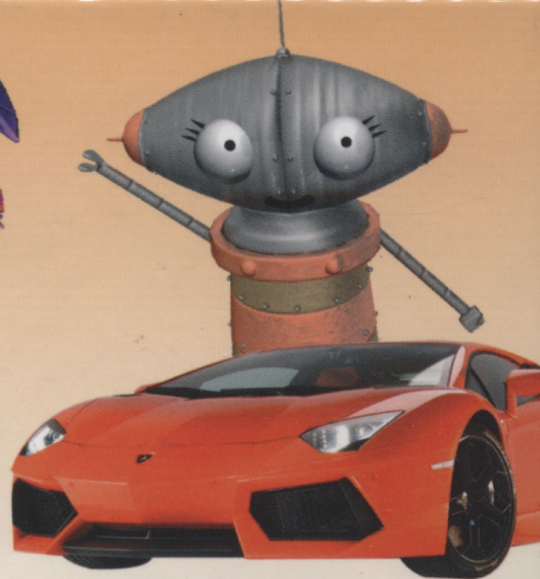


ИГРЫ



# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



КОМПЬЮТЕРНЫЕ





# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



УДК [004:793.7](031)  
ББК 77.056с.я92  
К63

К63 **Компьютерные игры** / Я. А. Батий — Х.: Издательство «Ранок», 2013. — 128 с.: илл.  
ISBN 978-966-672-306-5

Современный мир немыслим без компьютеров. А детский — без игр. Наша книга рассказывает о компьютерных играх. Читатель узнает об истории их возникновения, о классификации игр по жанрам и количеству игроков. В ней представлены описания и сюжеты многих игр, начиная от первых и заканчивая самыми популярными в мире на сегодняшний день. Особый раздел посвящен созданию компьютерных игр и особенностям каждого этапа их разработки.

Книга предназначена для широкого круга читателей.

УДК [004:793.7](031)  
ББК 77.056с.я92



**Вместе заботимся  
об экологии и здоровье**

ISBN 978-966-672-306-5

© Я. А. Батий, текст, 2013  
© 000 Издательство «Ранок», 2013

# ИГРА – ЭТО СЕРЬЕЗНО

При игре на компьютере необходимо строго придерживаться нескольких правил. Скажем сразу: увлечение такими игрушками не должно мешать учебе. Прежде всего — домашние задания, а уже потом — выяснение отношений с компьютерными монстрами! Если не соблюдать это правило, твой табель «украсят» не слишком хорошие оценки, а родители вполне справедливо запретят тебе играть на компе. И будут правы! Следи также за тем, чтобы игры не мешали выполнять ежедневные обязанности по дому, не «похищали» время, отведенное для пребывания на свежем воздухе. И еще одно: если хочешь оставаться здоровым, то через каждые 45 минут «посиделок» за компьютером делай 15-минутный перерыв. Помни: глаза и мозг должны отдохнуть от дополнительной нагрузки. И обязательно следи за осанкой! Тогда у тебя не будет никаких проблем со здоровьем.



# ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЧТО БЫЛО СНАЧАЛА

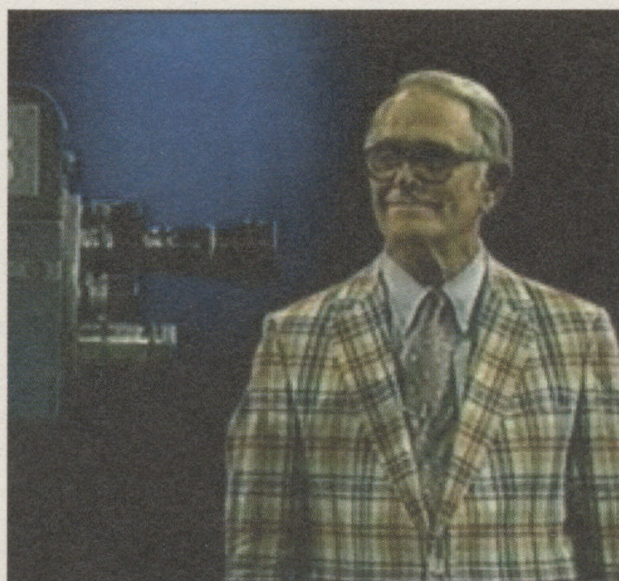
Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. А вот самой первой игрой стал симулятор ракеты. Создали его еще в 1942 году Томас Голдсмит Младший и Ист Рей Менн. Запрос на выдачу патента на свое изобретение они подали 25 января 1947 года, а 14 декабря 1948 года ему был присвоен номер 2455922.

*Кроме принятой классификации, компьютерные игры часто делят также по тому, какие конкретно средства использовались для их оформления — графические (визуальные), текстовые или звуковые. Игры могут быть также двумерные и трехмерные.*

## ТАКИЕ РАЗНЫЕ ИГРЫ

В настоящее время принято классифицировать компьютерные игры сразу по нескольким параметрам. Во-первых, их группируют по жанрам — экшн, симуляторы, стратегии, квесты и т. д. Правда, тут следует сделать оговорку: далеко не всегда игру можно отнести к одному конкретному жанру. Иногда она имеет ряд характеристик, которые позволяют причислить ее сразу к нескольким. А в особо редких, даже уникальных случаях игра может быть, так сказать, вне жанров либо открывать новый, ранее не известный.

Во-вторых, игры делят также на типы по количеству игроков и способам их взаимодействия. Так, часть игр рассчитана на то, что в них одновременно может играть только один человек, то есть, они являются однопользовательскими. В отличие от этих игр, многопользовательские позволяют одновременно «сражаться» нескольким игрокам. Кроме того, разные игры могут быть рассчитаны на ведение только на одном компьютере, через электронную почту или Интернет, с несколькими участниками либо массово — с участием большого количества игроков. Су-



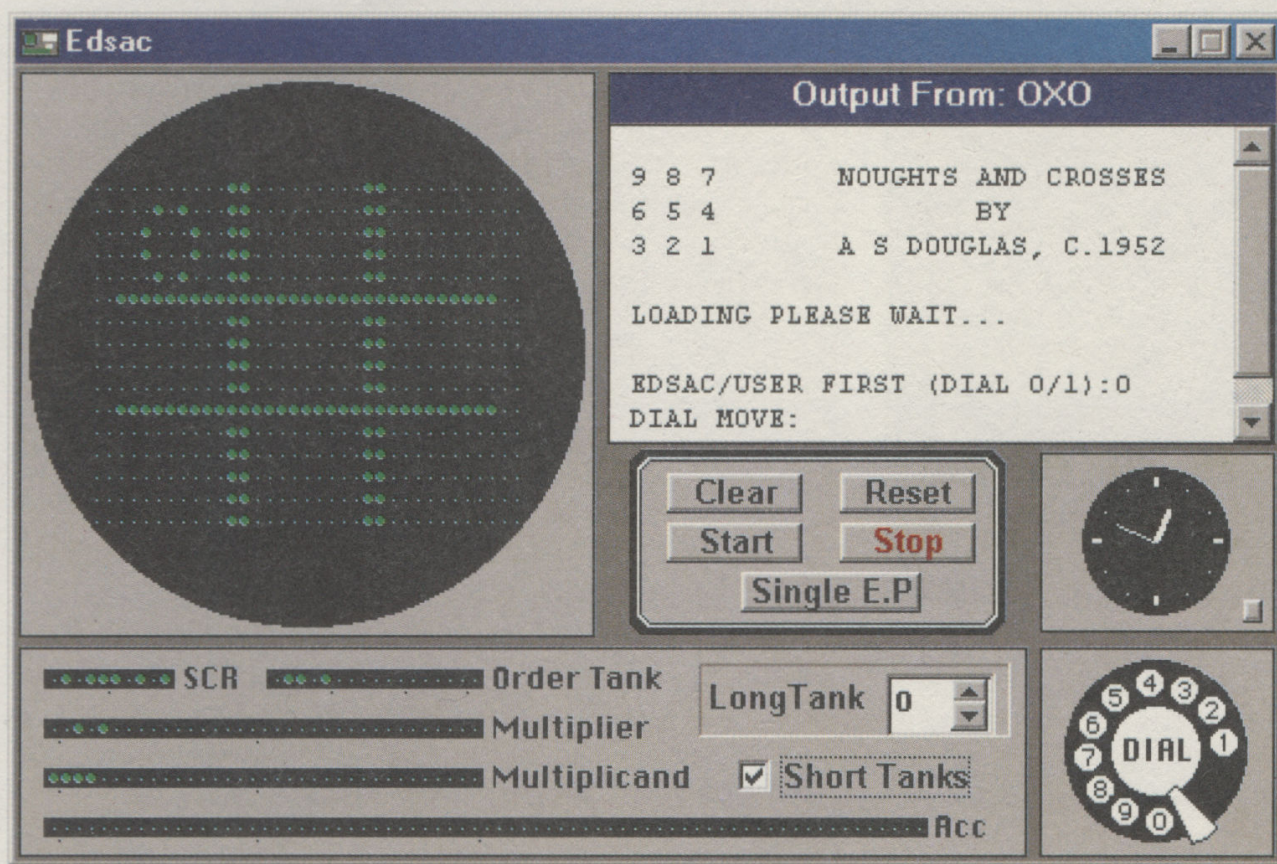
Томас Голдсмит Младший (слева) и Ист Рей Менн (справа) — «отцы» компьютерных игр

существует также так называемое деление по платформам — игра может принадлежать к одной платформе, а может быть и мультиплатформенной.

Критерии принадлежности игры к тому или иному жанру окончательно не определены, и потому на данный момент классификация компьютерных игр является в некоторой мере условной. Так что в разных источниках данные даже касательно одной игры могут существенно различаться. Но в отношении наиболее популярных жанров такого не происходит, поскольку сами разработчики таких программ сумели договориться об их принадлежности.



*Spacewar! — одна из первых цифровых компьютерных игр*



*Игра OXO, запущенная на эмуляторе компьютера EDSAC*

Следует сказать, что с самого начала разработкой компьютерных игр занимались люди, занятые весьма серьезными аспектами современной науки. Так, например, в 1952 году А. С. Дуглас, работавший в Кембриджском университете, создал программу «OXO», которая имитировала игру «крестики-нолики». Интересно, что эта разработка была частью докторской диссертации Дугласа! А знаменитый «Теннис для двоих» создал в 1958 году Уильям Хигинботам — один из специалистов, строивших первую ядерную бомбу в Брукхейвенской национальной лаборатории.

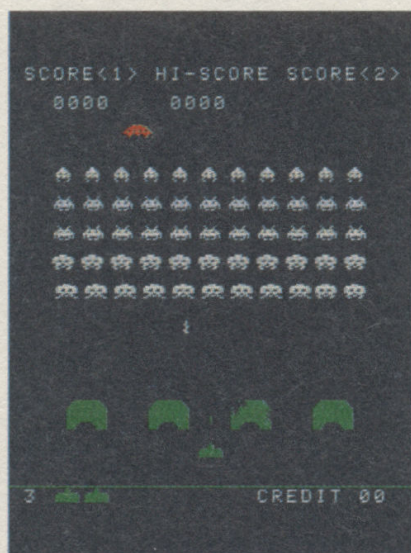
## ДВА В ОДНОМ?

Те игры, которые содержат в себе элементы нескольких жанров (например, «Космические рейнджеры», «Рим: тотальная война»), обычно причисляют к одному из жанров, который является ведущим в игре. Если же несколько жанров присутствуют в проекте в равной степени, его относят сразу к ним всем.

# КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ПО ЖАНРАМ

## ЭКШН

Название этого вида компьютерных игр происходит от английского слова action — «действие». В основном, такие игры состоят из драк, перестрелок и прочих боевых сцен. Сюжет в них линейный, и его разветвления зависят не от выбора самого игрока, а от случайности либо везения.

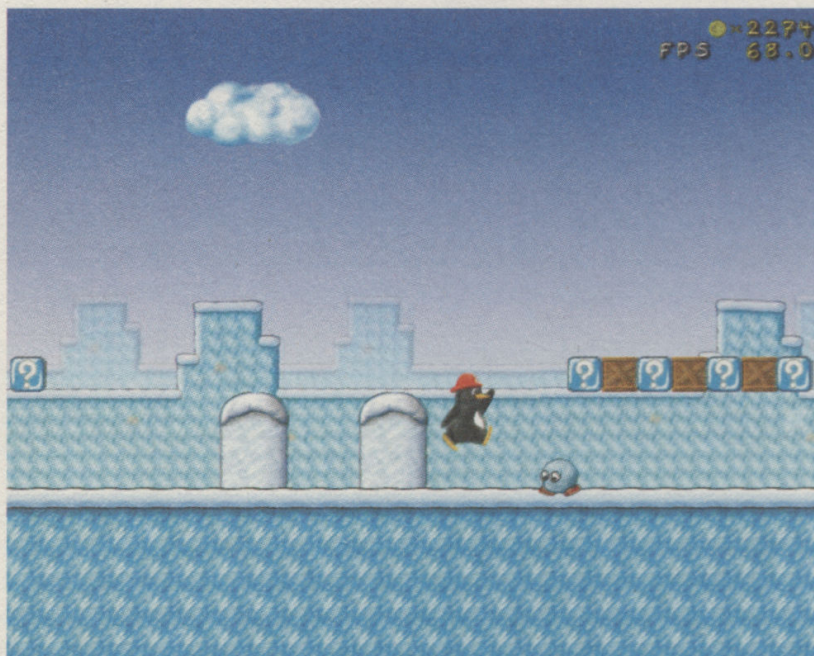


*Space Invaders* — игрок управляет лазерной пушкой, передвигая ее горизонтально, в нижней части экрана, а также отстреливая инопланетян, надвигающихся сверху экрана.

