



**G
A
M
E**

ВЫПУСК I

ZONE

**МАРТ
2011**

В ВЫПУСКЕ:

СТР 4.

**LEFT 4 DEAD 2 MAPS
«MILITARY INDUSTRIAL COMPLEX II»**

СТР 6.

**РАССКАЗ LEFT 4 DEAD
«TRUE STORY»**

СТР 12

**LEFT 4 DEAD 2
«СПИСОК ПАТЧЕЙ
И МУТАЦИЙ ЗА МЕСЯЦ»**

СТР 14

ИНТЕРЕСНОСТИ

СТР 18

ВОПРОС / ОТВЕТ

LEFT 4 DEAD

и многое другое

L4D ZONE: «ПЕРВЫЙ ЖУРНАЛ ИМЕННО ПО ИГРАМ L4D»

ИГРА В КОТОРУЮ СТОИТ ИГРАТЬ.

Сколько раз мне уже приходилось играть в игры серии L4D, я удивлялся тому, что игра долгое время не надоедает, а после отдыха от игры снова с радостью начинаешь играть.

В нашем журнале мы постараемся расширенно рассказать вам об серии L4D, а если у вас возникнет желание поучаствовать в развитии журнала L4D ZONE, то посетите наш форум, адрес которого указан на последней странице.

В данном выпуске мы вспомним игру Left 4 Dead, и распишем уже для некоторых забытую игру. Так же мы поделимся своими мнениями в дополнительно карте для Left 4 Dead 2.

Алексей Морозов



The Sacrifice это приквел к ***The Passing***, и он описывает события с точки зрения **Выживших** первой части **Left 4 Dead**, а именно их путь на юг. Вы можете прочитать комикс, чтобы узнать официальную версию событий или 5 октября вы можете поиграть в игру, чтобы выбрать свой собственный конец истории.

В версии ***The Sacrifice*** для **Left 4 Dead**, игроки получают полную кампанию с играбельными картами в режимах Кампании, Сражения и Выживания. Будут 5 новых достижений, новый тип финала и множество мест для сокрушительных прыжков **Охотника**

Для версии на **Left 4 Dead 2** игроки получают кампанию ***The Sacrifice*** и кампанию ***No Mercy*** из **L4D1**, и поиграют в эти две кампании **Выжившими** из **L4D1**. В **L4D2** версии ***The Sacrifice*** каждая карта поддерживает режимы Кампании, Сражения, Выживания и Сбора, и как в ***The Sacrifice***, так и в **L4D2** версии ***No Mercy*** будут специальные заражённые, предметы и оружие из **Left 4 Dead 2**. Да, **Зои** с бензопилой!

LEFT 4 DEAD 2 MAPS: «MILITARY INDUSTRIAL COMPLEX II»



Режим игры : Компания Соор
Оценка сайта 14dmaps.com: 91
Оценка журнала: 8 из 10
Количество карт: 5 из 5

Теперь доступна 11 версия этой ужасающей компании. В настоящее время завершены все 5 карт. Компания происходит в военно-промышленном комплексе, в котором довольно страшновато... Компания предназначена для более опытных игроков, нежели чем для новичков. Так что ожидать, в этой компании: Множество ловушек, запутанный коридоры и многое другое, т.е. игра у вас будет забавная.



**СКАЧАТЬ ЭТУ КОМПАНИЮ МОЖНО У НАС НА САЙТЕ:
WWW.LEFT4DEAD-ZONE.RU**

Когда я проходил эту кампанию, и мне было довольно трудно даже на «Нормальном» уровне игры...

Мне понравилась заключительная карта, когда в вертолет приходилось заливать канистры с топливом, кампания для меня стала интереснее тем, что действие происходит в ночное время... Это придает страху играя в час ночи.

Минусы конечно у этой кампании тоже есть, мне не понравилось то, что карты очень большие и запутанные... Т.к. когда умираешь, не доходя до убежища, это просто жестоко... По пути карты встречаешь 5 – 10 ведьм, а в одной кампании предстоит пройти через здание набитое только ведьмами...

Но все эти минусы закаляют игрока в игре... И их практически не замечаешь (ну кроме здания набитого ведьмами)...

Моя оценка кампании 8,5 из 10.

Морозов Алексей

Проходя эту кампанию с друзьями, я понял что ... Эта кампания для любителей и фанатов Left 4 Dead 2, море зомби наполнили карты.

Во первых, плюсы этой кампании. Мне понравилось то что, проходя игру, доводилось часто применять оружие ближнего боя. Так же очень понравилась последняя карта, где приходилось, бегая по всей локации заливать канистры в вертолет.

Во вторых, минусы... Случалось так, что я не знал куда бежать, т.к. локации очень запутанны и в придачу к этому, не понравились узкие проходы...

