

ИЮНЬ
№04
2012

ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ СЕРИИ GTA, А ТАК ЖЕ НОВОСТЯХ МОДИНГА

GTALIVE

В ЦЕНТРЕ

OpenIV vs. Max Payne 3
Пасхалки в Max Payne 3
Odie (Heiko Feege)

МОДЫ

Criminal Russia
Left 4 Theft
Ghost Island
Jurassic Park Carnage
GTA III RAGE Classic
GTA София RAGE

СКРИНШОТ МЕСЯЦА

ИНТЕРЕСНЫЙ

GTALIVE.3DN.RU



СОДЕРЖАНИЕ ИЮНЬСКОГО НОМЕРА №04 2012



Зомбиленд



Новый Sultan?

Список тем номера:

1. Ghost Island
2. Выдающийся модмейкер
3. OpenIV vs. Max Payne 3
4. GTA: Criminal Russia
5. Jurassic Park Carnage
6. Пасхалки Max Payne 3
7. GTA III RAGE Classic
8. GTA София RAGE
9. Left 4 Theft
11. Скриншот месяца
10. GTALIVE Рекомендует.
Подборка модификаций





RenderWare



Ghost Island - это глобальная модификация к GTA San Andreas с переносом атмосферы RPG. В этой модификации будет совершенно новая карта с множеством интересных локаций, новый сюжет, новое звуковое сопровождение. Арсенал в игре будет переделан, будет множество мечей, ножей, и возможно луков и арбалетов.

Выход: Первая бэта-версии выйдет в Июле.

Примечание: В Бэта-версии не будет сюжета, а также еще несколько аспектов игры.

Разработчики: Renderware-team.

Вопрос-ответ

G: Скажите, будет ли сюжетная линия у модификации?

R: Сюжетная линия возможно будет. Вопрос о ней все еще в силе.

G: Вы планируете использовать стандартный HUD или сделать более схожий с тематикой мода?

R: В Бэта-версии мы планируем его вообще отключить из за его непригодности, но в дальнейшем он будет сделан.

G: Анимация у персонажей будет оригинальная или будет новая?

R: Анимации будут новые (в своем большинстве). В Бэта-версии будут некоторые из них.

G: Будут ли лошади использоваться как средство передвижения?

R: Об этом я задумался только когда прочитал комментарии к трейлеру. Планировалось без транспорта.

G: Каковы масштабы локации по сравнению с оригинальной картой?

R: Масштабы локации примерно 500x1000 но это не вся карта, также будут присутствовать сюжетные локации, такие как арена которую вы видели в трейлере.

G: Откуда используются модели объектов?

R: Модели используются из Fable TLC. Но я посчитал просто конвертирование скучным занятием поэтому расположение их будет отличаться от оригинала.



G: Планируете ли вы полную замену используемых скинов?

R: Да конечно, но к Бэта-версии мы не успеем, так что половина персонажей останутся стандартными.

G: Можно ли будет заводить романы как в игре Fable?

R: Нет, пока что мы на это не рассчитываем.

G: Оживление городов будет? (Кузнецы куют мечи и тп)

R: Да и я думаю это будет главной фишкой игры.

G: В описание было указано, что будет атмосфера RPG, будет ли система прокачки?

R: Возможно, пока что трудно об этом говорить.

G: Планируете добавить мобов ? Животный мир.

R: Ну, думаю, в отдельных местах вы сможете их увидеть.

G: Расскажите, что вы хотите сделать и, что сделано на данный момент.

R: Ну как я писал в описании передать атмосферу Fable TLC, но и не только. Мы планируем сделать этот мод как продолжение игры Fable.

На данный момент готова карта, половина NPC, скрипты (например фоновая музыка из игры и торговцы оружием).

Пока что работа над модом приостановлена из-за экзаменов, но обещаем Бэта выйдет в указанный срок!

G: Сколько участников у вас в команде, кто, чем занимается.

R: К сожалению пока что нас трое. Я- 3d моделер и два моих друга скриптера. После выхода Бэта версии я призываю всех присоединиться к нам и помогать в разработке мода

G: Как вам пришла мысль о создании модификации?

R: Ну, на самом деле это идея была у меня еще 2 года назад, но она провалилась из-за малого числа помощников, но сейчас я уверен, что мы реализуем все свои планы и задумки.

G: У главного героя будет использоваться скин оригинальный или ваш, можно ли переодеваться?

R: Будет использоваться новый скин главного героя. К сожалению переодеваться будет нельзя... но мы планируем сделать с героем ,что-нибудь интересное...



Сайт проекта: <http://www.renderware-team.blogspot.com>

Материал подготовил НикITOS

Моддингу GTA около десяти лет. Всё это время создавались различные моды, писались программы для моддинга. Но многие новички из GTA-сообщества даже ни разу не слышали о таком человеке, как Odie. А ведь именно он положил начало моддингу GTA.

