

Автор: Танау

31.08.2009 10:13 - Обновлено 31.08.2009 11:57

---

*Это слегка отредактированная статья 2004 года с сайта Украинского клуба "Твин Пикс" (кто знает, тот вспомнит, а кто не знает, спросите у тех, кто знает :)). Мы решили опубликовать ее в почти неизменном виде.*

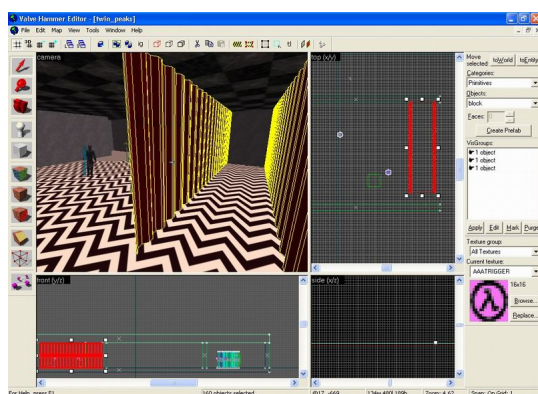


Идея воплотить в 3D-графике Твин Пикс не нова. Еще на старом добром "Twin Peaks Online" были выложены несколько шотов "Виртуального Твин Пикса" (к сожалению, в нашей коллекции не сохранившихся). Позже, на [www.twinpeaksgazette.com](http://www.twinpeaksgazette.com) появился еще один коллаж.

Там же была поднята идея создания уровня, которая, впрочем, и до этого зрела и теплилась в головах пикеров. Jorkel, поговаривали, даже собирался воссоздать отель "Грейт Нозерн" в уровне для Unreal'a. Но дальше идей дело не пошло...

А вот в 2004 в Украине, Черный Вигвам все же появился!

В проекте приняли участие двое: широко известный в узких кругах талантливый level-maker Nitro и ваш покорный слуга ХоВIT, чей скромный взнос вообще можно убрать со счетов...



Изначально предполагалось воссоздать весь город. Как платформу авторы хотели использовать игру "No One Lives Forever - 2", движок которой позволил бы красочно и детально отобразить мир Твин Пикса. Но прежде чем приступать к такому серьезному делу, было решено сделать "разминочный" уровень, используя старый добрый "Valve Hammer Editor" (редактор уровней для 'Half-Life Counter-Strike Quake'). Некоторое время ушло на разработку схемы уровня, плана Красной Комнаты (у которой, как оказалось, есть своя "архитектура"), исследования сериала.

Автор: Танау

31.08.2009 10:13 - Обновлено 31.08.2009 11:57

---

Начать решили с Красной Комнаты. Место примечательное. И, как казалось сначала, довольно простое для исполнения.

Была разработана схема Черного Вигвама на основе 29-ой серии "Твин Пикса", которую позже пришлось слегка упростить. Благодаря опыту NitrO сам процесс 3D-моделирования красной комнаты много времени не занял. Другое дело ХоВІТ! Этот негодяй тянул с текстурами целую неделю. По ходу работы выяснялись многие интересные вещи...

Пара интересных фактов, открытых в процессе работы над уровнем:

- 1) В сериале Красная Комната появлялась дважды - во 2-ой серии и в 29-ой; если присмотреться, то можно увидеть, что Красная Комната в 29-ой серии отличается от той, которую видел Купер во сне во второй серии.
- 2) В Красной Комнате стоит три кресла, два из них одинаковы и именно в них обычно сидят обитатели Красной Комнаты, третье кресло отличается от двух остальных; в нем сидят гости.
- 3) Статуя в коридоре и статуя в комнате ожидания отличаются.
- 4) Если присмотреться к глобусу, стоящему на столике справа от кресла для гостей, то можно увидеть проводок, тянущиеся от него.

Итак, после часов работы, Красная Комната была готова. Сравните:



# Уровень для компьютерной игры "Counter Strike" | David Lynch Info

Автор: Tanya

31.08.2009 10:13 - Обновлено 31.08.2009 11:57

---



~~... ..~~

# Уровень для компьютерной игры "Counter Strike" | David Lynch Info

Автор: Tanya

31.08.2009 10:13 - Обновлено 31.08.2009 11:57

---



[Прислать кодичку](#)