В прочем кампания оказалась довольно интересной, я проходил все локации 1,5 часа... и за это время получил массу

Моя оценка кампании 7,5 из 10.

Алексей Пронин

РАССКАЗ LEFT 4 DEAD «TRUE STORY»

Первое Утро Ада

6 Утра, Понедельник, Военная база, Штат хххх

Это было обыкновенное утро, начало недели. Я встал, по-армейски собрал кровать, оделся в спец униформу, и покинул казарму примерно в 6 часов 20 минут. Командующий срочно вызвал меня на собрание, и я как генерал, не мог не явиться туда. По дороге туда, я заметил как все суетятся, куда-то бегут, заправляют вертолеты, вооружаются и т.д. В общем я шел по своим делам, и мне некогда было задаваться вопросами. Я зашел в помещение, там было много народа. Звон телефонных звонков слышался по всему корпусу. Я зашел в кабинет, где меня ожидал командующий, и другие генералы. На собрании присутствовали лишь значительные персоны. Передо мной лежал конверт. Я раскрыл его. В нем лежали некоторые фотографии со спутника, и брифинг моего задания.

То же утро, 8 часов, офис, город Нью-Йорк

Это был обыкновенный офис, хотя и устроиться сюда мог отнюдь не каждый. Все по идее сидели, и занимались своими делами. Я работал на компьютере над проектом компании. Ненавижу понедельник! – Проговаривал я все про себя. Сегодня по пути на работу, я попал в пробку, но выговор шефа мне слушать не пришлось, так как самого шефа на работе не было. Наверно он тоже покинул город сегодня утром по каким-то делам, как и остальная тысяча людей, машины которых, сегодня столь поспешно покидали город. Но где же были все остальные??? Нас в офисе было всего 2 человека! Это был я, и один мой коллега. Он находился на другом конце комнаты, загороженный столами с компьютерами, и другой офисной техникой. Я на него особого внимания не обращал, так как у меня у самого было много работы, но то, что он частенько бегал в туалет, я заметил. Походу его тошнило, может отравился чем. Но спустя 30 минут ситуация изменилась. Я услышал, какой то непонятный звук. Звук этот меня очень раздражал, и когда терпеть стало невозможно, я решил встать с рабочего места, и проверить в чем дело. Шел этот звук от моего коллеги. Далее послышались дикие вопли. Я решил позвать его, но он не отозвался. Я подошел к нему, что бы посмотреть что с ним случилось, но он накинулся на меня, и хотел укусить. К счастью, или к несчастью, но мне удалось свернуть ему шею. Все кончено. Он был мертв. Хотя к тому моменту, когда он на меня набросился он был уже нежитью. Это я понял не сразу...

10 Часов Утра, дом богатого банкира, город Нью-Йорк

Сегодня утром я встала, умылась, позавтракала, оделась, и собралась пойти в колледж, как и тысячи других подростков. Но я и представить себе не могла, чем обернется этот день. Эту неделю я проводила дома одна. Хотя были так же прислуги, и личный водитель, который довозил меня до моего колледжа. Родители были на отдыхе, и хорошо проводили время. Хотя я и училась в высшем учебном заведении, где учеба стоит превыше всего, я тоже умела отрываться по полной, чем я, конечно же и занималась в свободное время. Не скажу что я была бездельницей, или пофигисткой, у меня было много интересов, я любила смотреть ужастики, занималась стрельбой, что так не похоже на остальных девушек из моего класса. На стрельбу я бы конечно забила, но так хотел мой отец. Он говорил, что мне это понадобится в жизни, не меньше чем таблица умножения. Но не это сейчас было важно. Важно было то, что ни прислуги, ни водителя не было на месте! Хотя, я бы и сама дошла до колледжа, он располагался всего в двух кварталах отсюда, а выговор "служебному персоналу", пусть сделают родители, когда приедут. Я собрала вещи, и вышла на улицу. Было довольно тихо... не как всегда. Ну может после выходных люди не смогли встать с постели. Все таки понедельник на то и понедельник. Хотя мысль о том, что люди "проспали!" и была глупой, она меня в какой-то степени успокаивала.

7 Часов утра, Бар, Город Нью-Йорк

Я открыл свои спящие глаза, и огляделся вокруг. Я находился за барной стойкой. Рассудок постепенно приходил ко мне, и я начал вспоминать некоторые события вчерашнего дня. Я вел разгульный образ жизни. Вступал в банды, занимался тем чем занимаются люди вроде меня. Хотя я и не представлял чем мне скоро придется заниматься... с каким дерьмом мне придется бороться! Хотя все это было намного интереснее прошлой жизни. С ней уже давно было покончено, теперь я крутой парень, думал я. Под прошлой жизнью, я всегда подразумевал военные годы. Да, мне пришлось служить в спец подразделении США, 5 лет. Отслужил я свое, и гуляю теперь. Но я не преступник, я не нарушаю закон. Я просто развлекаюсь с друзьями, и где можно подрабатываю. Однако если та жизнь была простой, то как можно было бы охарактеризовать ту жизнь, что предстояла мне.