Человек-легенда Heiko Feege, более известный как Odie, скончался во вторник, 7 июня 2005. Из чувства уважения к его вдове и сыну, я не буду вдаваться в подробности его гибели.

Odie был одним из лучших и одним из первых, кто стал заниматься моддингом игр серии GTA. Он не только способствовал исследованию игр и документации, он был творческой и продуктивной личностью. И он был пионером. Его Stunt Park был первым модом GTA 3, Beach Park - первым модом GTA: Vice City. Его GTA: Berlin, возможно, был бы первым глобальным модом какой-нибудь трёхмерной игры серии. И, конечно, он выпустил первый полномасштабный участок для Myriad Islands. Кроме того, существует статуя Свободы, а также множество других проектов Odie. Он работал много, но ему не хватило времени, чтобы всё закончить. Покойся с миром, Odie.



Скриншоты от Одди с разработки Myriad Islands



OpenIV
part of ".black" - RAGE research project
build with **OPEN Formats**

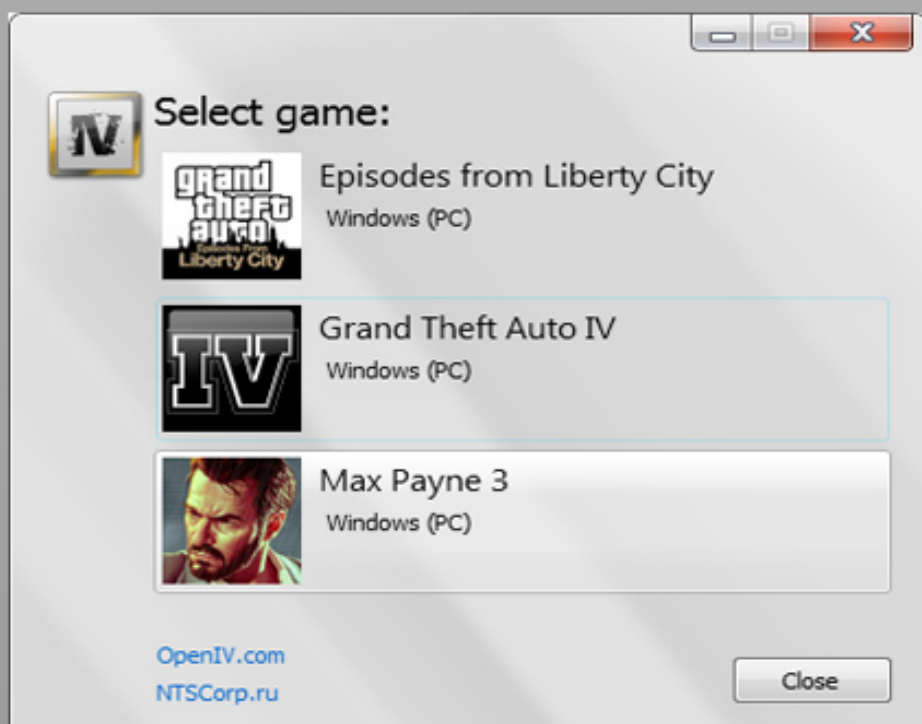
VS

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE 3

Статью написал и подготовил Херомант007

Главная программа, на которой основан весь современный моддинг GTA4, получила своё дальнейшее развитие в виде... поддержки форматов новой игры от Rockstar Games - **Max Payne 3**



Good-NTS, разработчик OpenIV, ещё в прошлом году добавил в меню выбора игры новую, правда не активную, опцию (см. скрин слева от текста), пообещав сделать поддержку форматов ещё не вышедшего к тому времени Max Payne 3. Он как будто знал, что Rockstar Vancouver, разработчики игры Bully: Scholarship Edition (где тоже присутствовал GTAGAME Engine, взятый от GTA VC), в новой реинкарнации Макса Пэйна тоже будут использовать игровой движок GTAGAME, но уже от GTAIV! После релиза Max Payne 3 на консолях, Good-NTS продемонстрировал на форумах, посвящённых GTA-моддингу, новые возможности OpenIV.

На момент написания этой статьи OpenIV умеет:

1. Открывать RPF-архивы 4-й версии (GTAIV поддерживает лишь 2-ю и 3-ю версии RPF-архивов).
2. Просматривать текстовые файлы внутри RPF, а так же находящиеся вне архивов.
3. Просматривать и экспортировать текстуры из Max Payne 3.
4. Просматривать коллизии.

В общем, можно ознаменовать тот факт, что после выхода новой версии OpenIV произойдёт рождение моддинга Max Payne 3. Вероятность того, что Rockstar Games выпустят официальный редактор игровых уровней, аналогичный MaxEd, ничтожна мала. Поэтому, у OpenIV есть все шансы стать инструментом №1 для моддеров Max Payne 3, каковой она стала для моддеров GTAIV. OpenIV есть все шансы стать инструментом №1 для моддеров Max Payne 3, каковой она стала для моддеров GTAIV.

