной, но практически неиграбельной из-за ужасного управления и общей непродуманности. Но это все в прошлом, а сегодня речь пойдет о **Quake 3 Rally** — модификации (если так можно сказать — ведь это совершенно другая игра) от **Team Bios**, вобравшей в себя все лучшее из старых версий и лишившейся большинства недостатков, которыми страдали ее предшественники. **Q3**, неплохо работающий с большими пространствами и позволяющий использовать модели с очень высоким количеством полигонов, отлично справляется с поставленной задачей.

Итак, **Quake 3 Rally** — это мультиплеерный аркадно-боевой автосимулятор на движке **Quake 3 Arena**. Финальная версия создана в 2002 году командой **Team Bios** (Ричард Смит, Джефф Гартески и Стив Хейстер). Вид от третьего лица, управление — клавиатура, мышка, джойстик, для установки требуется полная английская версия **Quake 3** + официальный патч старше 1.29. Для **Quake 3 Rally** возможно создание новых карт и автомобилей, для этого нужно скачать SDK с официального сайта www.quakerally.com.

<h2>Режимы игры</h2>

Все режимы доступны как для мультиплеера, так и для сингла (боты поддерживаются).

Deathmatch — классический дефматч (что это такое, думаю, никому объяснять не надо). Только вместо того, чтобы бегать по уровню, игроки по нему ездят. Игровой процесс заметно отличается от привычного DM: попасть по противнику значительно труднее, равно как и увернуться от вражеских пуль —

стрейфа нет, враги ездят быстро, при попытке резко развернуться машину заносит (физика в **Q3R** на высоте), неосторожно задетое препятствие в лучшем случае сбивает вас с курса, а в худшем отправляет авто в длительный полет, часто с летальным исходом.

Racing Deathmatch — симбиоз двух режимов. Можно проходить чекпойнты, а можно уничтожать противников. Хорошо, когда есть выбор.

Straight Racing — гонки по кольцевым трассам, тут тоже все просто — кто первый приехал, тот и победил. Трассы довольно простые, без резких поворотов и опасных участков.

Capture the Flag — две команды, две базы и два флага у каждой из команд. Цель — утащить флаг у врагов и доставить на свою базу. Надо сказать, что с классическим **CTF** общего довольно мало. Совершенно другая структура уровней, высокие скорости и большие расстояния. Игра обзавелась колесами и стала значительно динамичнее.

Demolition Derby — гонки на выживание, тот же дефматч, но без оружия и на небольшой арене. Остается только толкаться, как в “Кармагеддоне”.

<h2>Средства передвижения</h2>

Модели машин не вызывают ничего, кроме восхищения. Огромное количество полигонов, отличные текстуры и высокая детализация — даже фары работают! Количеству настроек позавидует **Need for Speed** — выбрать по вкусу можно все, от цвета машины до колес, которых пара десятков. Самих машин ровнехонько семь.

Sidepipe — американская спортивная машина, напоминающая Corvette.

Raptor — проапгрейженный пикап с кучей спортивных примочек типа спойлеров.

Alpine — модифицированная раллийная Renault.

Reaper — маленький и юркий карт. Главный недостаток — слишком легкий.

Mini — шедевр английского автомобилестроения — Rover Mini.

Slingshot — европейского вида кабриолет в двух вариантах: с поднятой и опущенной крышей.

Macdaddy — классический американский родстер 60-х годов, большой и очень красивый.

<h2>Средства уничтожения</h2>

Оружие присутствует в режимах **Deathmatch**, **Racing Deathmatch** и **Capture the Flag**. Помимо стандартного оружия, знакомого всем по **Q3**, в игре присутствует и дополнительное вооружение.

Bio Sludge — оставляет на трассе лужи кислоты, в которые заезжать не рекомендуется — броня и “здоровье” начинают убывать со страшной скоростью.

Flame Trail — чертовски эффектная штука, которую любят использовать в кино — два огненных следа из-под колес.

Mines — просто мины, которые так нравились мне в **GTA2**. Великолепное средство, чтобы избавиться от едущего по пятам врага.

Oil Slick — еще одно заимствование из **GTA** — возможность разливать масло на трассе. Попавший в такую лужу автомобиль отправляется в неуправляемый занос.