7 Часов утра, Военная база, Штат хххх

Открыв конверт я прочитал брифинг, и в общем ознакомился с заданием. Тем самым я один из первых узнал страшную государственную тайну. Цель задания бела не менее оригинальной.

Вчера в пригороде на секретной базе, которая занимается Нео Генетикой произошла авария в результате которой опасный вирус, разрабатываемый в качестве биологического оружия освободился, и заразил всех окружающих. Вирус уже пробрался в город, и к концу сегодняшнего дня заразит его полностью. А ко концу недели он заразит всю страну. Судя по данной статистике, мы можем предположить до каких масштабов он дойдет через месяц. Вирус передается через кровь. При заражении, инфицированный начинает мутировать, и становится крайне агрессивным. У 1% населения, может быть иммунитет. Это мы и должны выяснить. Ваша задача будет состоять в том, что бы отчистить город от этих тварей, и заодно найти людей с иммунитетом. Они нужны нам для исследований. Вам мы даем искусственный иммунитет-антивирус (и еще несколько таких же "на всякий случай"), несколько аптек, оружие, другое снаряжение, и трех специалистов. Ваша точка высадки, примерно в центре города. Ваша конечная точка... Крыша Госпиталя Милосердия. Ни под каким предлогом не выдавайте кто вы, и зачем вы там оказались. По легенде – вы такой же выживший как и они, если понадобится использовать антивирус, скажите что вы работали в компании занимающейся Нео Генетикой, когда вы сбегали от туда, вы прихватили несколько антивирусов. Если все пойдет плохо, и вы так и не доберетесь до Госпиталя Милосердия, то крышу все равно будут оборонять наши люди. Это задание высшей сложности. Требует отличной подготовки, и опыта. Поэтому мы и выбрали вас. Удачи...

Да уж. Задание не из легких. Но во Вьетнаме было и похлеще! Хехех! Я собрал снаряжение, ознакомился со своими тиммейтами, и затем мы сели в вертушку. Мы вылетели примерно в 10 часов утра. По пути мы видели пустые города, людей метавшихся по улицам, в поисках убежища. Кто-то уже нашел подходящее место, и стал там баррикадироваться. А кто-то до сих пор не осознал в чем дело, и жил прежней жизнью. Мы все готовились к чему-то страшному.

Через час мы прибыли в точку назначения. Не думайте что все оказалось гладко. Через какое-то время мы наткнулись на инфицированных. Бой продолжался довольно долго уничтожав одну партию этих тварей, набегало еще две. Ну в основном за этим мы сюда и прилетели. Но нельзя было забывать и о втором пункте. Нужно найти выживших с иммунитетом. И мы двинулись в путь...

К 2 часам дня я с трудом прибилась на территорию колледжа. Мое сердце билось очень быстро. Я еле ушла от них. Я прибыла в колледж так как надеялась найти там знакомых людей, и объединиться с ними. Так же я хотела взять оружие из коллежского тира где я занималась стрельбой, для самозащиты. Хоть я и могла ограбить магазин амуниции, так как в городе не было почти ни единой души, но законы пока что никто не отменял, и моя совесть запрещала мне это делать. Да и это к тому же это было не безопасно.

Когда я зашла в основное здание учреждения, я опять же не обнаружила ни единой души. Но мне было уже не так страшно, потому что перед этим я заглянула в тир. У меня при себе было два пистолета, и винтовка. Так же я сделала два коктейля Молотова, и самодельную бомбу. Теперь оставалось найти своих друзей. Отовсюду слышался неприятный звук, я решила обыскать первый этаж. Я зашла в кабинет директора, там в шкафу обнаружила дробовик с патронами. Я захватила его на всякий случай. Затем я продвинулась далее, и вдруг из-за спины на меня побежала толпа зомби-учеников! Я кинула коктейль Молотова и скрылась... В школе было небезопасно оставаться, и поэтому я решила идти дальше...

Я сидел у стенки, с окровавленными руками, и в панике не знал что делать. Из окна открывался вид на толпы изуродованных людей! Теперь то я понял в чем дело! Они заразились каким-то вирусом! Но почему я не заразился??? После часа раздумья, я решил спуститься вниз. Напротив нашего здания находился магазин амуниции. Я решил запастись оружием, и сидеть там, пока чего-нибудь не придумаю. Так я и сделал. Надежда еще есть!