Официальный сайт <http://openiv.com>

Цитата Листенера о Max Payne 3

Там все тот же слегка модифицированный движок SA (с кусками, оставшимися еще от III) - т.е. работа производится с картой целиком и подгрузкой выгрузкой отдельных объектов.

Новый движок (LCS/VCS/MC:LA/RDR) - использует более эффективный подход с работой с секторами целиком. С очень большой вероятностью, в GTAV будет тоже так, потому что IV капитально уперся в ограничения старого подхода: четыре параллельных предиктора для стриминга - это перебор.

Другое дело, что какие-то куски из RDR перекочевали в MP3 (насколько я пока смотрел - это пассивный AI, т.е. Action Trees. Впрочем, это не новинка - они использовались еще в Bully). В SA/IV вместо них были hardcoded методы в subclasses CTask. В III/VC я глубоко не забирался в эту часть; там тоже были hardcoded куски, но, кажется, просто в виде таблиц. В MC:LA особой потребности в этом не было, потому что там нет управляемых ped-ов...»



Grand Theft Auto: URM Criminal Russia (Криминальная Россия, Объединённый Русский Мод) - глобальная модификация для GTA San Andreas.

Что в моде:

Вместо территории американского штата Сан-Андреас располагается вымышленный регион средней полосы России с такими населёнными пунктами как: город Южный (полностью вымышленный, бывший GTT Club Project), Арзамас (прототип - реальный город в России с одноимённым названием, бывший GTA: Arzamaz), Нижегородск (прототип - Нижний Новгород), посёлки Эдово (полностью вымышленный, назван в честь одного из разработчиков - Эда), Простоквашино, сёла Батырево (прототип - населённый пункт республики Чувашия), Лыткарино (прототип - одноимённый населённый пункт в Московской области, бывший GTA Russian Reality), Бусаево, Корякино, Роговичи, Гарель, Малахово и т.д.

Так же в моде заменён весь автотранспорт на современные отечественные модели типа Жигули, ГАЗ, ЛИАЗ и многие другие. Некоторые пешеходы и актёры так же заменены на Российские аналоги.

История создания мода:

Всю историю мода можно условно разделить на 3 периода:

- 1 - 2004-2007 - разработка Криминальной России командой Labukh'a. В итоге была выложена 1 демо-версия мода.
- 2 - 2008-2011 - разработка OPM Криминальная Россия командой RUSSIAN MODS GROUP на основе GTA SA. За это время вышло 2 бета-версии модификации.
- 3 - с 2012 - разработка Криминальная Россия RAGE на базе GTA4. Выпущена 1 тестовая локация.

Разработка модификации началась в далёком 2004 году. Тогда команда энтузиастов под руководством человека под ником Labukh решила создать небольшую модификацию для GTA Vice City, где они хотели добавить на карту Вайс Сити небольшой русский город с русскими автотранспортом и населением. Идея полностью русской GTA стала очень популярной в среде русских моддеров и было решено создавать полностью глобальный мод с полной заменой карты игры. С выходом GTA San Andreas было решено перенести мод на его основу. Разработчики решили пойти самым простым путём - просто заменить все модели зданий на карте, транспорт, персонажей и радиостанции на русские аналоги. После этого начался затяжной 3-х летний период разработки модификации, в результате которого было выпущено одна демо-версия + несколько патчей.

В 2006м году у мода появился собственный официальный сайт "<http://gta.criminalrussia.ru>" интересно стилизованный под газету (как русский аналог газете Liberty Tree из GTA3), который работает до сих пор. 8 июля 2006 года Лёшенькой была создана тема на gtaforums.com про Криминальную Россию.

Продолжение на следующей странице...

grand theft auto

Криминальная
РОССИЯ



31.12.2006 ознаменовался релизом единственной демо-версии мода под версией 0.1.2, в котором присутствовал только посёлок Эдово из грядущей Криминальной России. Размер демки составлял 37 МВ. Далее данная демка была дополнена паком из 50 русских автомобилей, русским оружием и милиционерами, а позже в сборку была добавлена русская радиостанция. Специально для апрельского выпуска журнала Игромания за 2007й год была выпущена новая версия демки 0.1.5 + патч к ней, которая на игроманевские диски так и не попала из-за отказа редакции журнала. Зато данная демка была выпущена на дисках апрельского номера журнала в "Навигатор Игрового Мира" и "PC ИГРЫ":