Smoke Screen — если машина горит, а на хвосте висит пара хорошо вооруженных врагов, самое время для дымовой завесы. Пока остальные будут соображать, что же случилось, можно успеть смыться.

Environmental Protection — защита от кислоты и огня, нейтрализует действие **Bio Sludge** и **Flame Trail**, также позволяет спокойно ездить по масляным лужам.

Weapons Sheilding — обычная броня, защищает от любого стандартного квейковского оружия, со временем убывает.

Invisibility — полная невидимость: даже прозрачный контур машины не отображается. Однако во время стрельбы вас может выдать огонь из оружия, а невидимка, везущий флаг в режиме STF, освещает окрестности не хуже неоновой рекламы.

Regeneration — за некоторое время восстанавливает здоровье до 200 пунктов.

Haste — временное увеличение скорости стрельбы (но не передвижения!).

Turbo Boost — реактивный ускоритель. При нажатии клавиши резко увеличивает скорость машины, что позволяет оторваться от преследователей или опередить соперника при подъезде к давно ожидаемому бонусу.

Megahealth — всем известная штука, дающая прибавку к здоровью в целую сотню пунктов.

Quad Damage — не менее известный бонус, временно усиливает ваше оружие. Подобранный его окружен голубым сиянием.

Кроме вышеперечисленных объектов, на трассах встречаются **Cones** — резиновые пирамидки-ограничители и **Barrels** — бочки, либо взрывающиеся, либо с маслом.

Umuluma Seismovision

Версия 2.0 отличного проигрывателя демок. Эта полезнейшая утилита поддерживает все три “Квейка”, **Half-Life** (и **Counter-Strike**), **Unreal Tournament**, **Return to Castle Wolfenstein** и **Star Trek: Voyager — Elite Force**. Широчайшие возможности, дружелюбный интерфейс, система автоматического выбора нужной версии игры. Для всех, кто любит смотреть демки, **Seismovision** будет наилучшим выбором.

Установка

Запустите .exe-файл и выполняйте указанные инструкции.

Umuluma GeekPlayer

По многочисленным просьбам читателей вновь выкладываем на компакт еще одну утилиту для проигрывания Q3-демок. **Seismovision** или **GeekPlayer**? Попробуйте обе — выбор за вами!

Установка

Запустите исходный .exe-файл.

Unreal Tournament

Mod AirFight UT

Вместо футуристического окружения — суровая реальность, вместо отдающих клаустрофобией тесных арен — просторные голубые небеса, а вместо скааржей и прочих монстров — самолеты и танки. Модифицированный **UT** совершенно забывает о своем экшеновском прошлом и пытается прикинуться симулятором. Аркадным. И это ему удается. С блеском.

Отбрасываем в сторону намозолившее руки оружие и хватаемся за штурвал самолета. Никаких симуляторных сложностей, вроде “связаться с диспетчером, запросить разрешение” и т.д. — выжимаем тягу на максимум, и через секунду мы уже в воздухе. Управление упрощено до предела — влево/вправо, ускорение/торможение, смена оружия, захват цели и гашетка — и кое-что еще по мелочам. От созерцания местных красот отвлекают вражеские самолеты. Естественно, они подлежат уничтожению. Воздушный бой происходит в аркадном стиле — навести цель на вражеский самолет, вдавить гашетку и наслаждаться видом горящих обломков или предсмертным пике вражины. С

последним, кстати, связан забавный глюк — пикирующий самолет бешено крутится вокруг своей оси.

У каждого самолета на борту обычно присутствует пулемет, стреляющий большими желтыми пулями (аркада? аркада!), и два вида самонаводящихся ракет, которые мало отличаются друг от друга. Когда ракетой стреляют в нас, на кокпите появляется предупреждение. Теоретически существует возможность отстрелить пачку отвлекающих целей и, выполнив маневр, избавиться от ракетного “хвоста”. Но — практически никто этим не пользуется, что еще раз подчеркивает аркадную направленность мода.