В ряде игр жанра экшн введена опция регулирования уровня насилия, которая позволяет убирать или включать анимацию крови. А иногда «живые» бойцы-люди заменяются на роботов — в этом случае, как считают разработчики, проблема жестокости отступает на задний план, и при этом сама игра не теряет своей зрелищности.

Компьютерные игры жанра экшн, как правило, содержат элементы жестокости и насилия, реалистичные картины разрушений. Поэтому они противопоказаны лицам с неустойчивой психикой. Но при правильном использовании они способствуют развитию устойчивости к неудачам, настойчивости в реализации собственных целей. И, кроме того, служат прекрасным средством разрядки внутреннего напряжения и агрессии.

В экшне игрок отождествляет себя с готовым персонажем, уже наделенным определенным набором качеств и характеристик. Собственно, в данном случае мы имеем дело с... боевиком, столь привычным нам благодаря индустрии кино. Но и внутри самого себя жанр экшна неоднороден — это понятие очень широкое, и им можно охарактеризовать больше половины всех когда-либо выпущенных игр. В зависимости от того, на какие элементы сделали упор разработчики игры, экшн принято делить на несколько «поджанров». Именно о них и пойдет речь ниже.

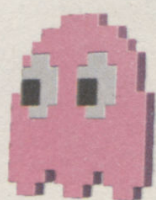


Платформер, один из видов экшн игр

# АРКАДЫ

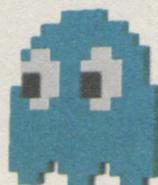
Аркадами называется весьма популярный подвид игр жанра экшн, в которых главному действующему лицу в основном приходится прыгать и уворачиваться. Это игры, отличающиеся простотой процесса, который от начала и до конца не меняется. Свои элементы они открывают постепенно, имеют развитую систему бонусов (например, начисление призовых очков). В разновидности аркад типа «зрительный лабиринт» игрок видит все игровое поле, от него требуется хорошая реакция и быстрота мышления. А вот в играх типа «диорамный лабиринт» зрительное поле сужено до размеров реального и требует от игрока абстрактного моделирования недостающих элементов, а значит, активно задействует оперативную память.

## ПРИКОСНУЛСЯ — И ГОТОВО!



Одним из видов аркад являются платформеры — игры, в которых персонажу приходится в основном не стрелять, а лазать по лестницам, прыгать по платформам и собирать предметы, необходимые для завершения уровня. Эти предметы, оружие и коллекционные вещи собираются простым прикосновением персонажа к ним.

Противники игрока в аркадах — вне зависимости от того, кем они являются, — называются «монстрами». Обычно их очень много, и все они имеют самые разные характеристики.



У них может наличествовать примитивный искусственный интеллект, или же «монстры» могут быть совершенно «безмозглыми», способными только на совершение повторяющихся действий и движение по круговой дистанции.

Все уровни аркад имеют свои многочисленные секреты. Их разгадка (например, нахождение скрытых проходов) намного облегчает игроку прохождение уровня.

## СНИЗУ ВВЕРХ ИЛИ СЛЕВА НАПРАВО

Еще одна разновидность аркад — это скроллеры. В этих играх экран не остается неподвижным, а постоянно движется в одну из сторон. Игроку в это время необходимо уничтожать появляющихся врагов и собирать выпадающие бонусы. Скроллеры могут быть как горизонтальными (движение идет слева направо), так и вертикальными (движение идет снизу вверх). Сейчас скроллеры утратили былую популярность и потому выпускаются мало.

«Аркады» — это термин, возникший еще тогда, когда в торговых галереях многих стран мира появились первые игровые автоматы с простыми в освоении играми. Позже они стали использоваться в игровых приставках и с тех пор являются для них основным жанром.

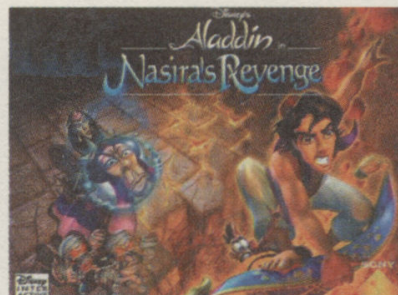
Персонажи культовой компьютерной игры Pac-Man. Впервые вышедшей в 1979 году в Японии, и вертикальный аркадный автомат



# «АЛАДДИН: МЕСТЬ НАЗИРЫ» (ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE)

Это компьютерная игра в жанре аркады, созданная по мотивам известного диснеевского мультфильма.

**Разработчик:** Argonaut Games  
**Издатели:** Disney Interactive (ПК),  
 Sony Computer Entertainment (PS),  
 Новый Диск  
**Даты выпуска:** PlayStation — 1 декабря 2000 года,  
 Windows — 2001 года  
**Платформы:** PlayStation, Microsoft Windows  
**Управление:** Геймпад, клавиатура и мышь



Аладдин

## СЮЖЕТ

В легендарном городе Аграбе случилась беда: злая колдунья Назира хочет отомстить за смерть своего брата, визиря Джафара. Она заколдовывает всех жителей дворца, похищает принцессу Жасмин и Султана. Дворцовая стража служит ей. Назира собирается найти несколько древних реликвий, с их помощью оживить Джафара и захватить мир. Чтобы не допустить этого, Аладдин должен отыскать эти реликвии раньше Назиры и разрушить ее планы.

Игра ведется от третьего лица. Аладдин может атаковать противника мечом (применяются два вида ударов — обычный и супер-удар), бороться с ним, брать и бросать некоторые предметы, красться и скользить.

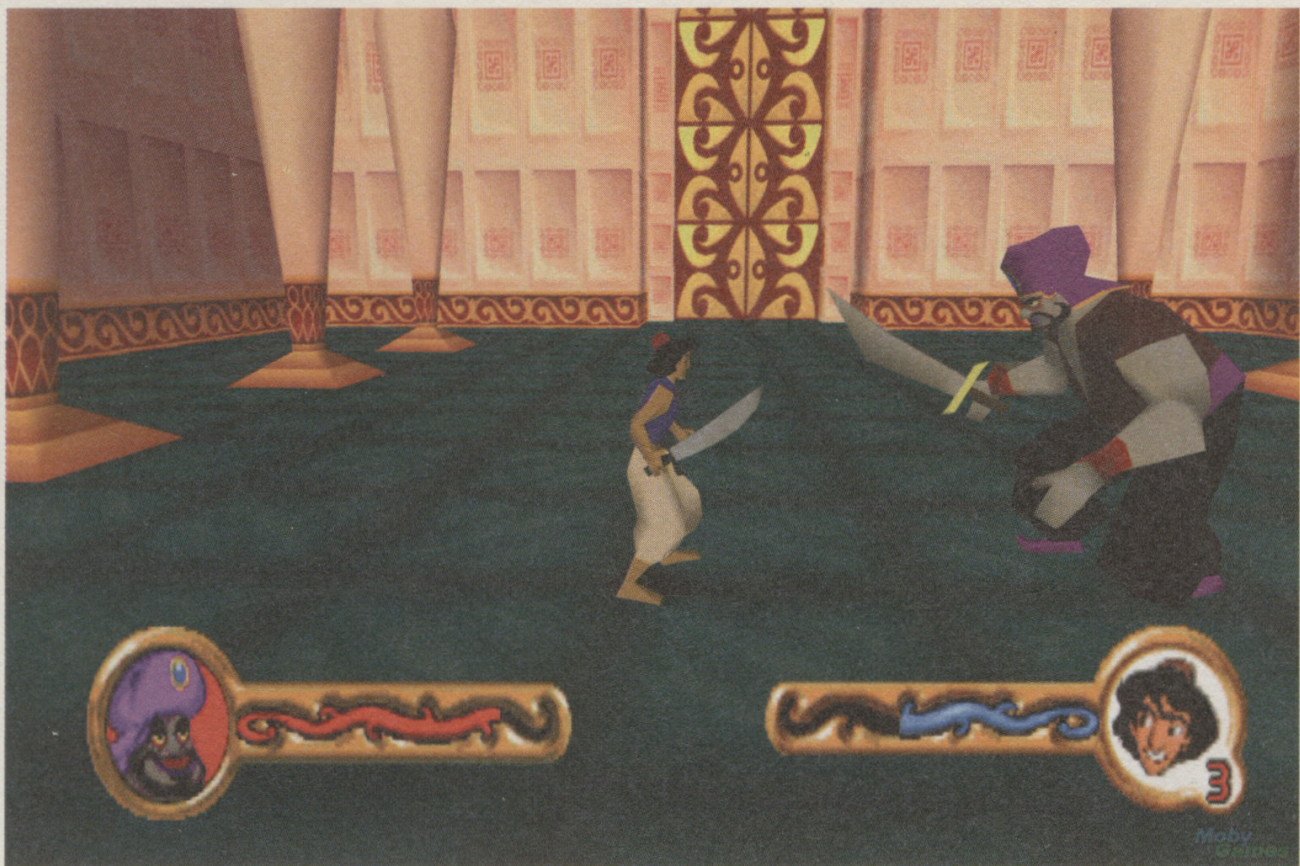
Абу может прыгать, уворачиваться, бросаться предметами, а Жасмин — прятаться в горшке и прыгать. При полете на ковре игрок может направлять его и разбивать преграды на пути. А специальная камера помогает персонажам осматриваться вокруг.

## ГЕЙМПЛЕЙ

В начале игры идут четыре видеоролика. Затем открывается Главное меню, в котором можно сделать необходимые настройки, выйти из игры или перейти в меню запуска игры.

## УРОВНИ

Большинство игрового времени игрок проводит на уровнях (их 28, и игра проходит в девяти разных локациях). Встречающихся там врагов следует уничтожить (иногда после их смерти появляются монеты, ключи, пакеты сока Джинна). Кроме того, герой обнаруживает горшки (пустые или чем-то наполненные), лампу Джинна с полезной информацией, противоядия и другие предметы. При прохождении уровней приходится часто прыгать по платформам (неподвижным, движущимся по кругу, исчезающим и т. д.), через ямы с ножами, бегать под рушащимися стенами и т. д. Если персонаж погибает, игра продолжается уже с ближайшей пройденной контрочки — Обруча Яго.



После прохождения уровня игрок видит окно, в котором указано количество убитых врагов, собранных монет и монет Джинна. Если удалось собрать все монеты Джинна, начинается «Джекпот». Эта игра дает пополнение здоровья, новую жизнь. Если же персонаж добыл три красных рубина, начинается бонусный уровень (их всего шесть). После его прохождения игрок может получить синий рубин Джинна. После того как собраны все доступные синие камни, в конце игры запустится альтернативная концовка.

В правом нижнем углу находится информация о здоровье персонажа. Собственно здоровье символизирует синяя полоска, а количество жизней обозначено цифрой. «Травмы», полученные в игре, уменьшают количество здоровья. Когда полоска из синей становится серой, теряется одна жизнь; в этом случае игра продолжается с последнего пройденного Обруча Яго. Когда число, обозначающее количество жизней, становится равным нулю, это значит, что у персонажа осталась всего одна жизнь. Если потерять и ее, остается только выйти из игры либо применить одно «continue» (их можно «пополнять» в Джекпоте). В последнем случае игра начинается с начала уровня, на котором потеряна последняя жизнь, с четырьмя жизнями.



## ПЕРСОНАЖИ

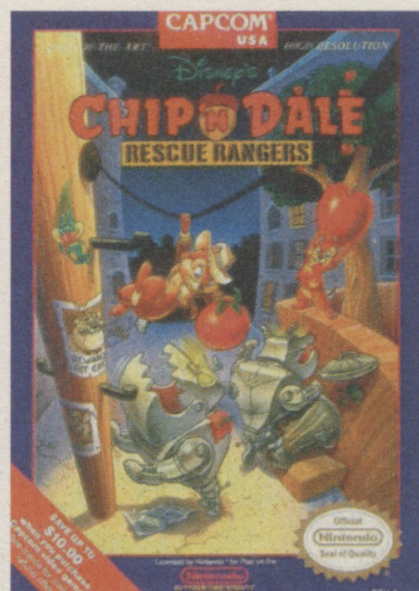
На протяжении почти всей игры игрок управляет Аладдином. Только на 5 и 14 уровнях он выступает за обезьянку Абу, а на 21 — за принцессу Жасмин. Главным врагом игрока является колдунья Назира. Интересно, что лицом к лицу с ней Аладдину предстоит столкнуться только в финале игры. Кроме колдуньи, игроку придется сражаться со стражниками, ожившими скелетами, разбойниками, змеями, пауками.

Принцесса Жасмин

# DISNEY'S CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

Видеоигра создана по мотивам мультсериала «Чип и Дейл спешат на помощь».

**Разработчик:** Capcom  
**Издатель:** Capcom  
**Дата выпуска:** 1990 год  
**Платформа:** NES  
**Режимы игры:** Одиночный, кооперативный  
**Носитель:** Картридж, объем 2 МБ  
**Управление:** Геймпад



## СЮЖЕТ И ГЕЙМПЛЕЙ



Чип

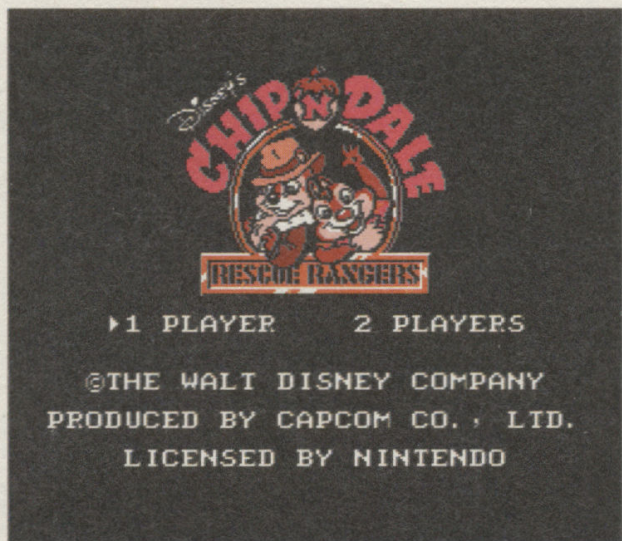
Игра выполнена в жанре платформера с боковым (на некоторых уровнях вертикальным) скроллингом. Чип или Дейл (если двое игроков играют одновременно, то оба сразу) пытаются отыскать потерявшегося котенка. В ходе поисков они разрушают злые планы кота Толстопуза и освобождают похищенную им Гаечку. Основным оружием бурундуков на разных уровнях являются ящики, яблоки, болты. Ящики можно использовать и как укрытие, кроме того, в них иногда обнаруживаются различные бонусы. Во время игры вдвоем Чип и Дейл могут переносить друг друга.