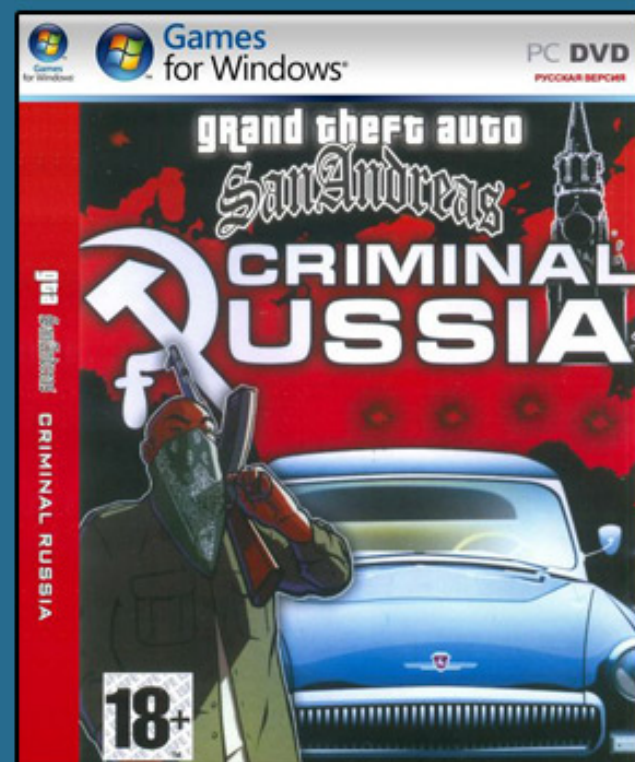
От Навигатора Игрового Мира: "Самое главное, что в этом месяце по GTA - демо-версия грядущей тотальной модификации, что превращает Сан-Андреас в обычный российский город. По дорогам катается продукция отечественного автопрома: москвичи, запорожцы, ВАЗы, ГАЗы, "пазики" и т.д. Кругом деревянные двухэтажки и "хрущёвки", детские садики и киоски. А из колонок доносятся лучшие советские хиты.

В демке нам предлагают побывать в русском квартале, что находится на месте сельского городка "Паломино Крик", и обкатать порядка пятидесяти агрегатов, заменяющих стандартный транспорт игры. Устанавливаем и наслаждаемся совершенно новой игрой, и ждём полноценного релиза этого замечательного проекта..."

От PC ИГРЫ: "Первым модом в списке стал GTA Criminal Russia Demo v.0.1.3. Это пока что лишь демонстрационная версия того, что будет в финале, но и нынешнем состоянии работа

впечатляет. Создатели GTA Criminal Russia заменили десятки машин на отечественные образцы, причем все они прекрасно проработаны. Больше того, даже трамвай был заменен на машину, знакомую жителям Питера. Одними только машинами создатели мода не ограничились: были заменены почти все виды оружия. Как и машины, новые стволы проработаны на высоком уровне, чего только стоят АК-47 и "коктейль Молотова". Одним словом, вещь интересная и перспективная..."

Так же данную демо-версию не пропустили пираты и подпольно распространяли её пиратские копии по всей России. В интернете до сих пор можно найти торренты, где люди раздают образы этих дисков всем желающим.



Дизайн дисков



Продолжение на следующей странице...

grand theft auto

Криминальная
Россия



29.07.2008 Labikh передал все наработки от Криминальной России и бренд "Криминальная Россия" в руки новых разработчиков, которые создавали новый проект под названием Объединённый Российский Мод (сокращённо - ОРМ). В то время, вдогонку КР, энтузиастами создавались похожие глобальные модификации - GTA Арзамас от Prosvet Team (руководитель Андрей Канатъев АКА Ank), GTT Club Project от transforgta.net (руководитель Михаил Хлудеев АКА Mixazzz), GTA Russian Reality и др.

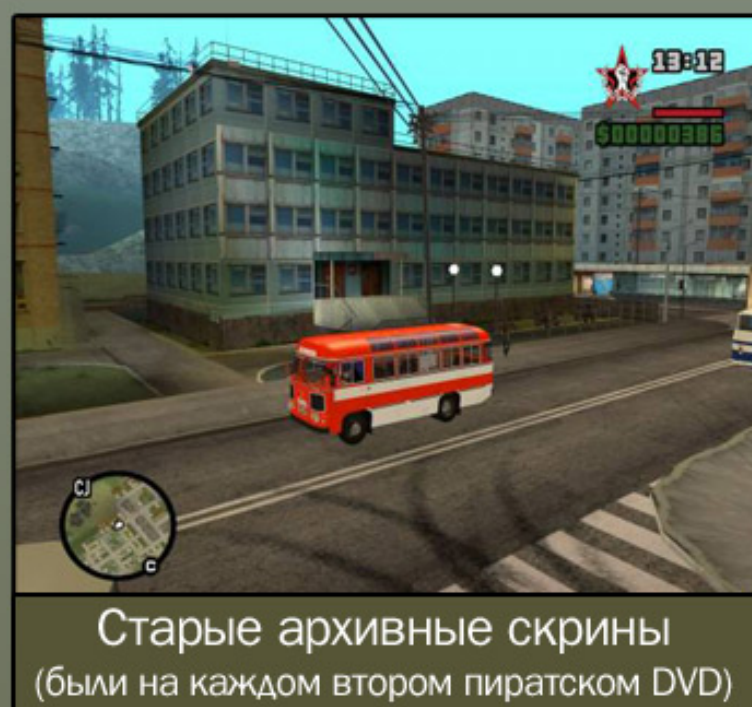
1.09.2008 Mixazzz объединил карты модов GTT Club Project, GTA Арзамас, GTA Криминальная Россия, GTA Батырево, GTA Russian Reality. С этого времени начался новый период разработки мода в качестве объединенного мода. Все команды, работающие над вышеописанными модификациями, были объединены в RUSSIAN MODS GROOP под руководством Mixazzz'a и им была открыта специальная ветка на форуме CR TEAM.