17 Часов

Черт! Только не это!

Они мертвы!

ти поганые твари убили их!

Я потерял трех людей! Т

олько не это... Что ж... Надо связаться с центром управления....

Вызываю командующего.... прием.... прием... ???

Черт! Их там нет! Неужели они тоже погибли!

Возможно они покинули центр...

Хм... Придется искать выживших одному...

**Хм... Придется искать выживших одному...
Да каких к черту выживших!
Мне самому надо выживать, и выбираться отсюда!!!
А выжившие пусть сами найдутся!**

Я собрал снаряжение своих товарищей, и двинулся дальше. Странно, но пока что я никого не видел. Быть может они ушли на какое-то мероприятие? Хехех... И на секунду мне показалось что то что я сказал, все таки имеет какой-то смысл. Я услышал звук оружия и выстрелов. Я побежал туда в надежде встретить кого-то из выживших. Так и случилось. Я увидел девушку, в красной куртке, она отстреливалась от этих тварей, я срочно побежал на помощь, но вдруг меня со спины схватила какая-то тварь! Языком!

Девушка увидела меня и побежала на помощь, она убила ту тварь, а я помог ей с её зомбами... Так мы и познакомились. Она представилась как Зоя, а я ей как Билл. Я поведал ей ситуацию, и дал антивирус. Я сказал ей что нам нужно выбираться из города, и как можно скорее. А так же сказал что знаю как это можно осуществить.

По дороге, мы с Зоей наткнулись на какой-то бар, где с безбольной битой отбивался какой-то человек, мы решили помочь ему.....

17 Часов, бар

Я стоял и отмахивался от этих тварей. Какого вообще творится в этом городе!? Думал я. И вдруг на горизонте я увидел двух людей с оружием. Наконец-то помощь прибыла, эти двое помогли мне. Один был мужчина, лет 50-ти, одетый в военную униформу, другая девушка, лет 18-ти, в красной куртке.

**Мы с Зоей подошли к этому человеку....
Не может быть! – Сказал я Нарцис?
Да, ответил он. Это я.
Не может быть! Мы так давно с тобой виделись!
Ага! – сказал Билл!
Когда я был молод, и был лейтенантом, он был еще салагой... рядовым! Хехех...
Так вы знаете друг друга – сказала Зоя.
Да как видишь – Ответили Билл с Нарцисом.**

Я забаррикадировавшись, сидел и поджидал врага. Но к моему большому удивлению я встретил не зомби, а здравомыслящих людей... У них тоже было оружие. Были ли они врагами? Может быть они тоже хотели его убить, думал про себя Льюис... Открывать дверь, он пока что никому не собирался...

Долго мы упрашивали Нигера открыть дверь, но он думал что мы заражены, и что мы тоже хотим его убить. Но зомби успели набежать быстрее чем мы уговорили негра, открыть нам дверь. Все-таки через 5 минут он согласился, и мы отбиваясь от очередной партии этих тварей забились в этот магазин амуниции, и по крепче заперли дверь.

Мир на земле наступит только тогда, когда я голыми руками передошшу всех этих тварей! – Сказал Билл. Нигер представился нам как Льюис. Мы выдали ему антивирус, и поведали ситуацию. Льюис не был инфицирован. Вот и славно! Теперь нас четверо!

Продолжение в игре – Left 4 Dead.



Две недели "Выжившие" отбивались от тысяч зомби, вместе они пережили столько всего, что даже ад им теперь не страшен. Но старый вояка Билл так и не выдал тайну. Надеюсь, что его руководство еще функционирует.

LEFT 4 DEAD 2: «СПИСКОК ПАТЧЕЙ И МУТАЦИЙ ЗА МЕСЯЦ»

Апдейт от 11 Марта: Погоня за литрами.



Погоня за литрами.

Сбор по одной канистре.

Нет больше ругани, за какой канистрой идти сначала. Эта мутация спаунит лишь одну пачку канистр за раз, поэтому выжившие знают точно куда идти. Но есть одна проблема: инфицированные тоже знают, куда направляются выжившие. Надеемся, вы хотя бы попытаетесь.

Самая ожидаемая L4D1 кампания?

Смерть В Воздухе с её высокими прыжками охотника допрыгали до первого места с 40% голосов, кукурузные поля Кровавой Жатвы были испаханы до второго места с 22%, парень из церкви Похоронного Звона набил в колокол 19%, Роковой Полёт на фургоне приехал лишь последним с 11%, а остальные 8 вообще не имеют понятия, сколько могут получить веселья все остальные.

Сбор?

Начиная с мутации этой недели игры будут касаться Сбора, нам это интересно. Собираетесь ли вы сыграть хотя бы один раунд Сбора на оригинальных картах L4D1 кампаний, портированных в Left 4 Dead 2?