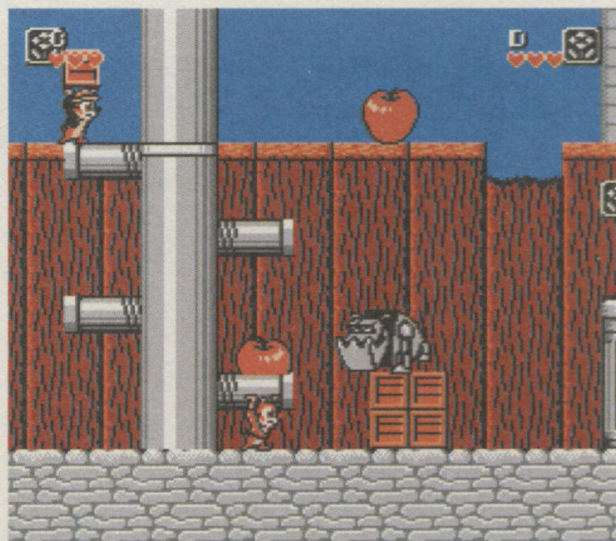
Дейл

На каждом уровне игры бурундуки сталкиваются с многочисленными противниками, среди которых приспешники Толстопуза, механические собаки, инопланетяне, способные менять облик, и т. д. Кроме того, на уровнях много ловушек и препятствий — электрических разрядов, гидравлических прессов, канцелярских кнопок и т. п. Помогают друзьям Рокки и Вжик. В конце уровней Чип и Дейл сражаются с промежуточным боссом преступников, а в финале игры — с Толстопузом.

В 1993 году фирма Capcom выпустила продолжение игры — Chip 'n Dale: Rescue Rangers 2, отличающийся улучшенной графикой, дизайном уровней и персонажей.



Заставка игры



Level 1 игра вдвоем

# LEGO HARRY POTTER («LEGO ГАРРИ ПОТТЕР»)

Компьютерная приключенческая игра в жанре аркады.

**Разработчик:** Traveller's Tales  
**Издатели:** Electronic Arts совместно с WBI, Новый Диск  
**Дата выпуска:** 29 июня 2010 года  
**Платформа:** ПК (Microsoft Windows), Mac OS, Nintendo DS, Wii, PlayStation 3, PSP, Xbox 360, iOS  
**Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский  
**Носитель:** 1 DVD  
**Управление:** Клавиатура и геймпад

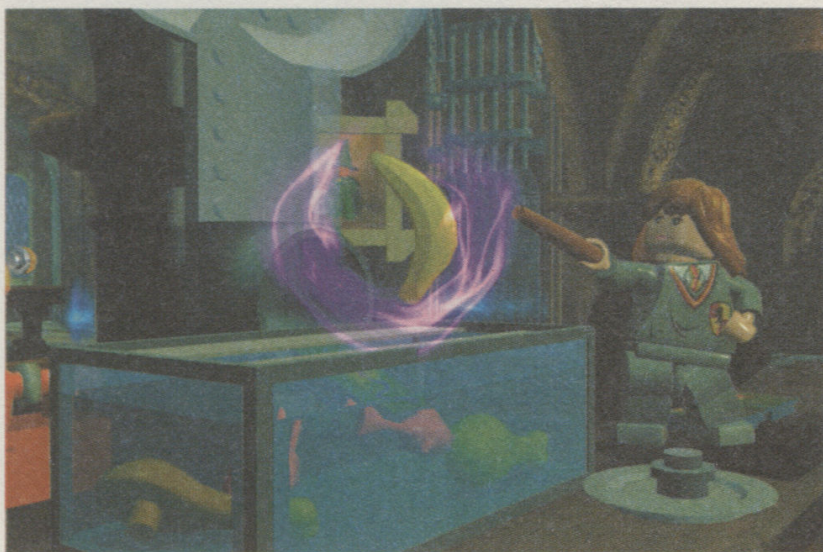


## СЮЖЕТ

Сюжет данной игры основан на первых четырех книгах о Гарри Поттере — «Философский камень», «Тайная комната», «Узник Азкабана», «Кубок огня». Для выполнения заданий, стоящих перед игроком, используются разнообразные заклинания. Часть из них доступна с самого начала, а часть игрок получает возможность использовать после прохождения определенных этапов. Сменяются заклинания при длительном нажатии кнопки смены персонажей (появляется дисплей с восемью окошками, соответствующими доступным на данный момент заклинаниям). Кроме того, помощь в прохождении уровней оказывают специальные волшебные снадобья. Правда, при их частом использовании возможны весьма оригинальные «побочные эффекты». Так, например, игрок рискует неожиданно для самого себя... превратиться в лягушку!

## ГЕЙМПЛЕЙ

Участнику доступен целый набор специальных заклинаний. Например, заклинание Вингардиум Левиосо могут использовать все персонажи. Оно позволяет поднимать и передвигать по воздуху Лего-кубики (вверх, вниз, вправо и влево), а также строить объекты из кусочков



Если в режиме однопользовательской игры участник может играть только главными персонажами, то в многопользовательском режиме становится доступной возможность «побегать» и второстепенными героями книг (например, некоторыми учителями).

*Заклинание Вингардиум Левиосо в действии*

Лего. Заклинание Вингардиум Левиоса доступно всем персонажам, имеющим магические способности (включая Хагрида и Добби). Изучается данное заклинание у профессора Филиуса Флитвика. Кстати, Вингардиум Левиоса может быть улучшено с помощью игровой валюты до заклинания Акцио, которое помогает притягивать к персонажу любой небольшой предмет.

Еще одно интересное заклинание — Репаро (оно изучается у Хагрида). С его помощью можно чинить сломанные объекты и создавать новые из блоков LEGO. Следующее заклинание — Люмос. Оно помогает освещать пространство вокруг игрока и уничтожать «Дьявольские Силки». Люмос изучается у Филиуса Флитвика.

Заклинание Иммобилюс необходимо для уничтожения пикси (сначала эту мелкую пакость можно заключить в пузырь, а затем — уничтожить). Изучается у Златопуста Локонса.

Изучаемое у Римуса Люпина заклинание Ридикулус рассчитано на уничтожение боггартов, которые появляются из сундуков. А заклинание Экспекто Патронум, которое преподает тот же Люпин, призвано отгонять дементоров.

У мрачного и грубоватого Аластора Грюма можно обучиться заклинанию Редукто, которое необходимо для разрушения замков и железных деталей.

Кроме заклинаний, в арсенале играющего имеются и другие «спецсредства» — волшебные зелья. Котлы с этими жидкостями расположены по всему Хогвардсу и в Косом переулке. Кстати, там же находятся и компоненты для изготовления зелий.



В игре «LEGO Гарри Поттер» задействовано 167 персонажей — от главных до эпизодических. Часть из них имеют несколько вариантов одежды. Каждый персонаж, кроме того, наделен определенными способностями (привидения, гоблина или змеюста), магическими возможностями, иногда — огромной силой, возможностью использовать маховики времени. Все они необходимы для выполнения особых заданий. Некоторые герои несут также «общественную нагрузку» — являются учителями либо старостами.



*Мадам Помфри имеет доступ к заклинаниям, а студенты не научились еще ими пользоваться*

Первым в игре попадает Зелье Взрыва. Если сварить эту «жидкую бомбу», котел взрывается и крушит все препятствия на пути игрока. Варят это зелье несколько раз (первый — в Косом переулке).

У Северуса Снега (на первом курсе) изучается Зелье Могущества. Оно позволяет использовать цепи, которые могут тянуть только сильные персонажи. А Обратное Зелье дает возможность принять облик любого персонажа, которого вы приобрели. Изучается у Фреда и Джорджа Уизли на втором курсе.

На втором курсе используется также зелье Костерост. Правда, используется оно всего один раз — когда Гарри требуется вырастить новые кости. А пройти мимо Аргуса помогает Зелье Невидимости. Интересно, что изготовлением этого варева занимаются Гарри и его друг Рон: оно с успехом заменяет мантию-невидимку, и при этом не мешает колдовать. Ну и, конечно же, для прохождения Круга для Старших тебе понадобится Зелье Старения. Узнать, как оно готовится, можно на четвертом курсе у Фреда и Джорджа Уизли.

Естественно, при прохождении аркады игроку приходится неоднократно сталкиваться с разного рода «недоброжелателями». Часть из них — весьма колоритны и оригинальны. Так, например, игрок рискует попасться на глаза... школьным учебникам! А если точнее — «Чудовищным книгам о чудовищах». И если ученики Хогвардса должны усердно «грызть гранит науки», то эти оригинальные учебные пособия только и мечтают, как бы укусить самого игрока. Не меньше хлопот доставляют также доспехи (они могут «наградить» тебя солидной оплеухой, а иногда используют и меч...). Заколдованные блажеры, пикси, пауки, змеи, грибные гномы, кусающиеся мухоморы, дементоры, привидения страха боггарты, пожиратели смерти, водные черти гриндиллоу — разработчики игры действительно постарались, чтобы ее прохождение оказалось достаточно сложным и уж точно не скучным!



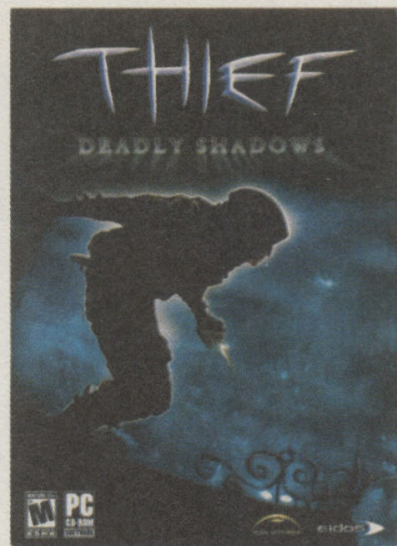
## СТЕЛС-ЭКШН

Стелс-экшны — интересная разновидность игр жанра экшн, не отличающаяся чрезмерной «кроважностью». Так, в них полагается не рубить в капусту встреченного противника и не отстреливать врагов, как зайцев. Главная задача игрока — выполнить поставленные перед ним задачи, максимально избегая контакта с противниками. В таких играх задействованы многочисленные стелс-элементы, которые успели «перекочевать» в игры самых разных жанров. Примером таких элементов может быть возможность выглянуть из-за угла, прислонившись спиной к стене.

### THIEF (ВОР)

Серия компьютерных игр в жанре стелс-экшн, преимущественно от первого лица. Только в Thief: Deadly Shadows появилась возможность переключаться на игру от первого или от третьего лица. В мире существует фанатское сообщество поклонников этой игры, создавшее к ней большое количество модов.

**Разработчики:** Looking Glass Studios, Ion Storm  
**Издатель:** Eidos Interactive  
**Платформы:** Windows, Xbox, сотовый телефон  
**Движки:** Dark Engine, Unreal Engine 2  
**Первая игра:** Thief: The Dark Project, выпущена 30 ноября 1998 года  
**Последняя игра:** Thief: Deadly Shadows, выпущена 25 мая 2004 года



В Thief игрок управляет профессиональным вором по имени Гаррет. Действие происходит в стимпанк-мире, который напоминает одновременно позднее Средневековье и викторианскую эпоху и, к тому же, дополнен элементами фэнтези и техно. Крупный Город, где действует Гаррет, возглавляет Барон. Город охраняется стражей, в нем живут аристократы, простые граждане (среди них есть богачи, малоимущие, нищие). Естественно, есть и свои бандитские группировки, у членов которых Гаррет пользуется большим авторитетом.

*В отличие от подавляющего большинства компьютерных игр, серия Thief характеризуется особенной манерой движений персонажа. Во второй части он имеет не две, а пять скоростей передвижения, причем его стиль отражается на слышимости каждого шага.*



Гаррет, главный герой игры

## ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППИРОВКИ ГОРОДА

Хаммериты (символ — молот) — религиозный орден, члены которого поклоняются Строителю — покровителю камня, черной металлургии и кузнечного дела. Хаммериты борются с другими группировками за власть в Городе и занимаются изгнанием нежити. В бою Хаммериты используют молоты.

Механисты (символ — шестеренка) — религиозный орден, основанный на ордене Хаммеритов и достигший вершины развития инженерной мысли. Поклоняются Строителю, но считают его покровителем металла, механизмов, технологий машиностроения, науки. В бою используют стальные булавы с наконечником в виде шестерни, используют роботов-охранников и охранные механизмы. Несмотря на то что в Городе полно нежити и процветает магия, не признают ни того, ни другого. Люто ненавидят Язычников. Хаммериты считают Механистов еретиками.

Язычники — люди, поклоняющиеся природе и первозданному хаосу, в который хотят погрузить мир. Язычники ненавидят технический прогресс, полагаются только на магию и поклоняются богу Трикстеру (Обманщику). С помощью магии они могут выращивать различные растения, призывать древесных существ и помогать союзникам в бою. Язычники обитают в пригородах, канализациях, пещерах, заброшенных домах и парках. Это заклятые враги Хаммеритов.