14.12.2008 вышла дополненная демо-версия Криминальной России с новыми моделями автомобилей, немного позже было выложено "новогоднее" дополнение с ещё добавленным автотранспортом.

24.03.2009 наконец-то вышла долгожданная первая бета-версия ОРМ Криминальная Россия. Позже были выложены патчи к ней, дополнительный пак с радиостанциями и мультиплеер.

В марте 2010 года журналисты создали несколько сюжетов про мод и показали их на телевидении в местных новостях.

5.07.2010 вышла долгожданная вторая бета ОРМ Криминальная Россия. Размер модификации в архиве составил уже целый гигабайт при этом готово было только примерно 50% карты. Позднее в сентябре вышел мультиплеер для этой версии модификации. В это же время разработчики пускают все свои силы на моделирование самой крупной локации в моде - города Нижнегорска, прототипом которого является Нижний Новгород. В декабре 2010 года был выложен дополнительный пак, включающий в себя одну новую радиостанцию - Megapolis FM.



Старые архивные скрины
(были на каждом втором пиратском DVD)

Продолжение на следующей странице...



С 2011 года Mixazz начал демонстрировать тестовые локации из OPM на RAGE, что уже говорило о том, что OPM уже собираются конвертировать на GTA4, хотя сами официально этот домысел опровергался. Летом 2011 Mixazz отошёл от разработки OPM и вместе с Александром начал заниматься конвертированием GTA3 в RAGE (позже на радость фанатам все наработки были выложены в теме GTA III HD RAGE на гтафорумсе). В это же время на гтамапсе продолжались споры о том, что давно пора делать КР на RAGE вместо использования устаревшего GTA SA, на что разработчики отвечали, что сначала доделают мод на SA. Но неожиданно в начале октября 2011 года мод всё-таки переехал "в RAGE". Сменилось и название проекта - теперь он называется "Криминальная Россия RAGE", дабы не путали с OPM на RenderWare. Из OPM на RAGE было решено перенести только локацию Южного с зданиями, которые делались для Нижнегорска, как самыми качественными и подходящими для нового движка. На GTA SA в 15 декабря 2011 вышла только лишь зимняя версия 2й беты и только для мультиплеера. Этим и закончился второй этап разработки GTA Криминальная Россия.



Последняя версия карты OPM

23.05.2012 была выложена небольшая тестовая локация Криминальной России на RAGE. Особой популярности она не получила, т.к. играть там было не в чего. Вот собственно и всё.

Дата релиза беты 3 - неизвестно.

Разработчики мода: RUSSIAN MODS GROUP в составе: GTAMAPS TEAM, PROSVET TEAM, CRIMINAL RUSSIA TEAM, RUSSIAN REALITY TEAM + люди, присоединившиеся после объединения модов.

Статью написал и подготовил Херомант007
Сайт проекта: <http://gta.criminalrussia.ru>

СОЗДАЙТЕ БАНДУ В
МАХ РАУНЕ 3



И ОНА ПОЯВИТСЯ В

**grand
theft
auto**


Ведётся разработка модификации под названием **Jurassic Park Carnage**. Ранее был схожий мод, он назывался **Jurassic Park Operation Andreas**, по названию всё ясно – диноленд одним словом. Расскажем о моде **Jurassic Park Carnage**. Все начинается с того, что главный герой пережил авиакатастрофу, его самолет разбивается на острове **Sorna**, расположенный на побережье **Коста-Рики**, и вы в поисках убежища отправляетесь изучать остров.

Вас ожидают встречи с различными видами динозавров, на данный момент около 17 видов, автор обещал нормальную анимацию. Некоторые будут вас пугаться в целях своей безопасности, другие будут смотреть на вас как на добычу.

Реалистичный урон от укусов, с динозаврами шутки плохи.

У вас не будет радара (GPS), HUD будет отключен, только обычная карта и компас.

Вот, что нам известно о проекте.

Дата выхода неизвестна.



СJ держится молодцом

МАХ РАЙН

Ни для кого не является тайной, что Rockstar Games регулярно включает в свои игры те или иные отсылки к ранее вышедшим проектам компании. В особенности это заметно на примере линейки Grand Theft Auto, поклонники которой уже давно привыкли, что каждая новая игра в серии содержит «пасхалки», относящиеся к её предшественницам.

Тем приятнее для нас тот факт, что свежий экшен от R* Max Payne 3 не только не стал нарушать традиции, неся в себе определённую долю намёков на обе предыдущие части, но и впервые в столь заметном количестве разработчики поместили в него упоминания других своих игр, в том числе — ещё только анонсированной Grand Theft Auto V.

