

S.L.A.P

CounterStrikeLiga

Fil leveret af SLAP LIGAEN -> www.slap.dk

En Counter Strike liga med ordnede forhold.

Map anmeldelse af Cargo Ship

Map lavet af Egir Helgrimson - www.egir.dk

Anmeldt af SLAP.kd/J-riMBs

Kan downloades fra www.slap.dk

Cargo ship er nok bedre kendt som de_crgo og er lavet af mapperen Egir Helgrimson. Der kan man finde nogle af hans tidligere maps, samt nogle af de nye han arbejder på. Derudover kan man læse forskellige maps tutorials.

Jeg må starte ud med at sige at jeg ikke lige kunne se at det hele foregik på et Cargo Ship, før end at jeg fandt ud af hele mappets navn. Når jeg nu efterfølgende går ind og render lidt rundt på mappet, så tænker jeg "JA, selvfølgelig... At jeg ikke så det straks!!".

Mappet er lavet rigtig godt, med den rette stemning og de rigtige textures, som lige giver det lidt ekstra frem for alle de andre custom maps der findes rundt om på nettet. Man løber heller ikke bare rundt i værelser uden noget i, Egir har formået at smide lidt stemning ind i mappet ved at tilføje nogle bunker af kul og nogle tønder rundt omkring. Det giver en rigtigt god fornemmelse, samt det virker som cover under spillet.

Ifølge Egir er CT og T spawn placeret lige oven over hinanden, ligeledes er de to bombsitets placeret lige over hinanden, hvilket giver CT og T lige langt hen til de to bombsitets.



I CT spawn har Egir forsøgt at lave mappet lidt dynamisk, ved at man kan skyde den stang som holder containeren oppe og derved få den til at falde ned. Jeg har ikke kunne se nogen anden mening med det, ud over at det er for at

vise Egir's mapping skills. Personligt kunne jeg godt have undværet den, eftersom den ikke har nogen betydning for spilbarheden, men det skader heller ikke mappet at den er der. Desuden, så skal man ikke stå under containeren når den falder ned. :D



I T spawn sker der ikke så mange ting, som i CT spawn. Her har man kun to muligheder for at komme frem af i verden. Hvilket også er godt nok, så slipper man for at skulle tage alle de beslutninger. :D



Det her er så lower bombsite og der er rigelig med muligheder for at gemme sig og rotte den efter at bomben er plantet og CT desperat prøver at lede i hver en krog og sprække for ikke at blive nakke i ryggen i et febrilsk defuse. :D



Upper bombsite giver ikke de samme rotte egenskaber som lower, man er derfor nødt til at sidde lidt længere væk fra bomben i en 1on3 situation. Men er rimelig nem at dække hvis alle 5 har overlevet runden. Derved sagt, at det heller ikke er umuligt for CT at indtage dette site igen efter bomb plant.

Det er svært at sige hvilket bombsite der vil blive benyttet mest. Eftersom jeg er af den mening at lower er nemmere at holde efter bombplant men ikke så nem at komme ind på. Upper er derimod nemmere at komme ind på, men knap så nem at holde efter plant.

Nu kommer vi til det som jeg synes gør forskellen mellem et godt eller et dårligt map. Nemlig chokepoints. I min opfattelse er der 2 main chokepoints og 2 semi chokepoints.



Det første main chokepoint er her. Hvis CT vælger at storme ud af spawn, så kan de med fordel komme det splitsekund før T og stoppe dem, før de når til lower bombsite. Men flash og smoke fra T siden kan resultere i et ikke altid forudsigeligt resultat. Det jeg finder mest spændende ved dette choke point er, at det ikke altid er CT der vinder dette, ej heller T.



Det andet main chokepoint er her ved rampen, ikke langt fra T spawn. SE dette er et spændende chokepoint. For det hele afhænger af hvilket valg T tage her. Vælger de at storme ind af døren, lige til venstre for crosshair, så kan CT ikke gøre meget andet end at prøve at falde T i ryggen ved at snige sig ned af rampen uden at blive hørt. Men hvis T vælger at rende op af rampe, så SKAL CT hive op i bukserne og komme i gang med at stoppe dem, for det er alfa omega med om T får sat sig på upper bombsite.



Det her er så semi chokepoint 1. Det kommer lige efter main chokepoint 1. Hvis det lykkes for T at komme forbi main 1, enten ved manglende CT's eller med hurtige face og HE's, så er det her at CT og T vil rende på hinanden. CT ud af døren til venstre, fra lower bombsite, og T ud af døren til højre, fra main 1. Rampen helt til venstre fører op til upper bombsite og giver T en ekstra mulighed for at fake et plant. :D



Ved semi choke 2 bliver T presset til at stoppe pga. den smalle dør der fører ind til lower bombsite. Hvis både CT og T stormer lower, så har CT en udmærket chance for at pille T en efter en mens de kommer ud af døren. Derved sagt, er det heller ikke umuligt at T ville kunne nå at få 2 mand ind gennem døren, før at CT har fået placeret sig så de kan pille. Så med nogle gode skytter på T, mener jeg at dette er den hurtigste måde at få plantet bomben på.

Alt i alt synes jeg at de_crgo er udmærket både under FFA og under CW. Mappet er ikke for lille til at der er 16 CS spillere der sumper rundt til FFA, ej heller er det for stort til at man ville kunne få en fed CW ud af det. De små gange og alternative ruter, skaber god bund for nogle gode taktikker. Opdeling af mappet giver god mulighed for de rolige og langsom taktikker, men levner også plads til en hurtig rush.

Jeg kan slutte af med, at jeg glæder mig til at se Egir's næste de_* map og håber på at vi kan få spillet nogle CW's på dette map.

Til næste gang, GL HF... :D