**Апдейт от 25 февраля: Возвращение,
Кровотечение, любимый NPC, Предвкушение DLC**

Начиная с этой пятницы мы собираемся ненадолго вернуть оригинальные Мутации. После нашего последнего голосования о комьюнити-Мутациях мы получили много писем, говорящих о том, что люди не могут получить достижение Царь мутаций, играя в пользовательские мутации. Не останавливайтесь с идеями, мы скоро к ним вернёмся. Мы просто берём маленький тайм-аут.



Кровотечение

Твоя жизнь утекает!

Когда тебя атакуют зараженные, у тебя нет времени стоять на месте. Никакого постоянного здоровья, только временное, которое медленно утекает. Никаких аптечек, только адреналин и таблетки. Мутация доступна в режиме Кооператива.

Любимый NPC

Мы спрашивали вас, кто ваш любимый NPC.

Человек из церкви победил со счетом в 27% из всех, за ним идет Вирджил из Болотной Лихорадки с 23%, Уайтайкер из кампании Вымерший Центр и Пилот Вертолета из Нет Милосердию сыграли вничью со счетом 15%, Джон Слэйтер из Похоронного Звона получил 9% и 11% выбрали те, кто не смог определиться или у кого нет любимого NPC.

Апдейт от 11 февраля

Смерть за дверью, К чёрту голосование, Любимый персонаж



Смерть за дверью

Это новая кооперативная Мутация от пользователя Rauman1103, которая несёт нам смерть... моментальную смерть. Никакого расслаживания в ожидании смерти. Никакого гадания, спасут ли вас друзья или нет. Ничего. Вы просто падаете, вы мертвы! Поэтому держитесь ближе к своей команде и следите за огнём по своим!

К чёрту голосование

Прошлый раз мы спрашивали вас: "Голосуете ли вы за кик с сервера? Если да, то почему?". Незаметно избавиться от тим-киллеров – высший рейтинг. Вот список ответов в порядке популярности: Убрать тим-киллера 28%, Убрать слабого новичка 19%, Он нас раздражает 15%, Хамло! Убрать грубияна 11%, Я не голосую за кик 11%, Сейчас друг зайдёт. Место надо 9%, Чтобы разозлить других 4%, Какой-то он странный 3%

КОДЫ LEFT 4 DEAD

мы настоятельно читоков просим не пользоваться кодами =)

Откройте "Настройки" ("Options"), затем – "Настройки Мыши/Клавиатуры" ("Keyboard/Mouse"). Включите "Allow Developers Console". Во время игры нажмите [~] для вызова консоли и вводите следующие коды:

god [0 или 1] – Включить/ выключить режим Бога
give health – Поднять здоровье
give defibrillator – Получить дефибриллятор
give adrenaline – Адреналин
give first_aid_kit – Получить аптечку
give pain_pills – Болеутоляющие
kill – Самоубийство
quit – Выйти из игры
noclip – Отключить перезарядку
upgrade_add incendiary_ammo – Зажигательные патроны
upgrade_add explosive_ammo – Разрывные патроны
upgrade_add laser_sight – Лазерный целеуказатель
give weapon_grenade_launcher – Подствольный гранатомет
give melee – Охотничьи когти
give rifle_desert – Штурмовая винтовка
give rifle_ak47 – АК-47
give sniper_military – Снайперская винтовка
give pistol_magnum – Магнум
give smg_silenced – Пистолет-пулемет с глушителем
give shotgun_chrome – Хромированный дробовик
give shotgun_spas – Дробовик SPAS
give tonfa – Полицейская дубинка
give vomitjar – Boomer Bile
give electric_guitar – Электрогитара
give frying_pan – Сковорода
give machete – Мачете
give pistol – Пистолет
give pumpshotgun – Помповый дробовик
give autoshotgun – Автоматический-дробовик
give smg – Пистолет-пулемет
give rifle – M-16
give hunting_rifle – Снайперская винтовка
give molotov – Коктейль Молотова
give pipe_bomb – Бомба
give propane_tank – Балон с пропаном
give gascan – Газовый балон
give oxygentank – Кислородный балон
give ammo – Восстановить патроны
sv_infinite_ammo [0 или 1] – Включить/ выключить бесконечный патроны
z_spawn spitter – Вызвать Spitter
z_spawn jockey – Вызвать Jockey
z_spawn charger – Вызвать Charger
z_spawn zombie – Вызвать обычного зомби
z_spawn mob – Вызвать Zombie Mob
z_spawn boomer – Вызвать Boomer
z_spawn hunter – Вызвать Hunter
z_spawn witch – Вызвать Witch
z_spawn smoker – Вызвать Smoker
z_spawn tank – Вызвать Tank

LEFT 4 DEAD ИНТЕРЕСНОСТИ

Как не нужно тренироваться в L4D

Кто такой лидер?