Хранители — тайный орден, который держит под контролем жизнь Города и следит за соблюдением в нем равновесия сил. Хранители собирают различные знания, и для их получения идут даже на воровство. В случае необходимости используют магические знаки-глифы. Именно благодаря Хранителям Гаррет стал элитным вором — в детстве его подобрали и воспитали члены этого ордена. На службе у Хранителей стоят мощные убийцы-телепаты (Исполнители).



*Гаррет сражается с представителем ордена Хаммеритов*

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Это видеоигра в жанре стелс-экшн, первая часть серии Splinter Cell, курируемой американским писателем Томом Клэнси.

**Разработчики:** Ubisoft Montreal (Win, Xbox, Mac, GBA),  
Ubisoft Shanghai (PS2, GameCube)

**Издатель:** Ubisoft

**Даты выпуска:** Xbox — 18 ноября 2002 года,  
Windows — 13 февраля 2003 года,  
Mac — 2003 год,  
PlayStation 2 — 28 марта 2003 года,  
GameCube — 11 апреля 2003 года,  
Game Boy Advance — 27 апреля 2003 года,  
N-Gage — 10 декабря 2003 года

**Платформы:** Windows, Mac OS, PlayStation 2, Xbox,  
GameCube, N-Gage, мобильный телефон

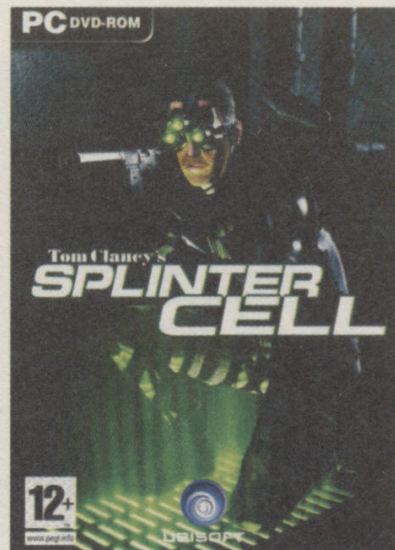
**Игровой движок:** Unreal Engine 2.0

**Режим игры:** Синглплеер

**Носитель:** CD

**Системные требования:** 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM,  
64 MB video card RAM, DirectX 9.0, Windows 98 (WIN)

**Управление:** Мышь и клавиатура, геймпад



Главный герой игры — Сэм Фишер

алгоритмы, разработанные канадским хакером Филиппом Массе, он инициирует информационный кризис в Америке. Фишер получает приказ найти и устранить Николадзе. Опера-

## СЮЖЕТ

Главным героем этой игры является Сэм Фишер — агент-одиночка, проводящий скрытные операции на враждебной территории, первый оперативник нового американского секретного подразделения «Третий эшелон». Задачей Фишера является предотвращение войны между США и Китаем. Кроме того, оперативнику предстоит отыскать скрывающегося президента Грузии Комбаяна Николадзе и помешать ему использовать секретное оружие «Ковчег».

В начале игры Фишер отправляется в Грузию — расследовать исчезновение двух агентов ЦРУ. В ходе расследования он раскрывает массовые убийства среди мусульман Азербайджана, которые проводятся по приказу президента Грузии Комбаяна Николадзе. Тот хочет заполучить обширные нефтяные ресурсы этой страны. После вмешательства НАТО Николадзе скрывается. Используя компьютерные



Фишер получает задание найти и взломать компьютер Комбаяна Николадзе

тивник узнает, что грузинский президент работал вместе китайским генералом-предателем Конг Фейронгом над созданием ядерного оружия под кодовым названием «Ковчег» и установил его где-то в США. Фишер уничтожает Николадзе, помешав ему использовать супероружие.

В трех дополнительных уровнях игры Фишер отправляется в Россию, на Кольский полуостров, чтобы убить Филиппа Массе, а затем пытается помешать полковнику Алексеевичу и его солдатам захватить ядерную субмарину.

## ГЕЙМПЛЕЙ

Управляя Фишером, игрок должен прятаться в тени, красться мимо охранников, использовать окружающую обстановку и экипировку (использование оружия не приветствуется, да и патронов на уровень выдается очень мало). Специальный индикатор указывает, насколько виден Фишер в каждый момент времени и помогает выбрать наилучшее укрытие. В бою оперативник пользуется автоматом SC-20К с глушителем (использует как простые пули, так и шоковые), у него также есть пистолет с глушителем, несколько видов гранат и мин. Вывести противника из строя Фишер может и ударом по шее. Если оперативника обнаружили, охранники поднимают тревогу. После трех поднятых тревог игра заканчивается.

Для выполнения задач Фишер пользуется акробатическими навыками и спецэкипировкой — трифокальными очками ночного и инфракрасного видения, отмычками, оптическим кабелем.

Хотя данная игра довольно линейна, она предлагает несколько вариантов решений.



По мотивам игры Tom Clancy's Splinter Cell были написаны несколько книг.

Обложки книг по мотивам игры Tom Clancy's Splinter Cell

# ФАЙТИНГ. ИСКУССТВО БОЯ

Файтингами (что в переводе с английского значит «борьба», «драка», «поединок», «бой») называются компьютерные игры, в которых участнику в основном необходимо драться с противником в ближнем бою (врукопашную). Причем чаще всего имеется в виду бой один на один в пределах ограниченного пространства, которое называется ареной. Выходить за ее границы нельзя, а бой состоит из нечетного числа отдельных раундов, между которыми предусмотрены перерывы.

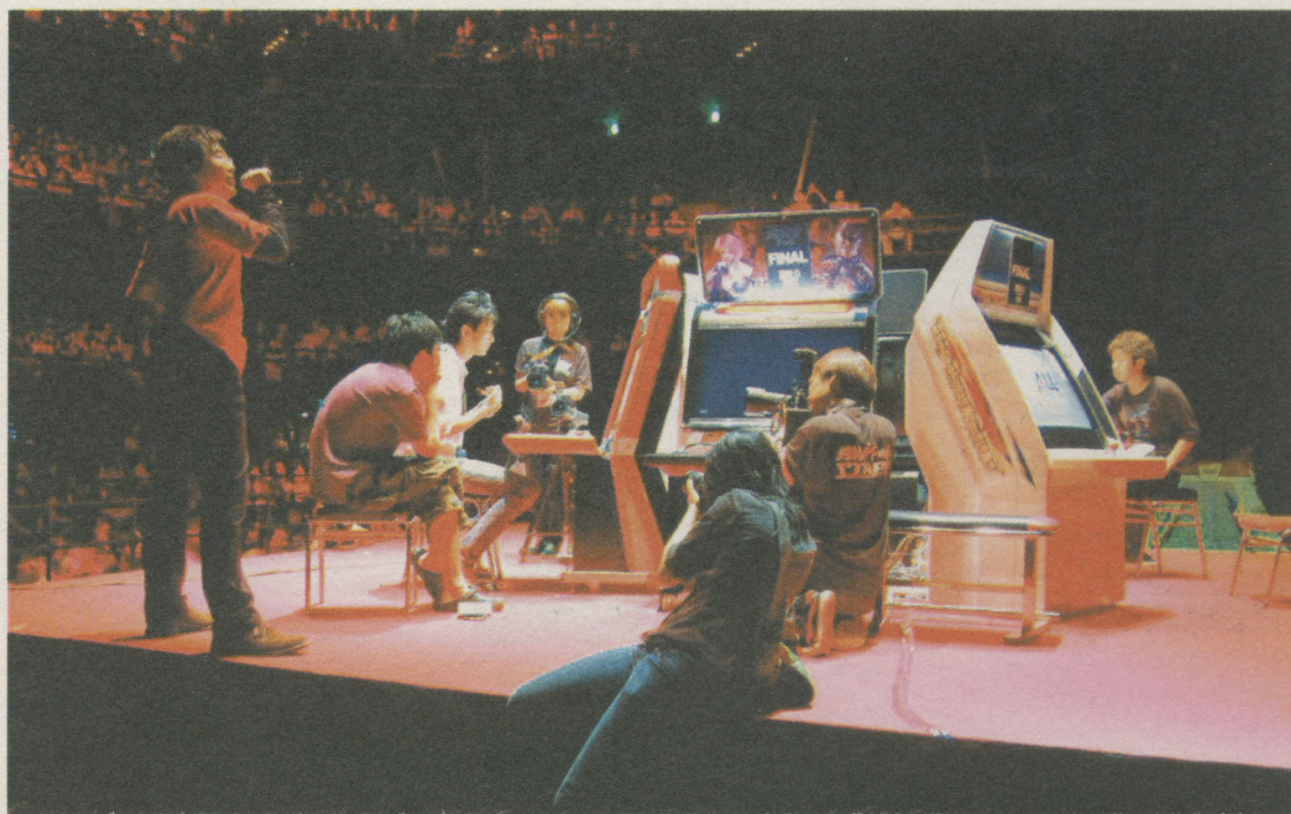


Бойцы в файтингах обычно прорисовываются на арене в профиль, а для отражения жизненно важных показателей персонажа используются многочисленные шкалы. Начисление очков игроку идет в зависимости от того, каким из доступных для него ударов он попал по своему противнику. Сюжету в подобных играх отводится второстепенная роль, он достаточно схематичный и стандартный (чаще всего — чемпионат по боевым искусствам). Зато в них очень много самых разнообразных персонажей; чем их больше, тем сложнее приходится разработчикам, пытающимся «утрясти» сюжетную линию так, чтобы в нее вписывались все герои.

Файтинги изначально нацелены на соревнование, а не на сотрудничество персонажей, поэтому их часто используют для киберспортивных чемпионатов. Так, в Японии с 2003 года проводится крупный ежегодный чемпионат по файтингам «Tougeki — Super Battle Opera», в Америке существует чемпионат «Evolution», а в России с 2005 года проходит проект Fighting.ru. Для удобства зрителей все поединки транслируются на большие экраны, а финальные матчи записываются и выпускаются на DVD-дисках.

Файтинг имеет несколько разновидностей. Чаще всего встречаются игры типа «избей их всех» (Beat 'em all или Beat 'em up). Бои в них всегда происходят одновременно со

*Финал чемпионата по файтингам Tougeki 2009*



В некоторых файтингах анимированные 3D-модели создаются при помощи специального программного обеспечения. Оно «считывает» показания с датчиков, которые крепятся на теле движущегося человека, и «переводят» их в картинку. Полученные таким образом изображения выглядят на удивление реалистичными.

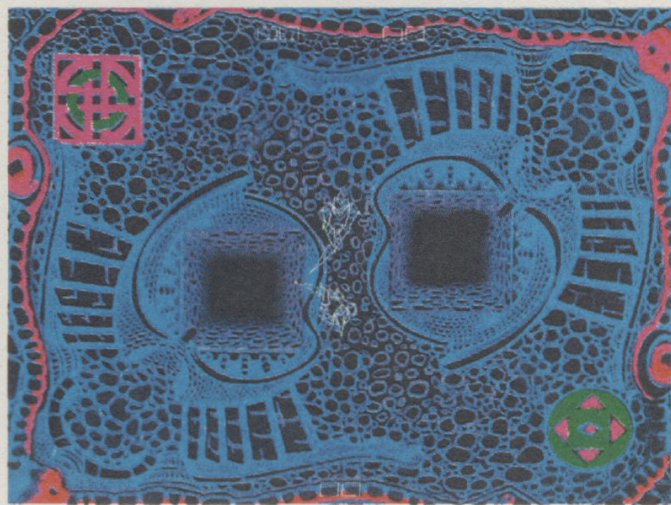
множеством противников (более слабых, чем персонаж игрока), а не один-на-один, как в «стандартных» файтингах, и обязательно за пределами замкнутой арены, на обычных игровых уровнях. Чтобы продвинуться дальше в игре, следует нейтрализовать всех нападающих. Так называемые слэшеры — это игры-файтинги с видом от третьего лица. Отличительной особенностью слэшеров являются обязательные фехтовальные поединки. В их ходе игрок может использовать не только холодное, но и другие виды оружия.

## ФАЙТИНГИ МОГУТ БЫТЬ КАК ДВУХ-, ТАК И ТРЕХМЕРНЫМИ

Двухмерные игры этого типа, такие как Street Fighter, The King of Fighters и первые Mortal Kombat, представляют собой управляемую анимацию, похожую на мультфильмы. Большая часть таких игр использует только один план: персонажи могут перемещаться только вдоль арены, а вглубь отступать не способны. Зато они совершают необычайно высокие прыжки, а при атаках используют сгустки энергии, мелкие материализующиеся предметы. Атаки и блоки в двухмерных файтингах являются в основном двухуровневые.

В трехмерных файтингах (Virtua Fighter, Tekken, Dead or Alive, последние игры Mortal Kombat) игрок может рассматривать персонажей и все элементы под любым углом и с любой стороны. Персонажи в них не скачут, как взбесившиеся кенгуру, зато могут передвигаться не только вдоль арены, но и отходить в глубину ее. Уровни атак и блоков в таких играх делятся на верхний, средний и нижний. А вот скорость их ниже, чем в двухмерных играх. Арены в трехмерных файтингах, кстати, намного больше, чем в двухмерных играх и могут делиться на несколько секций. На них также часто обнаруживаются объекты, угрожающие здоровью и жизни персонажей (их можно использовать против своего противника). Победа обычно засчитывается в том случае, если у противника не осталось здоровья либо он оказался за пределами арены.

В Mortal Kombat впервые использованы оцифрованные, а не рисованные изображения персонажей и арен. Также впервые представлено комбо в воздухе.



Первый файтинг в истории компьютерных игр — Warrior

В файтингах возможности персонажей уравниваются за счет скорости их передвижения и стиля ведения боя. Например, особо сильные бойцы отличаются медлительностью и низкой маневренностью. А вот более слабые персонажи очень мобильны, обладают способностью быстро уворачиваться и чаще наносить удары.