И хотя основное внимание в данной статье мы постарались уделить именно будущей пятой части GTA, ниже ты найдёшь описания «пасхалок» в MP3, которые касаются и других представителей GTA-семейства, а также Red Dead Redemption и L.A. Noire.

Обновлённый Shamal

В самом начале Max Payne 3 на столе в одной из комнат пентхауса, в котором проходит вечеринка в первой главе, можно найти раскрытую газету с изображением самолёта, летящего над водой. Он является почти точной копией Learjet 45 — современного реактивного лайнера бизнес-класса. Подробнее об этом воздушном судне и о том, почему его модель с большой долей вероятности позаимствована из Grand Theft Auto V, мы ещё поговорим.



Телефонный номер

На телефонном аппарате в маленькой комнатке под трибунами стадиона (в самом начале третьей главы) и на аналогичных устройствах, размещённых в каютах роскошной яхты (глава XI) высвечивается знакомый номер — именно его надо было набрать в миссии Lure в GTA IV, чтобы подманить жертву-наркодилера в зону досягаемости снайперской винтовки.



Продолжение на следующей странице...

МАХ РАЙНЕ

Барная галерея

Стены старого бара в Хобокене, Нью-Джерси, за всегдатаем которого является Макс, увешаны множеством картин и фотографий. Некоторые из них привлекают к себе особое внимание. На скриншоте с настенными часами крайнее левое изображение демонстрирует один из знаменитых фирменных закатов в Red Dead Redemption, а нижний снимок справа — фермерский домик оттуда же.



Что касается горного пейзажа в рамке, который отчасти напоминает те панорамы, что можно встретить в вестерне от R*, то он может быть как общим видом издали на горную гряду в окрестностях Лос-Сантоса, часть которой нам продемонстрировали в первом трейлере GTA V, так и не иметь никакого отношения ни к одной из известных нам игр Rockstar Games.

Панорама Либерти-Сити

В квартирке Макса в Нью-Йорке над кроватью висит большая картина с видом на Пирс 45 и взлётно-посадочную площадку прогулочных вертолётов на Алгонкине из GTA IV. Что интересно, это изображение Либерти-Сити (как и некоторые иные в игре) зеркально перевёрнуто по горизонтали, поэтому Пирс 45 и фрагмент моста в Брокер оказались на нём слева, а вертолётная площадка Liberty Tours — справа.



Карта Либерти-Сити

В хибаре соседа Макса, мистера Брюера (Brewer), среди прочих интересных вещей можно заметить на стене небольшую карту Либерти-Сити (только 4 основных района без Олдерни) с отмеченными на ней некоторыми местами. Самые отчаянные энтузиасты уже обшаривают эти точки в GTA IV в поисках незнамо чего. ;)



P. S. Также здесь есть и общая карта Соединённых Штатов со множеством надписей, пометок и соединительных линий, смысл которых до конца понятен лишь Брюеру и разработчикам. Или только Брюеру.

Продолжение на следующей странице...

МАХ РАЙНЕ

Cognoscenti

В автомастерской рядом с домом Макса разбирают Cognoscenti из Grand Theft Auto IV — здесь обустроилась подпольная контора по скупке угнанных тачек. Да и откуда бы в такой дыре взяться официальному сервису люксовых лимузинов?



Беседка

В офисе компании Бранко на рабочем столе в рамке — фотография беседки из Либерти-Сити. Оригинал в GTA IV находится на пляже, рядом с парком аттракционов в районе Firefly Island.



Закаты

Ободранные фотографии одного из красивейших закатов в Либерти-Сити можно найти и в стрип-клубе в фавелах Сан-Паулу. Исходный скриншот, послуживший разработчикам основой для текстуры, можно посмотреть в галерее GTA IV.



Велосипед

Велосипед из первого трейлера GTA V замечен в фавелах. Обрати внимание на отсутствующее переднее колесо. Название на раме — Racing XG-201.



Бруклинский мост

Бруклинский мост, он же — Broker Bridge в Либерти-Сити, и уже знакомый по стрип-клубу вид на закат среди небоскрёбов — оба с консольных скриншотов GTA IV. Любопытно, что вторая фотография встречается в игре и в зеркальном варианте.



Продолжение на следующей странице...