Как и в оригинальном **UT**, в **AirFight** присутствует несколько типов игры — как обычная перестрелка “каждый за себя”, так и командные стычки или совместное выполнение миссий типа “найти и уничтожить”. В силу необычности геймплея интерес представляет каждый из них, но самым интересным я бы назвал *Air Defense*, в котором необходимо уничтожить вражеские мишени (обычно это установки ПВО) раньше, чем враг уничтожит наши. Разумеется, на стандартных картах **UT** полетать особенно не получится, и с модом поставляются 16 карт под различные типы игры.

Всего в модификации насчитывается 8 самолетов, причем наравне с набившим оскомину *F-15* присутствуют родные “*Mig*” и “*Su*” (почему-то с большими красными звездами на крыльях). Помимо самолетов, “парк” мода включает два вертолета и четыре наземных машины — танки и БТР. Выбор средства передвижения осуществляется перед каждым респауном, для каждого самолета можно выбрать несколько вариантов вооружения.

Наблюдать за полетом можно либо из кокпита, либо со стороны внешней камеры. Модели самолетов сделаны красиво, при полете можно даже увидеть, как закрываются шасси и двигаются закрылки. Пущенные ракеты исчезают из-под крыльев. При попадании в самолет он начинает дымиться, а при уничтожении — взрывается. Кокпит отображает кучу полезной информации, однако функциональности в нем немного — гораздо проще играть с включенной внешней камерой. Карты достаточно просторные, но пустоватые — вероятно, детализация принесена в жертву скорости.

Мод удался. Нестандартное решение, одобренное качественной реализацией. Однако оценить его сможет не каждый. Прожженные фанаты авиасимуляторов скосят нос, скажут “фи, аркада”, и будут абсолютно правы. Кого-то может отпугнуть оригинальность **AirFight**, хотя это главный козырь мода. Но многим идея воздушных боев на рельсах **UT**, для участия в которых не нужно зубрить огромный список клавиш и сдавать экзамен по аэродинамике, придется по вкусу. Пойду-ка я дедушкин шарф летчика примерю...

Рейтинг “Мании”: 5/5

Установка

См. “Руководство по установке файлов “**Deathmatch**” в “ИнфоБлоке”.

Counter-Strike

Картинки для статьи про PodBot

На компакт идет подборка картинок, иллюстрирующих статью “**PodBot: основные ошибки при создании вэйпайнтов**”, опубликованную в разделе **Deathmatch**. Как ни крути, на мониторе в хорошем разрешении картинки будут видны лучше, чем в журнале, поэтому мы сочли необходимым предоставить вам возможность взглянуть в них повнимательней. А то вдруг какая-нибудь особо злобная ошибка ускользнет от вашего цепкого взора!

Киберспорт

Демки: Fatality

О том, кто такой **Fatality**, должен знать каждый. В конце концов, он один из немногих геймеров, которым удалось осуществить мечту — зарабатывать на жизнь игрой. В разделе “**Киберспорт**” этого номера вы можете прочитать эксклюзивное интервью с живой легендой. За свою карьеру он выиграл призов в общей сложности почти на \$150000. Компьютеры, устройства для них... и даже автомобиль Ford Focus. Впрочем, к чему слова? Гораздо лучше об уровне его игры расскажут демки, четыре из которых как раз ждут вас на компактe.

Установка

См. “Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке”.

Реплеу: StarCraft: Brood War 2x2

В новостях киберспортивного раздела мы рассказали о чемпионате по **StarCraft: Brood War 2x2**, проходившем в клубе Final Fantasy. Но одно дело — услышать, а другое — увидеть. Увидеть реплеи с этого турнира. Их мы и предлагаем вашему вниманию: **123** против **Orky3** и **Orky1** против **PG2**. Две достойные игры достойных соперников.

Установка

- 1) Установить **StarCraft: BroodWar**.
- 2) Установить полный патч **1.08** (не alfa!).
- 3) Скопировать демки (реплеи) в папку `\\Starcraft\\maps\\replays`.
- 4) В меню выбора кампании появится новая опция — **Replay**. Через нее вы сможете выбирать реплеи.

UnrealXaosPack №10. Июнь

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 2001 года, на компактe “**Мании**” 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 ждет сборник очень неплохих карт. Читайте рецензию!

