

В CS:GO установлено большое обновление

Автор: maksmkc
16.02.2014 16:06

Здравствуйтесь, я Мах!

Сегодня я бы хотел с вами поговорить об обновлении CS:GO от 6 и 12 февраля 2014 года. И так, настал тот день, когда появилось это огромное обновление, в котором я считаю изменился геймплей самой игры. Игра стала более динамичной и в чём то схожей по моему мнению с игрой Point Blank. Чем же нас порадовали разработчики Valve:

-Изменена стрельба из некоторых оружий (AUG, SG 553, Desert Eagle). Изменение прицелов у AUG и SG 553. Снижение отдачи. Увеличение точности;

-Теперь можно бросать гранаты на близкую дистанцию, под себя (флешки моменталки) правой кнопкой мыши;

-Изменён радар (теперь нельзя видеть куда именно наш соперник смотрит либо ведёт стрельбу, что для нас конечно же есть большим плюсом);

-Уменьшение разброса оружия во время движения, а так же теперь можно плавно переходить с бега на шаг нажав кнопку "Shift";

-Исправлены баги и некоторые позиции на картах, улучшена видимость, убран мусор на картах. Возможно это кстати и повлияло на пинг в игре. Я заметил что после обновления, пинг в игре стал немного меньше;

-Добавлены новые ящики, стикеры-наклейки (уникальные наклейки, которые можно приклеить на любой вид оружия);

В CS:GO установлено большое обновление

Автор: maxsmkc
16.02.2014 16:06

-Добавлен новый пистолет CZ75-Auto, замена P250. Уникальный пистолет пулемёт. Минус в том что этот пистолет имеет мало патронов и всего лишь 2 обоймы(по 12 патронов). Стреляет он не совсем точно, так что при стрельбе из этого оружие нужно быть аккуратнее;

— Добавлены новые консольные команды, что в первую очередь могут сделать нашу стрельбу более удобной для самих нас. Подбирайте, пробуйте и с помощью них вы сможете вести стрельбу иначе. Вот эти команды: (cl_crosshair_dynamic_splitdist, cl_crosshair_dynamic_splitalpha_innermod, cl_crosshair_dynamic_splitalpha_outermod, cl_crosshair_dynamic_maxdist_splitratio).

Так что вот такой вышел обзор на обновление в CS:GO от меня. Пишите, задавайте вопросы, буду рад. С вами был Мах, спасибо за внимание.