МАХ РАЙНЕ

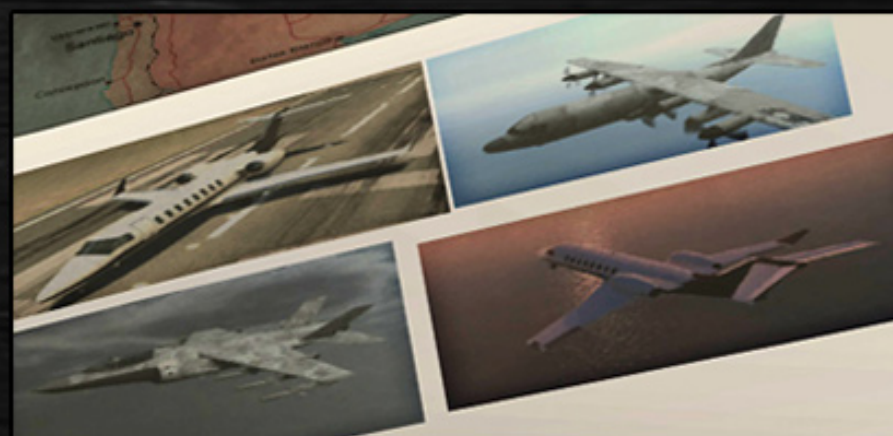
Самолёт

Модель самолёта из концовки Max Payne 3 также подверглась анализу. Некоторые считают, что она та же, что использовалась в миссии Departure Time в The Ballad of Gay Tony (а затем ещё раз, во время титров), но это не так. Раскраска, хоть и немного похожа по стилю, всё же различается; у моделей по-разному расположены трапы и не совпадает количество окон.



И ещё о самолётах

Версия о том, что данные транспортные средства были позаимствованы прямиком из GTA V, строится на их поразительном сходстве с летательными аппаратами, которые мы наблюдали в первом трейлере игры. Единственное из троицы воздушное судно, отсутствующее в ролике, — большой самолёт в правом верхнем углу, очень похожий на военный транспортный лайнер Lockheed C-130 Hercules.



Новый Sultan?

Одна из машин у выхода из бара по форме кузова и фарам немного напоминает Sultan из GTA: San Andreas. Но лишь внешним сходством дело и ограничивается. Sultan во вселенной GTA занял позицию спортивного/раллийного автомобиля, в то время как модель из Max Payne 3 выглядит обычным городским седаном. Логотип производителя использован новый — в GTA IV, к примеру, не было ничего похожего.



Если вам интересна еще информация о секретах, вы можете посетить страницу статьи.

Авторы: Dimassss & Se7en, © GTA.AG.RU

Оригинал статьи: <http://gta.ag.ru/gta5/articles/mp3secrets/>

grand theft auto III

RAGE CLASSIC

Поговорка "всё новое - забытое старое", как ни печально, стала нормой для моддеров GTA4. Когда-то мы видели огромное количество разнообразнейших модов для GTA SA - от симулятора жителя Юрского Периода или городов, наводнённых кислотными зомби, до полётов на другие планеты и симуляторов глюков от поедания не совсем кашерных грибов и вареньев. И вот, вместе с релизом OpenIV 1.0, мы получили пачку новых "глобальных" модификаций, призванных скрасить наше время проведение в мире GTAIV. Что же это за моды?

Получил огласку ещё один мод от Blaster_n1 и его командос. Называется GTA III RAGE Classic. Это очередная быстроконверсия старушки GTA III в духе нашумевшего и недоделанного IV:SA (где сконвертировали всю карту из GTA SA с кастрированным дневным/ночным прилайтом, кастрированным 2dfx, кастрированной анимацией объектов карты и т.д., короче просто тупо перегнали геометрию, даже нормали настроить забыли, бампы и шейдеры соответственно тоже никто делать не стал - не царское это дело...). Конечно, существует более качественный проект - GTA III HD RAGE, который содержит высокополигональные модели и текстуры высокого разрешения, но это тоже не стало помехой для создания его "низкобюджетного" клона, содержащего всего лишь... конверсию геометрии из мода SA:LC с низкокачественными текстурами. Конечно, пределу восторга фанатов таких модов на гтафорумсе нет предела - как же, ещё один мод, где можно тупо погонять по древним GTA, но зато с наворотами от GTA4! К сожалению, на большее сегодняшние буржуйские моддеры GTA4 больше не способны. Аминь.



Grand Theft Auto София

Может быть кто-нибудь ещё помнит такой мод из серии GTA Sliv - GTA Софию? Если нет, то напомним: мод от болгарских разработчиков, успешно клонировавших GTA Львов. Это парни, которые на примитивы из 3D Studio MAX наложили личную коллекцию фоток их родного города и расставили получившиеся декорации на плоскость с наложенными на неё дорогами в пропорциях карты города из Google maps (кстати, дороги в моде - самые высокополигональные объекты в моде!). Но и такое безобразие они не смогли доделать - виртуальную плоскость преграждали такие же виртуальные невидимые стены, за которыми плескались волны бескрайнего и бездонного океана Сан Андреаса, тоже виртуального. Но сейчас не об этом, а вот о чём. С помощью волшебных чар GIMS'a и Open'a злые силы переместили этот моддинговый ад в RAGE! Вот чего совсем не ожидал от современного NEXT GEN'a (но после видео, демонстрирующего GTA1 на движке RAGE, этим уже не напугать). В общем ещё одна реинкарнация ширпотрёба, которому давно пора на глубоко закопать на кладбище GTA-моддинга. После GTA4 на такое смотреть тошно, не то, чтобы дожидаться этой шняги и ещё играть в неё.