Начну эту длинную статью с краткого описания лидера и его качеств.

Может быть, я был помешан на контроле игроков и команды, но вряд ли дело в этом. Лидер это не тот, кто спонсирует команду, не её основатель, и не парень указанный в профайле команды вконтакте. Лидер – человек, который своим примером вдохновляет своих товарищей, мотивирует их. Лидер – сердце вашей команды. Человек, к которому вы пишете в аську после обидно проигранного матча в мирке. Человек, который поддержит вас после трех подряд проигранных матчей.

Для эффективных тренировок важно иметь лидера, которого уважает команда. Ваш лидер должен быть способен устраивать тренировки таким образом, чтобы люди не опаздывали, чтобы никто не ныл во время игры, не плакался на глупого тиммейта, не сворачивал контру и убегал вконтакт. В общем, чтобы все тренировались, а не делали всю ту чушь, что обычно делают во время своих «тренировок».

И когда у вас наконец появится команда, каждый член которой уважает другого, в которой все игроки выкладываются на все 100% ради результата и роста – вы можете приступить к тренировкам.

В этой статье мы рассмотрим некоторые виды тренировок и обсудим, в чем они хороши, в чем – не очень и почему многие из способов тренироваться при ближайшем рассмотрении являются не способом тренироваться, а способом потратить время впустую.

PCW – можно оценить на 3 из 10

Одна из самых распространенных форм тренировок. Каждая молодая команда играет с 18 вечера до 3 ночи. Тем не менее, в абсолютном большинстве случаев, подобные игры ничего не дают. Пусть ваша команда и настроена серьезно – вторая команда вряд ли разделяет ваш настрой.

Может, все это и весело, так как открывается простор для полета фантазий, новых тактик, друзей опять же можно пригласить погонять. Но... бесполезно. Если только вы действительно играете все эти матчи ради личного роста, нежели ради ненужной никому победы – в остальных случаях вы тратите время зря.

Когда я говорю о личном росте, я говорю о том, чтобы использовать сильные стороны команды-противника в своих целях. У вас рандомный приклад? Ну так почему бы не стоять под дамагом охотников все карты? Пусть вы будете ловить большую часть урона от хантеров, но потом, на настоящей игре, вас уже не будет пугать перспектива встать под дамаг. Однако, если вы уходите от дамага и думаете «О, я лучше отойду в сторону» – то вряд ли вас можно назвать умными. Ведь вы просираете свое время.

Плюс ко всему, почти все начинающие команды и не только они, уходят после победы. Мало кто доигрывает до конца 5 карту. Посему, вы больше времени проведете разыскивая новых противников и ожидая рестартов, чем действительно тренируясь. И никогда не забывайте – лучшие матчи это те, где вас дрючат как хотят. Когда я и моя команда играли с AQuiLO (а они тогда были на пике славы), какую бы карту мы с ними не играли – она сразу становилась нашей лучшей, так много фишек мы могли почерпнуть от AQuiLO, так многому они могли нас на ней научить.

Но если ваша команда не может фокусироваться и играть на 100% серьезно, то пкв с разными командами – это потеря времени.

VS-play лига – можно оценить на 6 из 10

Уже намного более эффективные, чем обычные рсв со случайными френдами, игры на онлайн-лигах все же не самый лучший способ для тренировок. Однако, как способ для психологической подготовки они подходят в самый раз.



Если вы можете заходить на сервер перед каждой игрой в одинаковом настрое, с уверенностью и без дрожи в руках – неважно, кем являются ваши противники, вы уже наполовину выигрываете битву. Одна из самых важных вещей, которые я для себя понял – никогда не прощать себе своих ошибок и не искать дешевых отмазок, типа "А, ну не попал, какая разница – за окном 2 часа ночи, вот и все". Или "Да это просто мясо". Сел играть – играй как на чемпионате. Уверенно, стабильно, вдумчиво. Да, за окном 2 часа ночи, именно поэтому, раз уж я сел играть в видеоигру, я лучше буду делать это на 5 с плюсом. Иначе, что я за дуралей, тратить время зазря?

Вся проблема с онлайн-лигами в том, что они... проходят онлайн. К сожалению, не говоря о пинге, о возможно говенных серверах, у нас еще остаются читеры. И пинг, вернемся к нему, неслабая проблема. Хороший пинг в России есть только в Москве и прилегающих городах – вся остальная часть страны вынуждена мириться с высоким пингом. L4D не был создан для игры с пингом 150. Зачем тогда тратить время?