Первым файтингом в истории компьютерных игр считается Warrior, разработанная Тимом Скелли и выпущенная в 1979 году. Она представляла собой дуэль двух рыцарей. Сами фигуры сражающихся проецировались поверх арены, которая была нарисована на корпусе автомата.

# MORTAL KOMBAT (СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА, МК)

Довольно популярная серия файтингов, начинавшаяся как серия игр для аркадных игровых автоматов. Mortal Kombat особенно известен тем, что при создании первых игр серии использовались спрайты, сделанные из видеосъемок живых актеров (в других файтингах использовались рисованные спрайты). Популярности игре добавила также смесь реализма и показной жестокости.

<b>Жанры:</b>	Файтинг, платформер, action
<b>Разработчики:</b>	Midway, NetherRealm Studios
<b>Издатели:</b>	Midway, Warner Brothers
<b>Создатели:</b>	Эд Бун и Джон Тобиас
<b>Платформы:</b>	Аркадный автомат, Sega Mega Drive, Sega Saturn, Sega Dreamcast, Super Nintendo, Nintendo Wii, Nintendo DS, Nintendo 64, Gameboy, Game Boy Advance, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, PC, Xbox, Xbox 360, Windows, Java, iOS, ZX Spectrum
<b>Первая игра:</b>	Mortal Kombat 1992 года выпуска
<b>Последняя игра:</b>	Mortal Kombat 2011 года выпуска



Лю Кан

Всего было выпущено одиннадцать игр серии Mortal Kombat; четвертая из них перевела серию в 3D, заменив оцифрованных бойцов на полигональные модели. Разработчики дали каждому бойцу несколько различных боевых стилей, включили в игру добивания разного типа, режим «Konquest» (в следующих частях был разбит до полноценной сюжетной приключенческой игры).

В Mortal Kombat широко используется перекрашивание некоторых спрайтов персонажей для использования их в качестве новых бойцов-ниндзя. Но при этом перекрашенные персонажи МК имели разные спецприемы, которые делают каждого бойца более уникальным с точки зрения геймплея. Когда же серия перешла в 3D, каждый ниндзя получил свой более уникальный облик.

Mortal Kombat был одной из первых игр, которые включали в себя секретных персонажей и спрятанные игры — «пасхальные яйца». Для раскрытия секретов требуются сложные действия или случайность.

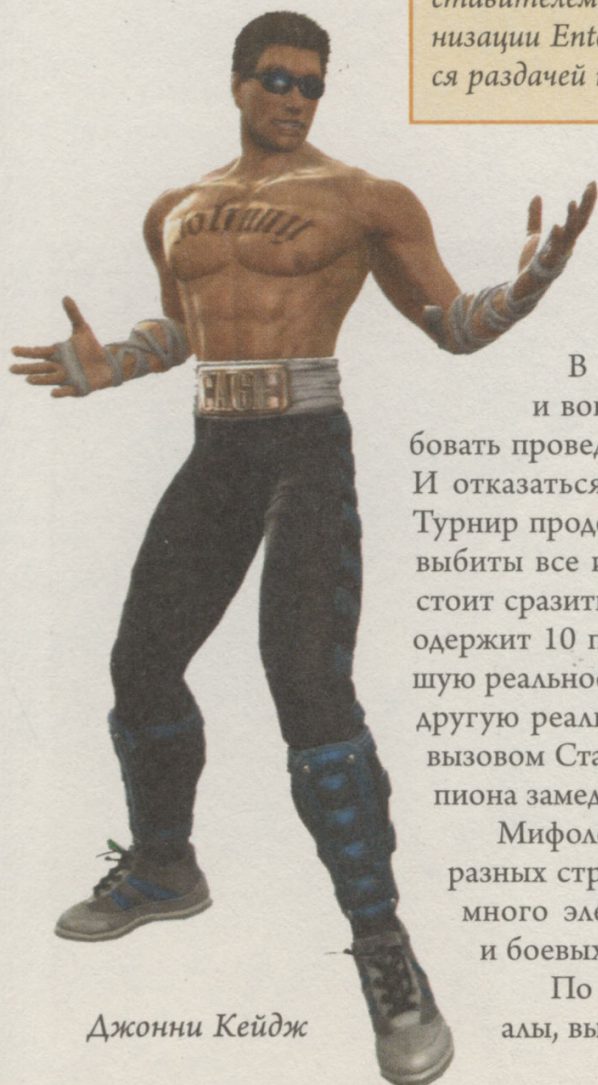
В Mortal Kombat хватает самых неожиданных персонажей. Здесь можно столкнуться с Единой Сущностью и Старшими Богами, Королем Драконов, колдунами, аватарами, воинами из различных миров, оружием богов. В общем, скучать не придется!

*Внешний облик Лю Кана основан на образе известного актера Брюса Ли, а прототипом персонажа Джонни Кейджа послужил голливудский актер Жан-Клод Ван Дамм.*



*Mortal Kombat (2011) девятая часть в серии Mortal Kombat*

*То, что Mortal Kombat оказался наиболее «кровавым» представителем игр своего жанра, послужило причиной создания организации Entertainment Software Rating Board, которая занимается раздачей компьютерным видеоиграм возрастных рейтингов.*



*Джонни Кейдж*

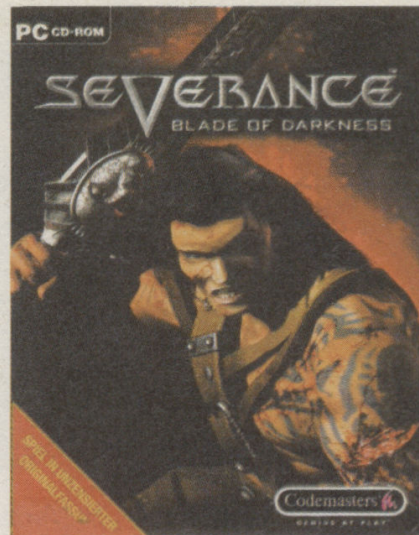
Mortal Kombat изначально задумывался как состязание, «Смертельная битва», которое проводится исключительно на Земле. Однако в последующих играх серии МК стал турниром, проходящим во всех созданных Старшими Богами мирах. В таких сражениях сходятся воины различных миров и воины Внешнего Мира. Одна реальность может потребовать проведения турнира, если она хочет захватить другой мир. И отказаться от этого «любезного предложения» невозможно. Турнир продолжается до тех пор, пока из состязания не окажутся выбиты все игроки, кроме одного. После этого финалисту предстоит сразиться с Чемпионом турнира. Как только один из миров одержит 10 побед подряд, он получит право захватить проигравшую реальность. Это единственный «законный» способ захватить другую реальность. Любое нарушение правил турнира считается вызовом Старшим Богам. После победы в турнире старение Чемпиона замедляется Старшими Богами — до следующего турнира. Мифология серии включает в себя элементы легенд и мифов разных стран, преимущественно азиатских. В частности, в игре много элементов из китайской и японских религий, языков и боевых искусств.

По мотивам Mortal Kombat были созданы фильмы, сериалы, выпускаются комиксы.

# SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS (BLADE OF DARKNESS)

Культовая компьютерная игра в жанре hack-and-slash. Считается одним из лучших слэшеров на платформах Windows. В отличие от других игр данного жанра, где боевые системы упрощены и легки в освоении, в Blade of Darkness удары, приемы и суперудары полностью зависят от различного сочетания кнопок управления. Для каждого приема у каждого оружия существует свой «набор» сочетаний кнопок.

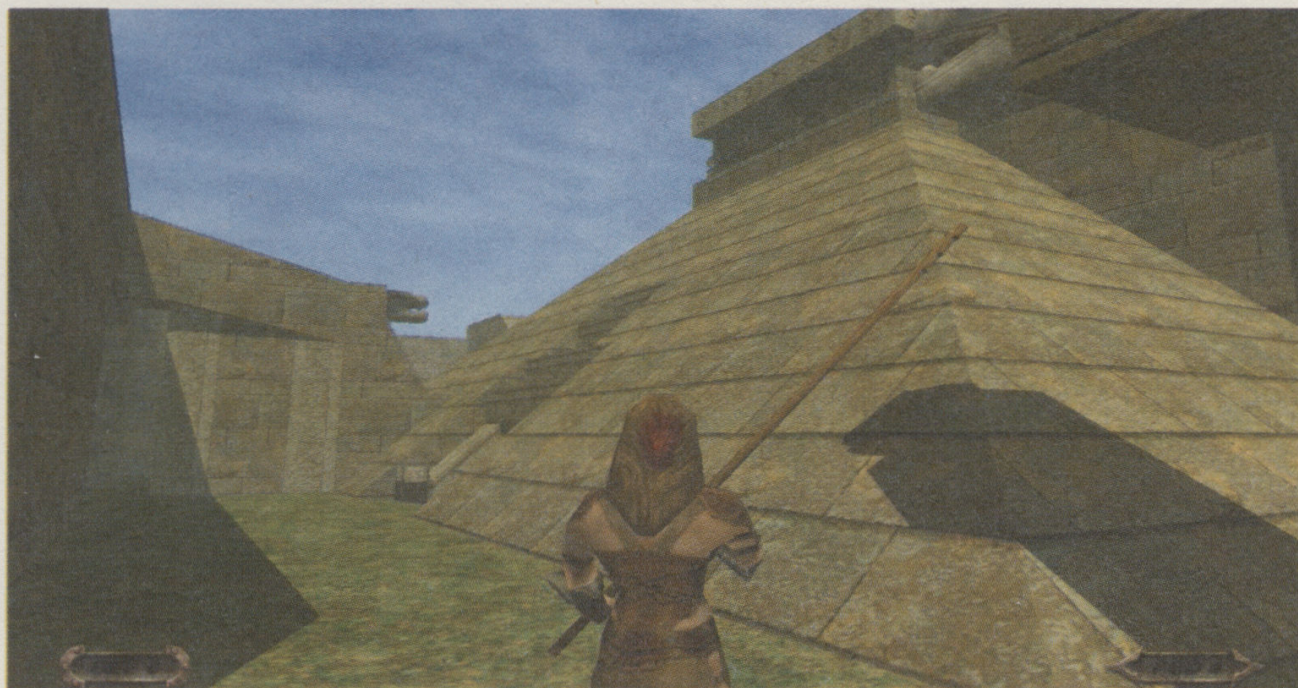
**Разработчик:** Rebel Act Studios  
**Издатель:** Codemasters  
**Дата выпуска:** 20 февраля 2001 года  
**Жанр:** Приключенческий боевик от третьего лица  
**Платформы:** Microsoft Windows  
**Системные требования:** Pentium II 450 МГц, 64 МБ ОЗУ, Direct3D 8  
**Управление:** Клавиатура, мышь



Игра состоит из 13 основных и одного стартового уровня для каждого из четырех героев — Варвара Тукарама, Гнома Нагльфара, рыцаря Саргона и Амазонки Зои. Первый уровень игры для каждого персонажа свой. Каждый герой имеет свои сильные и слабые стороны, свои движения, комбо-удары, свое вооружение. В процессе игры персонаж получает опыт, новые уровни, возможности и приемы, повышает свою силу и степень защиты.

*Варвар Тукарам, Гном Нагльфар, рыцарь Саргон и Амазонка Зои*





*Зои, амазонка, начинает путь возле древнего храма*

В Blade of Darkness задействовано 25 видов врагов: орки, черные рыцари, големы, демоны, огромные пауки, ходячие скелеты и т. п. Персонажи пользуются примерно 70 видами оружия. Кроме того, они могут поднимать и использовать оружие врагов. Вообще, вооружение делится на одно- и двуручное, рубящее и дробящее. К тому же, в случае необходимости в дело пускаются луки (правда, они неудобны в использовании, имеют малый запас стрел и к концу игры наносят слишком малый урон). Герои могут наносить удары трех типов — простой, умение (дает более серьезный урон) и комбо (индивидуален для каждого вида оружия, часто смертельный).

*В Blade of Darkness уровень героя зависит от количества и уровня убитых им врагов. В одиночной игре максимально достижимым уровнем является 21.*

*Большинство мест и городов, которые упоминаются в Blade of Darkness, в реальности находятся или когда-то находились на Кавказе, Ближнем Востоке и в Средней Азии. Речь идет об археологическом памятнике Тель-Халаф, государстве Армина, городах Тебриз, Ереван, Керман, Нимруд, Ниппур, Кашгар, пустынях Кара-Кум и Негев.*

## ВООРУЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

- Рыцарь:** одноручные мечи и булавы.
- Гном:** одноручные топоры, дубины и молоты.
- Амазонка:** двуручные копья и боевые посохи Бо.
- Варвар:** двуручные мечи и топоры.

Действие игры происходит в фэнтезийном мире, который напоминает странную смесь Ближнего Востока, Европы, Африки и Северной

Америки. Основано оно на мифологии Персии, имеет связь с мифологией Египта, с зороастризмом.

В игре ты столкнешься с такими персонажами, как Бог, Принц Света, Принц Тьмы, монстры, демоны и герои. Играть придется за случайного воина, которому выпало спасти мир от Тьмы. Для начала ему следует найти четыре ключа — драгоценных камня, взять загадочный Меч Ианны и собрать на разных уровнях шесть рун (только тогда Ианна наделит меч своей силой). С помощью волшебного оружия герой должен победить Дал-Гурака и Лорда Хаоса. В общем, спасай мир в свое удовольствие!

# МOUNT & BLADE («ВЕРХОМ И С КЛИНКОМ»)

Игра, созданная и разработанная турецкой компанией, относится к нескольким жанрам — стратегии, экшну и RPG. Игра отличается отсутствием фэнтезийных элементов, средневековой атмосферой и боевой системой, позволяющей игроку ездить и сражаться на коне.