Подытожим: что можно сказать, как и говорили умные люди, GTAIV продолжает быть убийцей модов. OpenIV и GIMS имеют ещё недостаточно возможностей для создания полноценных продуктов mod developer'a (а не огрызков всякого старья, совсем не предназначенного для RAGE), а моддеры ещё не готовы брать планку качества, сравнимую с GTAIV. Возможно, после выхода GTAV, плачевная ситуация в сфере GTA-моддинга изменится к лучшему.



LEFT 4 THEFT SAN ANDREAS

Материал подготовил: B@nd1t0



В середине месяца авторы глобального мода Left 4 Theft, основанного на концепции игры Left 4 Dead, выпустили версию 2.0. В ней вроде бы никаких изменений по сравнению с первой версией...

...Однако, есть. У меня первая версия вылетала при загрузке. Во второй версии этот глюк исправлен, за что респект авторам.

Теперь разберём основные геймплейные моменты, затем перейдем к вторичным. Для начала, как и в первой версии, доступно два режима – Свободный (Freemode) и Выживание (Survival). Выживание – это вы, минимальное количество патронов, много зомби и мало здоровья. Тут или читками пользоваться или отбегать подальше и ждать пока эта нежить дойдёт до тебя. Авторы изменили характеристики некоторого оружия, а именно пистолета и стационарного Micro Uzi. Они теперь стреляют только вблизи, вдали от них никакого толка не будет. Плюс у пистолета увеличена скорострельность. Осталась надежда на дробовик, который мощное оружие против мертвецов – в большинстве случаев с одного выстрела убивает.

Зомби – это измененные в плане текстур пешеходы. Неплохая у них анимация: голова набок, руки вперёд, они постоянно бегают. Было бы прикольно услышать от них хотя бы писк, а то в тишине играть скучновато.

Самое максимальное количество волн, которые я перенёс в режиме Выживания – 7. Потом мне как-то наскучило, и я подорвался машиной.

Второй режим – Фриплей, он же Свободный. Он из себя представляет уже более интересный экшен. По сюжету, мы ищем Свита, но спаливаемся перед зомбарями. Потом видим, как Свит о чём-то толкует с военными, Сиджей догоняет их машину и забирается в неё. Потом, через 5 метров Patriot попал в засаду бандитов, и Свиту и Сиджею пришлось отстреливать их. Потом Свит уехал и оставил Сиджею выживать в мёртвом штате. Надпись «Welcome to hell» также не обнадеживает. Правда, после этого интро появляется несколько маркеров, это те самые второстепенные задания. Приведу пример пары заданий... В одном из заданий надо прикрыть мужика, пока он чинит машину, в еще одном – спасти девушку, в третьем – спасти конвой военных, перевозящих оружие. Большинство квестов короткие, но в них оригинальные до жути задания.

Помимо доп. квестов есть основные (от армии/бандитов). Пока ты их не завершишь, новых квестов не будет.

Погода в моде одна – вечный туман. По улицам бродят зомби, чаще никого нет.

Вылетов и багов почти не встречал. Баги – некоторые зомби не умирают, вылеты – после некоторых миссий и в начале после смерти. А так мне мод понравился, авторам нужно памятник поставить.

Ждём третью версию!

Оценка: 5/5

СКРИНШОТ МЕСЯЦА



Автор скриншота YNWA

В рубрике «Скриншот месяца» может быть опубликована и ваша работа, но она должна следовать определенным ограничениям. Скриншот должен быть в высоком разрешении, на скриншоте не должно быть наложено никакого текста, исключение (в уголке авторский ник). Разрешается использование графических редакторов и модификаций преобразующих картинку игры (GFX, ENB Series).

Присылайте ваши работы на GTALive-Magazine@yandex.ru, или на форум нашего сайта gtalive.3dn.ru

«GTALIVE» РЕКОМЕНДУЕТ

подборка интересных модификаций



Реалистичный розыск полицией

Полиция вас может потерять из виду, Игра в прятки с копами обеспеченна.

Автор: Junior_Djrr



Mercedes-benz clk 500

Потрясающая модель Мерседеса, с возможностью тюнинга.

Автор: ikey07



Left 4 Theft

Аналогичный Left 4 Dead на движке Сан Андреас. Уж очень интересный мод, перевернет ваши взгляды на схожие моды.

Автор: Revolution-Designes

Понравилась модификация, скачать вы её сможете с сайта проекта.

КОНЕЦ

Спасибо за то, что прочитали четвертый выпуск журнала "GTALIVE". Команда старалась сделать его очень интересным и информативным, надеюсь, вам он понравился. Оставляйте ваши комментарии о 4 номере, журналистам и редактором будет приятно почитать, что вы думаете о журнале. Ну, все всем спасибо за просмотр, оставайтесь с нами. До встречи!

Официальный сайт проекта:

GTALIVE_3DN.RU