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

УСТАНОВКА КАРТ

См. “Руководство по установке файлов “Deathmatch” в “ИнфоБлоке”.

ORM-1on1-MapPack

АВТОР ОБЗОРА: RedFox

Давно уже мап-дизайнеры со стажем не давали о себе знать (TeamVortex не в счет). Мы уже почти потеряли всякую надежду увидеть что-нибудь новое под UT, тем более сейчас, когда вот-вот должен выйти UT2003. Ходили некоторые

слухи о том, что несколько известных в Unreal-сообществе людей делают некий дуэльный пак, делают уже достаточно долго, но когда он выйдет — неизвестно. И вот совсем недавно эта группа в составе четырех отъявленных мапперов неожиданно для всех выпускают наконец свой “долгострой”, носящий гордое имя The 1 on 1 ORM Mappack и включающий в себя 5 дуэльных карт. Мы должны знать имена этих героев! Dean 'Goldabar' Tate, Rogelio 'Desperado#2' Olguin, Rich' Lord Heisher' Black и Stu 'StuMan' Fitsimmons — вот те люди, которые заставили нас так долго ждать. К сожалению, вынужден признать, что пак не на все сто оправдал мои, как игрока и как дизайнера уровней, ожидания. Но обо всем по порядку. Начнем с карты, первой стоящей в мап-листе с приставкой DM-ORM.

<h2>DM-ORM-HighVoltage</h2>

Автор карты: Stu 'StuMan' Fitsimmons

Из readme-файла к карте: “...Охотник легко может стать дичью.”

Как всегда, начнем с того, что представляет собой карта. Эта арена создана некой могущественной корпорацией ORM на действующей фабрике по производству неизвестно чего. Автор не дает никаких пояснений, чем именно занимается эта фабрика, ни в readme-файле, ни на самой карте, предлагая тем самым простор для полета вашей фантазии. Три комнаты, соединенные на нескольких этажах проходами, — вот что DM-ORM-HighVoltage собой представляет, ни больше ни меньше. На уровне, как бы подчеркивая то, что он является частью огромного завода, тут и там сквозь окна в стенах видны помещения, в которые невозможно попасть. Как и положено фабрике, карта освещена достаточно скудно. Светло-синий цвет контрастирует с оттенком оранжевого, плюс несколько “маленьких красных лампочек”, — вот и все освещение. Стандартное, надо сказать, на сегодняшний день освещение, ничего выдающегося. Геймплей... Карта достаточно велика для двух игроков, заявленных в названии пака. Присутствует почти весь набор оружия UT, нет разве что Redeemer. На всю карту всего две аптечки. Чтобы восстановиться после ранений, необходимо бежать из одного конца карты, где лежит одна аптечка, в другой конец, за другой аптечкой. Может, так задумано автором, но по-моему, это довольно странная задумка. Пока будете бежать, вас, скорее всего, успеют пристрелить. Из powerups тут представлены только ThighPads. Оружие и патроны разложены равномерно, впрочем, ожидать в этом аспекте чего-нибудь особенного и не приходится. Если поводить итог, можно сказать следующее: карта несколько велика для дуэли, архитектурные детали в некоторых местах мешают игровому процессу (например, в ходе схватки игрок может не заметить и спиной упереться в балку, вделанную в стену), освещение неплохое, текстуры неновые, про архитектуру можно сказать: “Это я где-то уже видел”. В общем, простенькая, ничем не выдающаяся карта. Хотя, может, кому-то она и понравится.

<h2>DM-ORM-JadedBeauty</h2>

Автор карты: Dean 'Goldabar' Tate

Из readme-файла к карте: “...Великолепно отстроенная фабрика по добыче минералов превратилась в поржавевшую и обшарпанную арену для Нереальных Турниров.”