Просмотр демок с турниров – можно оценить на 7 из 10



Просмотр турнирных демозаписей – отличный путь для тренировки своей команды в онлайн по нескольким причинам. Во-первых, он позволяет вам понять сразу различных аспектов игры, от командной сыгранности до индивидуального поведения и розыгрыша ключевых ситуаций. Кроме того, вы можете во время просмотра демок обсуждать сильные и слабые стороны вашей команды, что поможет подтянуть более слабых игроков в их понимании игры и того, как следует действовать, чтобы принести наибольшую пользу коллективу. Важно как можно более эффективно использовать Вентрило и другие голосовые сервисы для общения во время просмотра демозаписей. Обсуждайте – почему, по вашему мнению, команда за которой вы смотрите удачно провела(приняла) каждую отдельно взятую атаку. Почему противник засрал атаку? Что обе команды могли сделать иначе? Что обе команды планировали и что заставило их изменить свои планы?

Вам нужно действительно отнестись к этому процессу серьезно. И тогда это даст свои плоды. Конечно, это не очень весело – сидеть и смотреть 3 или 4 карты подряд, как какие-то чужие чуваки со странными никами бегают туда-сюда, но я гарантирую, если вы отнесетесь к этому серьезно – станете играть намного лучше.

Также нельзя забывать и о собственных демках, чтобы учиться на собственных ошибках и помогать друг другу в принятии решений, которые бы приводили не к проигрышу карт, а к их выигрышу. Правда тут важно несколько подождать и смотреть записи не сразу после поражения – иначе люди больше внимания будут уделять упавшей морали и сожалениям "как же я не взял того хантера на приклад", нежели вдумчивому анализу игры.

Вся проблема с просмотром демок в том, что абсолютное большинство игроков в Left 4 dead не настолько серьезные и взрослые личности, чтобы заставить себя усидеть на месте хотя бы пару часов. Обычно кто-нибудь крикнет "го PCW" и все, понеслась.

Другая проблема – конструктивная критика. Не нужно прессовать и гнобить тиммейта, который не взял ханта на приклад или убил бумера когда не надо. Вы ведь хотите, чтобы они научились играть лучше, а не чтобы они завязали с Л4Дом, так ведь?

В целом, если вы хотите чем-то заниматься, то начните делать это правильно, чтобы получать какой-то позитивный выхлоп. Ведь вы не хотите тратить время зря?

ВОПРОС / ОТВЕТ

Вопрос: Как открыть консоль?

Ответ: Идите в Настройки → Клавиатура/Мышь → Включить Дев. консоль, далее нажми тильду (~) и откроется консоль.

Вопрос: Не могу зайти на сервер, пишет "STEAM Validation rejected" ?

Ответ: Это значит, что сервер, к которому вы пытаетесь подключиться – лицензионный. у вас же – пиратка...

Вопрос: Не подключается к серверу. Пишет connection failed after 10 retries ?

Ответ:

1. Сервер не работает (дали левый IP)
2. Вы ошиблись при вводе IP
3. У вас проблемы с интернетом.

Вопрос: Как мне посмотреть, какая у меня версия?

Ответ: Зайдите в игру, откройте консоль и напишите version – жмите Enter и вы увидите свою версию.

Вопрос: Как мне поиграть на No-Steam серверах

Ответ: Найдите список No-Steam или IP адрес любого инетесующего вас сервера. Скопируйте IP-Адрес сервера (пример: 10.204.111.28:27016)

Зайди в игру → Откройте консоль (~)

Впишите: connect 10.204.111.28:27016, где 10.204.111.28:27016 – IP адрес и порт сервера.

Вопрос: Как зайти в игру под своим аккаунтом

Ответ: Скачайте программу Steam, войдите под своим логином и паролем, и играйте в те игры, которые есть у вас на аккаунте.

Вопрос: Как убрать интерфейс в игре?(ну чтобы не было видно иконок, жизней, наверное оружия.

Ответ:

cl_drawhud 0, hidehud 4 — убирают интерфейс

r_drawviewmodel 0 — убирает оружие

cl_glow_brightness 0 — убирает свечение вокруг предметов

LEFT 4 DEAD ВСПОМНИМ ОБ ИГРЕ

Left4dead эта та игра в которую можно еще играть. Это не просто тупая без сюжетная стрелялка после которой на душе остается лишь неприятный осадок. Эта интересная красивая игра которая не только развивает навыки тимплея и реакцию, но и погружает игрока в атмосферу захваченного зомби мира. В этой игре настолько продуманы движения и мимика героев, что вы словно чувствуете себя на месте вашего персонажа. Лично мне кажется, здесь продумано все действия до мельчайшей детали. Когда на вас нападает любой из четырех зомби-боссов вы чувствуете ужас близкий к физическому, будто на вас в реальности напали зомби. В общем **L4D** это игра, в которую стоит играть ни один час и, проникнувшись, вам захочется играть в нее днями и ночами. **L4D** это не тупой шутер с толпой зомби это игра имеющая свой смысл, а это главное. Ну если честно **L4D** конечно игра красивая, продуманная и захватывающая но если в нее слишком долго играть она может и надоесть, и тогда можно спокойно перейти на *Left 4 Dead 2*.