**Разработчик:** TaleWorlds (Турция)

**Издатель:** Paradox Interactive

**Дата выпуска:** 2008 год

**Жанр:** Action RPG

**Платформа:** ПК

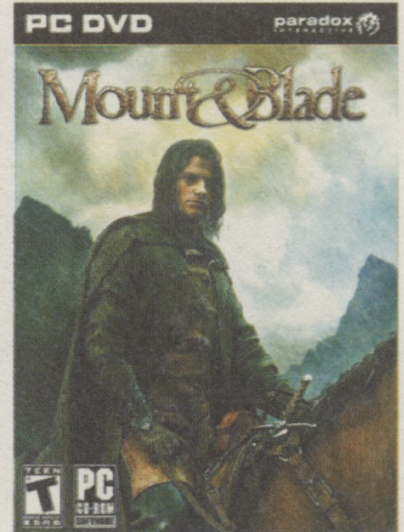
**Режим игры:** Одиночный

**Носитель:** 1 DVD

**Системные**

**требования:** Windows® XP SP2, процессор Pentium® 4 1,5 ГГц, 512 MB RAM, 1 Гб свободного места на жестком диске, видеокарта с памятью 128 Мб, совместимая с DirectX®, привод DVD-ROM, DirectX® 9.0c

**Управление:** Клавиатура, мышь



## ГЕЙМПЛЕЙ

В начале игрового процесса участнику надо дать своему персонажу имя, выбрать его начальные характеристики, историю, внешний вид. В зависимости от выбора, персонаж оказывается в определенном месте игрового мира и получает начальный запас «благ». Например, охотнику выдается небольшое количество шкурок животных, и он оказывается в Северном Королевстве. А дворянин, снабженный очками известности, — в вегирских землях. Кстати, конь в начале игры выдается любому персонажу.

В «Верхом и с клинком» каждый игрок имеет возможность участвовать в битвах, приложить силы к мирному развитию, приобрести славу и деньги. «Обжившись» в новом мире, можно стать наемным командиром, поступив на службу к одному из пяти правителей, или вассалом. В последнем случае персонажу дается в управление деревня, а в некоторых случаях — замок. Правда, для карьеры вассала надо иметь как минимум 150 очков известности.

В ходе игры персонаж постепенно развивается, накапливая боевой опыт и переходя с уровня на уровень. Такое движение дает увеличение характеристик, умений, уровня владения оружием. Среди характеристик — интеллект, сила, здоровье, железная кожа, мощный удар, мощный бросок, мощный выстрел, ловкость, владение оружием, владение щитом, скорость бега, скорость и маневренность лошади, уровень навыков верховой езды, верховая стрельба из лука, сбор трофеев. Основные уме-



Персонаж



*Игровой мир «Верхом и с клинком»*

ния: возможность обучать членов отряда, имеющих более низкий уровень интеллекта; навыки следопыта, первой помощи и хирургии; увеличение скорости передвижения по глобальной карте; ускоренное лечение ран; снижение стоимости преобразования своих владений; сокращение времени строительства осадной техники; увеличение максимального размера инвентаря; умение убеждать; сокращение штрафов; увеличение максимального размера армии при уменьшении расходов на ее содержание.

События «Верхом и с клинком» происходят на территории Кальрадии — мира, в котором существуют пять враждующих держав — королевства Вегирс, Свадия, Родоков, Северное Королевство и Кергитское ханство. Между ними поделены 18 городов

*Самая лучшая тяжелая конница  
в Королевстве Свадия*





*Захват города Нара, расположенного в Кергитском ханстве*

и большое количество замков и деревень. Главам государств принадлежит по одному городу. Остальные населенные пункты управляются вассалами-лордами. Военные сборы и кампании объявляет назначенный государем маршал.

В отряд могут входить герои, которых при желании легко отыскать в городских тавернах. Эти воины, в отличие от других членов отрядов, бессмертны, и их развитием можно управлять. Следует также помнить, что каждый герой имеет среди таких же бессмертных одного друга и двух врагов.

В Кальрадии существуют не только противоборствующие фракции, но и нейтральные войска, сражающиеся не за идею, а за личную выгоду. К ним относятся морские пираты, лесные, горные и степные бандиты, воры, дезертиры, охотники за головами.

Интересно, что у героя, кроме возможностей стать вассалом или наемником, есть шанс создать свое государство. Для этого надо не являться подданным какого-либо государства и захватить город либо замок. Но создание новой державы, честно говоря, дело неблагодарное: все правители воспринимают его «в штыки» и, естественно, норовят уничтожить.



Самым популярным дополнением к игре «Mount & Blade» является «Mount & Blade. Огнем и мечом» (2009), разработанная студией «СиЧь» и продюсерский фонд Snowberry Connection. Ее действие захватывает 1654—1655 годы и происходит в Восточной Европе. «Mount & Blade. Огнем и мечом» включает в себя три сюжетные линии. Здесь также имеется пять держав — Речь Посполитая, Московское царство, Запорожская Сечь, Крымское ханство и Королевство Швеция.

# STREET FIGHTER IV

Мультиплатформенная видеоигра в жанре файтинг из серии Street Fighter, разработанная для аркадных игровых автоматов, ПК (Windows) и игровых приставок нового поколения Sony PlayStation 3 и Xbox 360.

**Разработчик:** Capcom

**Издатель:** Capcom

**Даты выпуска:** Аркадный автомат — 18 июля 2008 года, PlayStation 3 и Xbox 360 — 12 февраля 2009 года, ПК — 7 июля 2009 года

**Жанр:** Файтинг

**Платформы:** Аркадный автомат, PlayStation 3, Xbox 360, ПК (Windows)

**Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский (2 игрока)

**Носитель:** Blu-Ray, DVD, цифровая дистрибуция

**Управление:** PC — клавиатура или геймпад, PS3 — DualShock 3, Sixaxis Xbox 360 — геймпад



Street Fighter IV — это традиционный двухмерный файтинг с трехмерной графической составляющей. Она дает возможность создавать трехмерную перспективу при использовании суперприемов. Система управления — традиционная: три кнопки отвечают за удары руками и три — за удары ногами. Именно в этой игре впервые были задействованы так называемые фокус-атаки, блокирующие часть спецприемов и помогающие отправить противника в нокаунт. Выполняются фокус-атаки сочетанием средних ударов рукой и ногой. Система парирования тут несколько улучшена, и при успешных действиях приносит игроку небольшое повышение уровня здоровья.

В Street Fighter IV игрок может использовать два типа суперприемов — супер-комбо и ультра-комбо. Они имеют свои шкалы в нижних углах экрана и при определенном их уровне игрок может задействовать улучшенные версии обычных спецприемов.

Что касается персонажей, то изначально игроку доступно 16 персонажей, а при прохождении аркадного режима можно открыть еще девять.



В 2009 году журнал «Игромания» назвал Street Fighter IV «Файтингом года».

## ШУТЕРЫ

Шутеры — один из подвидов экшна. Уже само слово «шутер», происходящее от английского shoot — «стрелять», говорит о том, что в данном случае мы имеем дело с играми, в которых участнику приходится в основном использовать стрелковое оружие разного вида.

Сами шутеры тоже делятся на несколько подвидов. Первый, наиболее популярный из них, называется 3D-шутер, а в среде мальчишек — «бродилки» и «стрелялки». В играх такого типа игрок, выполняя определенное задание, чаще всего действует в одиночку и уничтожает злобного врага при помощи холодного и огнестрельного оружия. После того как цель достигнута (скажем, освобождены заложники, захваченные террористами и спрятанные на заброшенной базе или на старом корабле), игрок переходит на следующий, более высокий уровень. Перемещение персонажа происходит в трехмерном пространстве.



## ОРУЖИЕ

Чаще всего «стандартный» набор участника включает в себя пистолет, автомат (автоматическую винтовку), снайперскую винтовку, дробовик, многоствольный пулемет и гранаты либо бутылки с зажигательной смесью. Оружие игрока чаще всего имеет альтернативный ре-



*Quake (1996) — один из первых полностью трехмерных шутеров от первого лица*



жим стрельбы и в случае необходимости может изменять кратность. Весь этот арсенал дополняется холодным оружием. Причем в его качестве может выступать как нож или кастет, так и обычная бейсбольная бита либо солидный обломок металлической трубы.

Естественно, и в данном случае разработчики игр не могли удержаться от того, чтобы снабдить персонажей игры возможностью расправляться с противником не только при помощи оружия, но и используя удары рук и ног (чем не повод почувствовать себя Джеки Чаном!).

3D-шутер может работать в режиме «реальности». В таких играх сам игрок и его противники получают повреждения более совершенной модели. Так, например, ранение в голову приводит к мгновенной смерти персонажа. К тому же, игрок может нести с собой ограниченное количество видов оружия (почти как в реальности: ну не сможет один, даже очень тренированный и на зависть здоровый человек таскать на себе арсенал, которого хватило бы на отряд бойцов, и при этом прыгать, как кенгуру, лазить по малопригодным для этого конструкциям и извиваться ужом за ящиками, пытаясь пробраться в тыл противника!). А вот в аркадных шутерах игрок может в любой момент воспользоваться любым видом оружия, доступным в данной игре, а повреждения выглядят не так зрелищно — обычно у игрока просто отнимается определенное количество «хитпойнтов»: при попадании в голову — больше, при ранении в корпус, руку или ногу — меньше.



Автомат TriForce  
 Hammerburst из игры  
 The Gears of War 3

## ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

Среди шутеров имеются игры, ведущиеся от первого и от третьего лица. В первом случае игрок не видит персонажа, которым действует, со стороны: он следит за происходящим перед его глазами. А вот во втором случае игрок видит своего персонажа либо с произвольной точки зрения, либо (что чаще встречается) со спины.

Особый вид шутеров — так называемые «кровавые». Как ясно из самого названия, основной задачей игрока в данном случае является уничтожение целых армий противника, используя значительное пространство для маневров. Чаще всего в «кровавых» шутерах роль врага играют компьютерные боты, которые действуют большими группами.



*Bulletstorm* — шутер от первого лица, присвоен возрастной рейтинг ESRB: M — Mature («От 17 лет»: Материалы игры не подходят для подростков младше 17 лет)

В тактических шутерах разработчики предлагают игроку воспользоваться оружием, технические характеристики которого максимально приближены к реальным прототипам. К тому же, скорость бега в таких играх уменьшена, а в некоторых запрещены прыжки, невозможна стрельба в режиме быстрого бега.

Еще один вид шутеров — тактические. Он во многом отличается от «классических» игр данного жанра. Так, в тактических шутерах имеет место более реалистичная симуляция боевых условий, в них персонаж всегда действует в составе команды, в которой воссоздается деятельность реальных воинских отрядов: есть возможность подбора команды, ее вооружения, учитывается взаимоотношение между персонажами, можно выбирать направление атаки, маневрировать и т. д. В тактических шутерах игрок может действовать в одиночном режиме (в этом случае он пользуется ботами), а также играть по сети (в компании других реальных игроков). Чаще всего сюжетом тактического шутера является борьба полиции с организованной преступностью или спецназа с террористами. При этом действия могут происходить в настоящем, недалеком прошлом или будущем.



*Ярким примером экшена с элементами шутера от третьего лица является особенность Grand Theft Auto IV*

В играх, где имеют место полномасштабные боевые действия с участием различных родов войск, обычно называют «Симулятором солдата». В этом подвиде тактического шутера часто моделируются исторические сражения или военные операции с историческим фоном. Движение героя к цели в данном случае ведется скрытно, все операции тщательно планируются, а атаки являются быстрыми и хорошо скоординированными. То есть, весь процесс игры максимально приближен к реальной тактике боя небольших боевых отрядов (даже включает импровизированные маневры). При правильном планировании выиграть миссию в «Симуляторе солдата» можно без существенных потерь.

*В ряде современных шутеров предусмотрена возможность переключения игры с первого на третье лицо, а также имеется режим произвольной камеры.*

*Самым популярным тактическим шутером можно назвать серию игр Call of duty*



# DOOM

## («РОК», «ОБРЕЧЕННОСТЬ», «ПРОКЛЯТИЕ», «ГИБЕЛЬ»)

Культурная серия компьютерных игр, одна из наиболее известных и популярных среди шутеров от первого лица. В настоящее время она является мультиплатформенной.

**Разработчик:** id Software

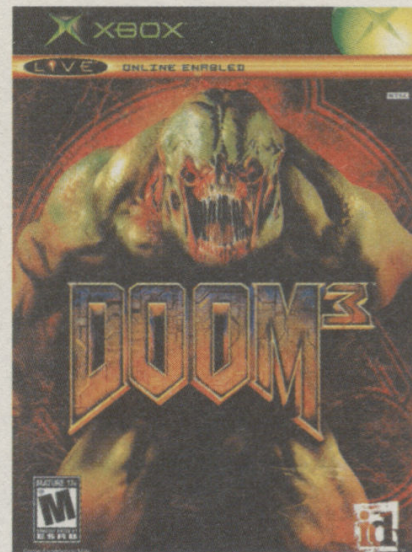
**Издатели:** Activision, 1С

**Даты выпуска:** ПК — 3 августа 2004 года,  
Xbox — 3 апреля 2005 года;  
версия 1.3.1 — 2 февраля 2007 года

**Платформы:** Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, Xbox

**Системные**

**требования:** Процессор от 1,5 ГГц, 384 Мб RAM (512 Мб RAM для Mac), 64 Мб видеокарта, 2 Гб места на диске, 8x CD-ROM.



Одной из наиболее популярных игр серии является Doom 3 (2004) — научно-фантастический шутер от первого лица в жанре survival horror. Разработка этой игры велась на протяжении четырех лет. Интересно, что в этот раз выпускающая компания для написания сценария и создания раскадровки наняла профессионального писателя-фантаста Мэтью Костелло.

Действие Doom 3 происходит в 2145 году в научно-исследовательском центре Объединенной Аэрокосмической Корпорации (УАК), расположенном на планете Марс. На поверхности Красной планеты были открыты древние руины. При раскопках ученые обнаружили таблички с записями. В них рассказывалось, как древняя марсианская раса разработала одну из форм телепортации и создала телепорт.