Одна из двух карт в паке, которая мне почти понравилась. Спланировано все замечательно, свежие и красивые текстуры, интересное освещение, внимание к деталям, хороший ФПС, впечатляющая архитектура (как мне однажды сказал ChicoVerde, “Verical=impress”); после просмотра этой карты вы поймете, о чем речь). Однако есть одно, казалось бы, несущественное “но”. Это — расположение предметов. Автор зачем-то попытался в свой небольшой уровень

запихнуть весь арсенал нереальных пушек. Это, само собой, сказалось на геймплее. Разве интересно в течение буквально четырех секунд заполучить снайперскую винтовку, ASMD и броню, а затем с интервалом в две секунды схватить Flak, Razog и вооружиться ракетницей? Причем рядом с каждой пушкой автором “бережно” положено по два комплекта боеприпасов. Аптечек пять штук, и они тоже расположены довольно близко друг от друга. Пробирки здоровья не выполняют своей первостепенной задачи. Их основная задача на самом деле состоит в том, чтобы позволять игроку слышать и распознавать местоположение противника. На этой карте автор попросту раскидал их как попало. В общем, те, кто знаком с редактором уровней UnrealEd не понаслышке, могут спокойно разложить предметы заново и превратить каркас этого уровня во вполне интересную и играбельную карту. Жаль, но с такой переделанной версией вас, скорее всего, не пустят ни на один игровой сервер, если только это не будет ваш собственный сервер. :)

<h2>DM-ORM-Jakatta </h2>

Автор: Rich 'Lord Heisher' Black

Из readme-файла к карте: “...Планировка этой карты заставит вас бегать по кругу, как курицу с отрубленной головой, — до тех пор, конечно, пока вы не столкнетесь с ракетами вашего противника.”

Еще одна карта, которая почти смогла мне понравиться. Опять стиль индастриал, как и в двух предыдущих картах. Но текстуры делают свое дело. Благодаря им уровень выглядит оригинально. Как видно по скриншотам, “бегать безголовой курицей” придется снова на какой-то фабрике. Яркие оранжевые облака, быстро плывущие над вашими черепами, наталкивают на мысль, что в этом мире отгремели все войны и теперь высохшую землю иногда поливает теплый радиоактивный дождик, под которым, однако некому уже бегать. Некому — кроме, пожалуй, вас и вашего супостата. Несложная, но местами интересная архитектура, оригинальное освещение, грамотно разложенные оружие и предметы, создающие интересные игровые ситуации. Например, как видно на скриншоте, броня лежит на краю глубокой лифтовой шахты. Одно неловкое движение с вашей стороны или одно ловкое со стороны вашего противника — и вы останетесь лежать на дне, оплакивая потерянный фраг. Благодаря с умом раскиданным пробиркам можно легко определить местоположение врага на карте. Геймплей хорош, поиграете сами — поймете. Хотя у каждого свои вкусы, и не всегда они совпадают. Всю картину немного портит framerate. Иногда в кадре оказывается сразу по 300-350 полигонов, и счетчик кадров неумолимо уменьшает свои показатели. Впрочем, обладателям GF2 можно не беспокоиться, ваш “зверек” проглотит эти полигоны и даже не поперхнется. В общем и целом, уровень неплохой и вполне достоин остаться на вашем HD. Сказывается большой опыт “Лорда Heisher'a” по созданию именно UT карт. Остальные авторы карт, входящих в этот пак, больше известны своими работами к военно-тактическим модам для UT (TacticalOps, Infiltration, StrikeForce и др.)

<h2>DM-ORM-Nirvana</h2>

Автор: Rogelio 'Desperado#2' Olguin

Из readme-файла к карте: “Во время поисков нефти в Сибири корпорация ORM обнаружила древнюю заброшенную средневековую деревню, которая находилась в прекрасном состоянии... Корпорация решила превратить хранилище манускриптов в центре деревни в арену для проведения смертельных поединков.”

Этот уровень из редкого числа уровней не индастриал стиля. Опять-таки свежие текстуры, сделанные самим автором, правда, не совсем хорошего качества. Но все равно новые текстуры как-то выделяют эту карту из числа подобных средневековых уровней, делают карту оригинальной и