Персонажи **L4D**.

Персонажи в **L4D** заслуживают особого внимания. Для начала возьмем выживших. Начнем с Билла. Билл это персонаж который по всей видимости лучше других трех, знает о зомби. В объяснение тому тот факт из первой заставки когда Зой пыталась посветить фонариком на ведьму, но Билл быстро сообразил и не дал ей сделать этого. Билл является таким бывшим воякой который много чего поведает на свете, в том числе и на зомбей насмотрелся. И ещё надо принять к сведению то что Билл на протяжении всей игры курит сигарету, которую зажег в самом начале, и самое удивительное то что за протяжении всей игры он её так и не потушил. Далее Луис. Луис тоже весьма интересный персонаж, поскольку его почти все изображают жрущим таблетки. Лично мне кажется, что он такой и есть поскольку у него самое худощавое телосложение. Ну в общем негра сделали правильно чтобы к игре не домогались на счет расизма. Следующая Зоя. Зой по сюжету вроде снайпер. Потому что Зой бот всегда берёт снайпу. Но очень интересный момент о Зой является тем, что её постоянно изображают то в обнимку с Френсисом или в ласках с Луисом. Может это делают стёба ради, а может быть итак что Зой нравится и Луис и Френсис но она в раздумьях и не знает кого выбрать.

Ну и на конец Френсис. Френсис это мужичок лет 38. Как мне кажется Френсис представляет из себя такого Бейкера, не зря он самый накаченный и почти всегда ходит с тяжёлым оружием ну там обычный дробовик или скорострельный. Но Френсис такой персонаж вечно раздражённый всем особенно зомби. На перед последней миссии главы (No mercy) когда наши герои ехали в лифте Френсис утверждал что ненавидит всё в том числе и зомби. Так что Френсис герой с раздражительным характером.

Очень интересная картина получается, если смотреть на некоторых зараженных можно обнаружить интересный момент. Некоторые из них похоже на выживший. Например Курильщик он похож на Билла не только пристрастием к курению ну и даже одеждой. У Курильщика почти такая же одежда как у Билла, куртки одинаковые такие военные футболки под ними тоже. Я конечно не знаю с чем это связано, но факт остаётся фактом что они похоже. Также все мы знаем старого доброго танка он самый мускулистый среди зомбей так. Ну так вот, а у выживших самый накаченный Френсис и, если посмотреть на достаточно круглое лицо Танка, то можно заметить что по форме лица он немного напоминает Френсиса. Я конечно не знаю что там по поводу других зомби, ну по поводу этих зомбей это моё предположение. Также мы можем заметить хантера это некое пародия на человека-паука которое так и норовит прыгнуть на вас с крыши, или подождёт пока вы отстанете и вцепиться в вас мёртвой хваткой. Следующая ведьма. Ведьма это такая баба в лифчике и в трусах которая ненавидит саму себя и если её потревожить может в клочья разодрать. Буммер этот толстый весельчак имеющий манеру блевать что влечёт за собой весьма плачевные последствия. Но на уровнях мы можем повстречать тупых безбашенных зомби которые слоняются по уровню и норовят наброситься на всё яркое и на то что может удосужится их вниманию.

Проработка .

Весьма плачевно знать то что вы можете в некоторых местах оступится и висеть как шалтай-болтай пока вас кто-нибудь не поднимет. Да это действительно не продумали зато в L4D есть множество положительных проработок и декораций которыми разработчики напичкали нашу любимую L4D. Ну в общем в L4D всё самое замечательное и красивое что то ко можно придумать.

И на конец.

L4D это игра имеющая свою атмосферу, я бы даже сказал это игра имеющая свою стихию. Так что играйте в Left for Dead и не пожалейте о потраченном времени.

**G
A
M
E**

ВЫПУСК I

ZONE

**МАРТ
2011**

Над выпуском работали:

*Главный редактор:
Морозов Алексей
Skype: me2_delko*

*Редактор:
Алексей Пронин
Евгений Савенко*

*Дизайнер и верстка:
Морозов Алексей*

*Корректор:
Евгений Савенко*

Авторские права на материалы, рассказы и т.д. принадлежат их авторам.

Торговые марки Left 4 Dead, Left 4 Dead 2, Valve, а так же производные права интеллектуальной собственности принадлежат их владельцам.

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

WWW.LEFT4DEAD-ZONE.RU

NOT FOR SALE