В 2005 году по мотивам игры Doom 3 был снят кинофильм «Doom». Он вышел в прокат 21 октября. Сюжет фильма хоть и основывался на сюжете серии игр Doom, но имеет значительные отклонения.

Все было бы хорошо, да вот только древние ученые на свою беду заинтересовались неким измерением, через которое происходит перемещение, и создали для него еще один телепорт — «Врата». После его активации оказалось, что странное измерение похоже на Ад и с удовольствием поглощает мир Марса... Чтобы уничтожить демонов, рвущихся в наш мир, инопланетные ученые создали страшное оружие — Куб Душ. С помощью этого артефакта, заряженного душами множества инопланетян, самый сильный воин запер демонов в Аду. Оставшиеся в живых марсиане написали предупреждения всем, кто в будущем прилетит на погибшую планету, и телепортировались в неизвестное место.



Научного руководителя проекта изучения адского измерения в игре зовут Малькольм Бетругер. Интересно, что в переводе с немецкого Betruger означает «обманщик, лжец».

Постер кинофильма «Doom»



В Doom 3 27 уровней, и большая часть из них требует не меньше часа при первом прохождении игры. Почти все действие игры происходит в закрытых помещениях. Большая часть уровней очень темная, чтобы создать чувство беспомощности и напугать игрока, а световые эффекты помогают создавать подходящее настроение. Интересно, что игрок не может одновременно использовать фонарик и оружие. То есть, приходится стрелять в слепую — видеть противника и не иметь возможности дать ему отпор, согласитесь, как-то грустно...

Но исследователи государственной Объединенной Аэрокосмической Корпорации отмахнулись от предупреждения древних, воссоздали технологию телепортации и решили изучить адское измерение — даже ценой больших человеческих жертв.

Телепортационные эксперименты оказывали странное влияние на персонал исследовательского комплекса, там также происходили подозрительные несчастные случаи. Наконец, 15 ноября 2145 года с Земли на Марс для расследования прилетел генеральный инспектор Эллиотт Свонн со своим телохранителем. В старом здании связи он находит доктора Джонатана Иши, пропавшего члена научной команды Дельта. Иши рассказывает Свонну о существовании в ином измерении дьявола, и о том, что Бетругер привел в действие главный телепорт, открыв демонам дорогу на Марс. Погибшие души, обитавшие в Аду, пожрали души населения базы и превратили его в монстров и зомби. А тех, кто чудом избежал этой участи, демоны стараются уничтожать поодиночке.

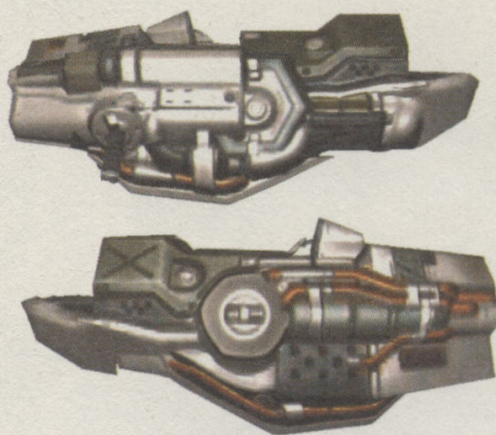
Свонну и еще нескольким персонажам удалось выжить при атаке демонов. Теперь им предстоит спасти подкрепление, спешащее на Марс. Ведь Бетругер решил использовать корабли десанта для того, чтобы демоны смогли проникнуть на Землю... Герою надо отыскать Куб Душ и портал в Ад, где спрятан артефакт, победить демонов и сильнейшего воина ада, запечатать страшный портал. Как говорится, работы хватит!

Оружие, используемое в игре, весьма разнообразно: уничтожить врага можно с помощью кулаков, обычного фонарика, бензопилы, пистолета, дробовика, гранат, автомата MG-88, пулемета

В начале игры (в Марс Сити) можно найти секретаря, печатающего на компьютере. Если подойти к нему, то можно увидеть, как он приписывает в конце отчета: «Этот новобранец (подразумеваю игрока) невероятный хам, он встал прямо за мной и читает все, что я печатаю. Достал!»



BFG9000 может быть найден примерно в середине игры в закрытой комнате, для входа в которую необходимо ввести код, или в закрытом шкафчике от компании «Марсианский друг». Интересно, что данный генератор занял 2 место в рейтинге самого разрушительного оружия во всех играх.



BFG9000

Мах-2 (создан на основе реально существующего пулемета Гатлинга, который устанавливается на боевых вертолетах). А если и этого покажется недостаточно, можно задействовать «тяжелую артиллерию»: плазменную пушку Мах-4, ракетомет, генератор взрывной волны BFG9000. Кроме того, можно воспользоваться силой Куба Душ — загадочного артефакта, созданного учеными древней марсианской цивилизацией и найденного археологами-землянами. Сила Куба возрастает, когда убивается демон. После убийства пятерых демонов освобожденной энергии Куба достаточно, чтобы справиться даже с самыми могущественными демонами. «Души» впитывают в себя здоровье сраженных врагов и передают их носителю Куба.

Врагами игрока в Doom являются монстры, зомби (сотрудники базы, потерявшие разум под влиянием адского измерения), зомби-охранники, командос (мутировавшие солдаты из охраны базы), бесы-гуманоиды, призраки, двуголовые демоны-личинки, розовые демоны пинки, гигантские плотоядные пауки, потерянные души (летающие головы), кракодемоны,

падшие херувимы, гуманоиды-ревенанты, демоны-гуманоиды арчвайлы, Рыцарь Ада, монстры-манкубусы. Кроме того,

в игре встречаются противники и посерьезнее — так называемые боссы. Например, гигантская паучиха Вагари

с наполовину человеческим телом, матка обычных пауков. Она ядовита, владеет телекинезом, очень быстра, подвижна. По счастью, столкнуться с ней можно только дважды. Страж Куба Душ, чудовище, лишенное глаз и умеющее летать, способен

порождать новых «смотрящих» взамен уничтоженных игроком. Его оружие — шипы на лапах и огненные шары. Еще один босс — Сабаот. Когда-то он был сержантом Келли, а после порабощения силами Ада оказался сращенным с роботом-

ремонтником. Оружием Сабаота являются BFG и длинный манипулятор. И, конечно же, нельзя не упомянуть о Кибердемоном — финальном боссе. Он неуязвим для обычного оружия; справиться с Кибердемоном может только Куб Душ. Этот монстр вооружен пусковой ракетной установкой, имплантированной в правую руку.



Кибердемон

За два дня до официального выпуска Doom 3 была украдена пиратами и нелегально выпущена в Internet, став самой быстро нелегально распространяющейся игрой всех времен.

# COUNTER-STRIKE

## («КОНТРУДАР»)

Это культовая серия компьютерных игр в жанре командного шутера от первого лица. Она имеет поддержку сетевых и одиночных игр (с ботами). Всего в основной серии вышло пять версий игры, последняя и самая популярная из которых — Counter-Strike 1.6. Существуют также отдельные части, например, Counter-Strike: Condition Zero, Condition Zero: Deleted Scenes, Counter-Strike: Source.

**Разработчики:** Valve Corporation (все части), Barking Dog Studios, Turtle Rock Studios, Ritual Entertainment (Deleted Scenes)

**Издатели:** Sierra Studios, Vivendi Universal, Бука, Microsoft Game Studios

**Даты выпуска:** 8 ноября 2000 года, 23 марта 2004 года, 7 октября 2004 года

**Платформы:** PC (Windows), Xbox

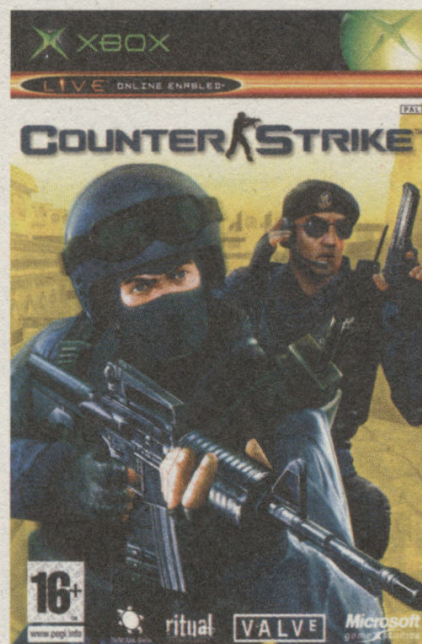
**Игровые движки:** GoldSrc, Source

**Режимы игры:** Многопользовательский, одиночный

**Носители:** Компакт-диск, Steam

**Системные требования:** Pentium III или Athlon 500 МГц, 96MB RAM, видеокарта с 16 Мб памяти

**Управление:** Клавиатура, мышь, джойстик



Игра основана на противостоянии двух команд — Террористов и Спецназа. Каждый игрок при входе в игру выбирает команду, за которую хочет играть, или становится наблюдателем. Каждой команде надо выполнить задание карты или уничтожить противника. За это игрок получает деньги, необходимые для покупки оружия, боеприпасов и снаряжения. Максимально возможная сумма на счету — \$16000, минимально возможная — \$0.



Counter-Strike: Source. Игра за команду террористов

По Counter-Strike регулярно проводится большое количество чемпионатов — как небольшого масштаба, так и мирового (с участием лучших профессиональных команд). За нарушение их регламента следуют санкции вплоть до исключения из лиг, в рамках которых проводятся чемпионаты. В 2002 году российская команда по Counter-Strike M19 завоевала первое место на чемпионате мира World Cyber Games в Дэйджоне. А в 2010 году три чемпионата мира выиграла украинская команда Natus Vincere (Na'Vi).

# SURVIVAL HORROR

(ОТ АНГЛИЙСКОГО SURVIVAL —

«ВЫЖИВАНИЕ» И HORROR — «УЖАС»)

В таких играх основная цель игрока заключается в том, чтобы любой ценой выжить в условиях постоянного страха и ужаса.

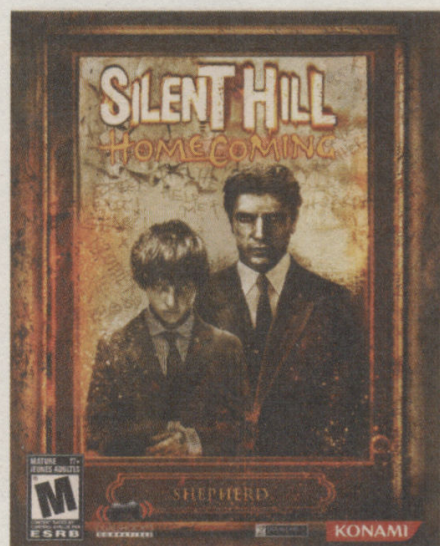


*Классическим примером игр-«ужастиков» может служить «Silent Hill» пятая часть серии компьютерных игр Silent Hill*

## SILENT HILL: HOMECOMING (САЙЛЕНТ ХИЛЛ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ)

Это пятая часть серии компьютерных игр Silent Hill.

- Разработчик:** Double Helix Games  
**Издатель:** Konami  
**Даты выпуска:** PlayStation 3, Xbox 360 — 30 сентября 2008 года, Microsoft Windows — 6 ноября 2008 года  
**Платформы:** Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows  
**Режим игры:** Однопользовательский  
**Носитель:** DVD-ROM, Blu-ray Disc, Steam  
**Системные требования:** Геймпад, клавиатура





В игре есть два уровня сложности — нормальный и тяжелый, три режима передвижения (ходьба, бег, бой). Игрок исследует места действия, пользуясь подсказками — фотографиями, рисунками и т. д. Впервые в серии игрок может выбирать ответы в диалогах с другими персонажами, меняя ход игры. А в меню можно найти дневник, куда записываются подсказки.

Предметы, подбираемые героем, находятся в двух разных инвентарях: в первом — лекарства и квестовые вещи, во втором — оружие, рация и фонарик.

Главный герой игры — Алекс Шепард, возвратившийся домой после войны и обнаруживший, что его младший брат пропал, а мать впала в кататонию. В поисках брата бывший солдат приходит в город Сайлент Хилл. По ходу игры ему приходится бороться с различными монстрами. От выбора игрока зависит судьба Алекса: он может умереть от электрошоковой терапии, утонуть в ванне, превратиться в Пирамидоголового, улететь с инопланетянами или просто остаться в живых (без приключений).

Алекс Шепард может совершать легкие и тяжелые нападения, комбинировать их, выполнять множество добиваний, планировать атаки на врага, избегать вражеских нападений, выполнять контратаки. Оружие ближнего и дальнего боя по ходу игры может быть модернизировано.

В игре существует пять концовок (три плохих, хорошая и шуточная), которые зависят от трех факторов — помочь или не помочь матери, простить или осудить отца, дать или не дать аптечку Уиллеру. Последнее играет роль только в случае отрицательного решения в первых двух выборах.



*Главный герой игры — Алекс Шепард*

# СИМУЛЯТОРЫ И ИХ ВИДЫ

Симуляторы — это особая группа компьютерных игр, в которых предусмотрена полная имитация определенной области реальной жизни. Чаще всего встречаются игры, в которых имитируется управление гоночным автомобилем или самолетом. Симуляторы, как правило, не имеют сюжета, не вызывают привыкания и не влияют на психику человека. Часто в них игроку предлагаются разного рода интеллектуальные задания, что помогает развить мышление.

## АРКАДНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ



Игра «Стальная ярость: Харьков 1942»  
сделана в жанре реалистичного  
танкового симулятора

Аркадные симуляторы являются упрощенной версией симуляторов технических. Довольно часто они имеют альтернативную физику, а от собственно аркад отличаются тем, что в них предусмотрено наличие примитивной, упрощенной физической модели техники. В результате, управление ею, мягко говоря, сильно отличается от реальности.