запоминающейся. От текстур перейдем к планировке уровня. Хотя уровень и двухэтажен, но спланирован он так, что большинство стычек происходят на одном из этажей. Нижний этаж связывают с верхним два лифта и наклонный, из деревянных балок, подъем. На нижнем этаже лежат только ракетница, аптечка, пара боеприпасов, да ThighPads под тем самым подъемом из деревянных балок. Таким образом, нижний этаж становится почти бесполезным с точки зрения геймплея. Все остальное оружие, патроны, а также броня находятся наверху. Как и большинство дуэльных карт, DM-ORM-Nirvana спроектирована вокруг одной центральной арены. Здесь такой ареной является центральный дворик под открытым ночным небом. Дворик залит лунным светом, и несколько балок, видимо, оставшихся от некогда существовавшей крыши, отбрасывают на пол тени. Поверхность пола, по задумке автора, должна быть заснежена, но из-за очень неудачно подобранной текстуры снега все это выглядит ужасно. Тут на центральной площадке ничего нет — ни оружия, ни боеприпасов, ни аптечек/пробирок. Наверное, это место автор и планировал сделать главной ареной для стычек. Игроки в ответвляющихся от этой арены проходах вооружаются, а затем сталкиваются опять там же, во дворике. Архитектура не скажу, что впечатляет, но достаточно хороша. Про освещение можно сказать то же самое. Замечу только, что на этой карте встречаются как средневековые, в основном подвесные лампы, так и современные. Что заставляет гореть электрические лампы в средневековой деревне, остается загадкой. Может, электричество изобрели гораздо раньше, чем мы думаем, и первая электрическая лампочка зажглась в этой самой деревне. :) Деталей на карте не особо много, но почему-то в некоторых местах количество полигонов зашкаливает за 300, что заставляет количество FPS резко падать. Оптимизация — явно не конек Desperado#2, это нам известно и по его уровням для TacticalOps: AoT. В общем, карта из разряда “побегал, забыл”, а если точнее, то из такого: “побегал, подивился, но все равно забыл”.

<h2>DM-ORM-Ragnarok</h2>

Автор: Dean 'Goldabar' Tate

Из readme-файла к карте: “...Сможешь ли ты стать царем горы?”

Еще одна карта от опытного маппера Goldabar'a. Правда, опыт этот был набран на строительстве карт для военно-тактических модификаций, а такой опыт оказывается почти бесполезным при создании дуэльной карты. Единственное, что дал такой опыт карте DM-ORM-Ragnarok, это красивую и интересную архитектуру. Автор очень хорошо поработал над деталями, на карте практически нет скучных плоских стен и потолков. Множество необычного вида деревянных балок под где-то косым, где-то арочным потолком. Тут и там — выбитые из общего покрытия пола плитки. Карта выглядит очень свежо благодаря тому же текстурному паку, что используется на карте Nirvana от Desperado#2. Из всех представленных в паке карт эта — самая красивая. Но, как известно, за различные красоты на картах приходится расплачиваться количеством FPS. Вот и тут полигонов в отдельных частях уровня оказывается несколько больше трех сотен, что соответствующим и не лучшим образом действует на framerate. Как почти всем остальным картам в паке, DM-ORM-Ragnarok присущ один “небольшой” недостаток, а именно — карта слишком велика для дуэли. Уровень можно поделить на два этажа. Первый этаж представляет собой средних размеров открытую арену, ограниченную высокими каменными стенами и по шиколотку наполненную водой, вытекающей из стен и льющейся вниз двумя водопадами. Эта арена — главный элемент карты. На втором этаже по периметру центральной арены расположены коридоры, окна которых в нескольких местах выходят в центр. Такая планировка позволяет со второго этажа контролировать первый. Если вы находитесь в этих коридорах и слышите звук бегающего по воде противника, то вам достаточно выглянуть в одно из этих окон, и, скорее всего, вы обнаружите потенциальный фраг внизу.

Как заявляет сам автор, таких интересных стратегических элементов на этой карте несколько. Действительно, они тут присутствуют, я проверил. Но опять же повторю, играя на DM-ORM-Ragnarok, два игрока будут довольно нечасто встречаться друг с другом, следовательно, игра превратится в прятки. Кто в детстве не наигрался, тому должно понравиться. А тем, кто все же хочет погонять с друзьями или ботами на этой карте, рекомендую поставить количество игроков как минимум три.

Компьютерные клубы России

Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров и отныне публикуется в “ИнфоБлоке”. Перемещайтесь туда и читайте!