Особой популярностью среди мальчишек пользуются симуляторы автомобилей, военной техники и космических кораблей. В них игрок находится в кабине техники и перед его глазами расположены многочисленные индикаторы, кнопки, рычаги управления, руль или штурвал. На тренажерах этого типа ощущения, испытываемые игроком, максимально приближены к реальным. Так, например, при неправильном управлении машиной можно почувствовать, как машину заносит в сторону.

## STAR WARS: TIE FIGHTER

Культовая компьютерная игра, космический симулятор истребителя TIE Fighter. В ней игрок впервые вставал на сторону Империи и выполнял миссии на имперских кораблях.

**Разработчик:** Totally Games

**Издатель:** LucasArts

**Дата выпуска:** 1994 года

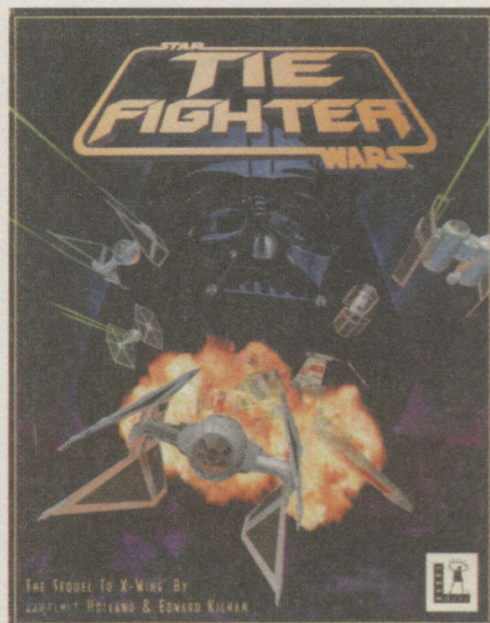
**Платформы:** PC

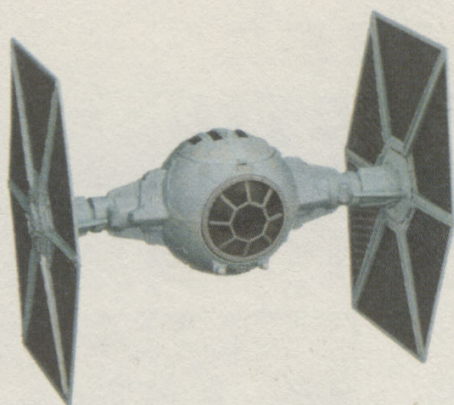
**Системные**

**требования:** процессор i386, система DOS 4.0 — 6.22, память 2 Mb RAM, видео: — MCGA, VGA, звук — General MIDI, Generic MPU401 MIDI devices, Sound Blaster, Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro

**Режим игры:** Однопользовательский

**Управление:** Джойстик, клавиатура, мышь





TIE Fighter — фантастический космический летательный аппарат из вселенной «Звездных войн», простейший имперский истребитель на базе TIE — двойного ионного двигателя. Оснащен двумя лазерными пушками и слабым источником энергии, который не позволяет вести активный огонь без потери мощности. Этот истребитель лишен защитных экранов, так что одно-два попадания выводят его из строя. В бою имперский крейсер подходит к вражескому кораблю и выпускает все свои TIE-истребители прежде, чем противник успевает ответить на атаку. TIE-истребители

используются также для планетарной обороны, для нападений на повстанческие, пиратские и инопланетные суда, для сопровождения тяжеловооруженных TIE-бомбардировщиков.

Игра поделена на несколько крупных частей (кампаний), каждую из которых игрок может проходить отдельно, в произвольном порядке. А при последовательном прохождении части игры составляют единое сюжетное целое, причем последующие миссии обычно сложнее предыдущих.

Сюжет игры основан на предательстве имперского адмирала Харкова, руководителя программы по созданию тяжелого истребителя TIE-Defender. Он вместе с подчиненным ему флотом собирается перейти на сторону Альянса повстанцев — за солидное денежное вознаграждение, разумеется. Герою предстоит уничтожить корабль Харкова, захватить его в плен и отбиться от атак новейших TIE Defender. Кроме того, в игре много тренировочных миссий, не опасных для жизни пилота. За успешно пройденные миссии игрок получает ордена и медали. А за выполнение секретных заданий — поощрения от императора.

В 2007 году сайт IGN указал Star Wars: TIE Fighter в числе 25 лучших PC-игр всех времен, присудив ей третье место, а в 2009 году — второе.



# NEED FOR SPEED (ЖАЖДА СКОРОСТИ)

Это серия гоночных видеоигр. Ее смысл заключается в участии в гонках на легковых (как правило) автомобилях на различных трассах. Чтобы завершить прохождение игры, «гонщику» придется приходить к финишу первым.

- Издатель:** Electronic Arts
- Разработчики:** EA Canada (1994—2001), EA Singapore (2009), EA Black Box (2001-HB), EA Montreal (2009), Slightly Mad Studios (2009-2011), Criterion Games (2010), Eden Studios (1997—1999)
- Платформы:** IBM PC, 3DO, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS, Nintendo Wii, Symbian, Android, Windows Mobile, iPhone, iPad
- Первая игра:** The Need for Speed — 31 августа 1994 года
- Последняя игра:** Need for Speed: The Run — 16 ноября 2011 года



Первая игра серии Need for Speed, Road & Track Presents: The Need for Speed, выиграла более 15 различных титулов в игровой индустрии и стала известна благодаря своему реализму

*Каждый автомобиль имеет «showcase» с большим количеством информации и фотографий*





*В последней игре Need for Speed: The Run, представлен широкий выбор автомобилей от суперсовременных концептов до всегда актуальной классики Dodge Challenger R/T*

и аудио, и видео-комментариями. Игра работает в двух видеорежимах, использует 8- и 16-битный

звук, дает возможность включения объемного звука. Electronic Arts и автомобильный журнал Road & Track создали реалистичное поведение транспортного средства, даже имитировали звук механизма переключения передач. В Need for Speed можно найти точные данные об автомобилях, короткие видеоклипы, посвященные автомобилям.

В игре есть четыре режима гонок — каждая со своими особенностями, 8 гоночных автомобилей, условно поделенных на три класса (в зависимости от скорости разгона, максимальной скорости, управляемости, торможения). Кроме того, после победы на турнире или введения специального кода можно обзавестись бонусным автомобилем — легким в управлении, высокоскоростным. Кроме гоночных машин, в игре присутствуют обычные машины. Они управляются компьютером и движутся по дорогам с небольшой скоростью. И, естественно, за соблюдением скоростного режима и порядком на дороге следят полицейские автомобили.

В игре существует два типа трасс — дороги и кольцевые, — расположенные на разных ландшафтах. Все они имеют свою специфику прохождения и подкидывают «гонщику» неприятные «сюрпризы». Во время гонки и по ее окончании есть возможность просмотреть повтор гонки, изменяя вид (из машины, сзади и т. д.).

*Внутриигровое видео в Need for Speed снято при использовании реальных машин, а затем оцифровано.*

### *Просмотр повтора гонки*

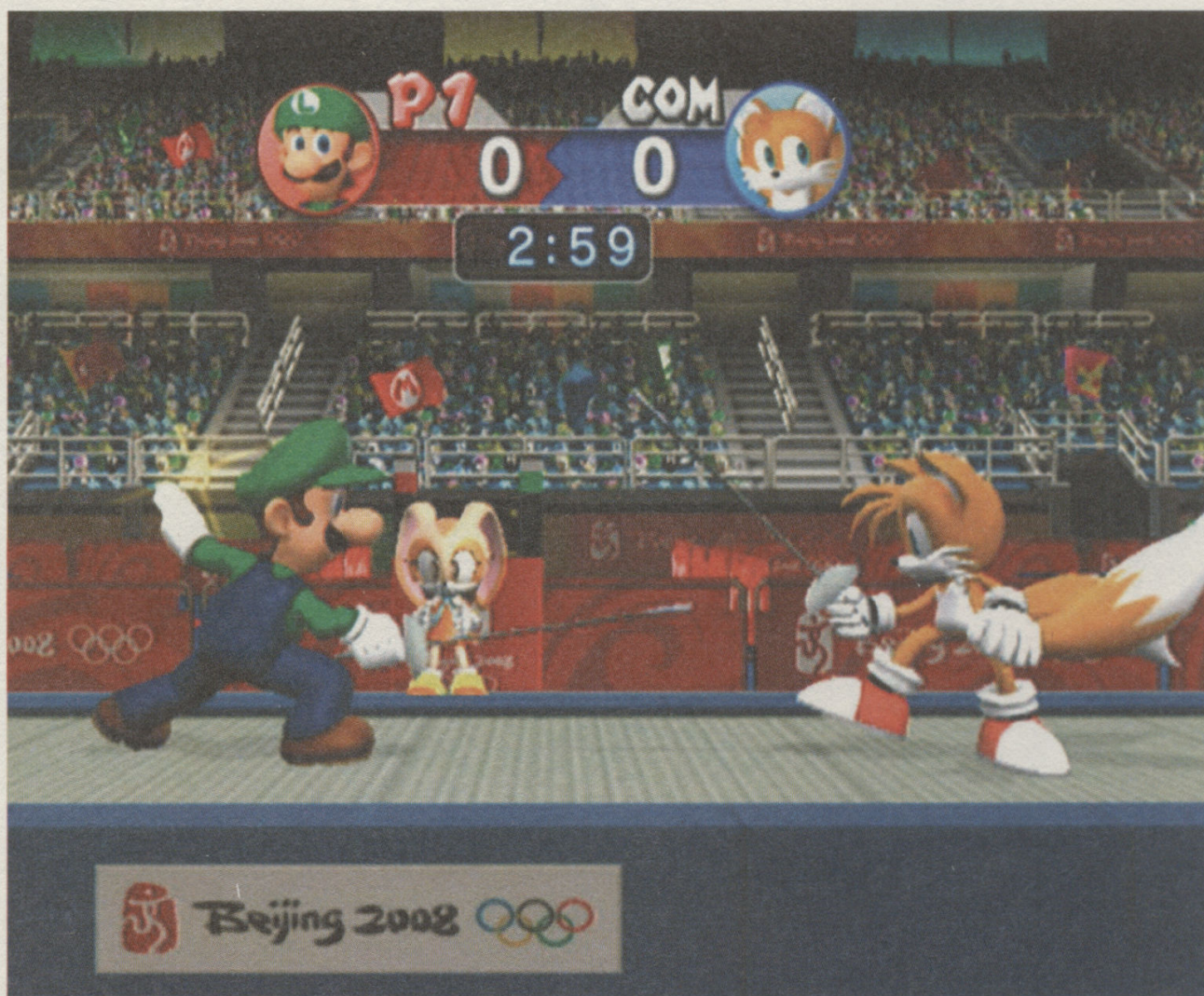


## СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

Спортивные симуляторы часто называют упрощенно — «спортсими». Эти игры являются имитацией конкретной спортивной игры. Чаще всего в продаже можно увидеть симуляторы футбола, хоккея, баскетбола, боулинга, бильярда, тенниса. В них игрок наблюдает непосредственно за игровым процессом и может влиять на ход матча в режиме онлайн.

Отдельная разновидность таких игр — так называемый спортивный менеджер. Он отличается от спортсима тем, что игрок выступает в роли управляющего конкретной спортивной команды (или одного спортсмена), а все настройки менеджмента (такие, как настройки тактики, стратегии, финансовых операций, трансферов, обслуживания команд) выбираются перед матчем. Все результаты действий «спортменеджера» каждый раз выводятся на экран после окончания игры. Следует сказать, что главной задачей игрока-«менеджера» является не выиграть сам по себе (хотя это и приветствуется), а грамотное управление инфраструктурой клуба.

*В спортсимуляторах пользоваться мышкой достаточно неудобно. Если ты — фанат подобных игр, тебе лучше обзавестись джойстиком.*



«Mario & Sonic at the Olympic Games» — спортивный симулятор, в котором персонажи ставшие популярными в жанре платформер, пробуют себя на спортивной арене

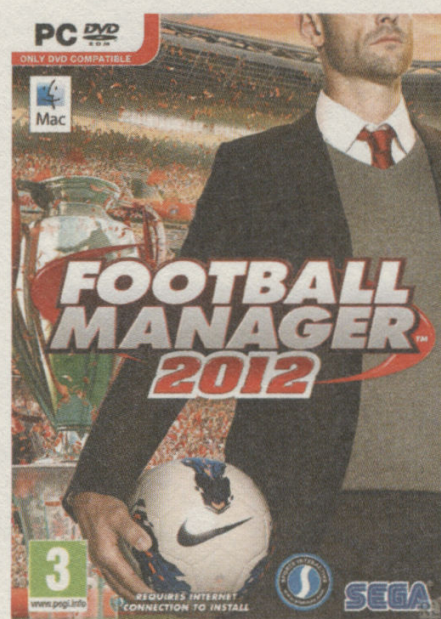
# FOOTBALL MANAGER

Серия компьютерных игр, симуляторов футбольного менеджмента. Первая игра серии была выпущена в 1992 году компанией Sports Interactive под названием Championship Manager. Позже было выпущено еще несколько частей. В 2004 году серия была возрождена разработчиками из Sports Interactive под названием «Football Manager». Эта игра стала первой, реализующей управление футбольной командой. Последний выпуск игры — Football Manager 2012.

## FOOTBALL MANAGER 2012 (FM12)

Компьютерная игра, симулятор футбольного менеджмента, часть серии Football Manager. Игра разработана компанией Sports Interactive на платформы Microsoft Windows и Mac OS X. Игра поступила в продажу 21 октября 2011 года.

- Разработчик:** Sports Interactive
- Издатель:** Sega
- Локализатор:** 1C-Softclub
- Даты выпуска:** ПК — 21 октября 2011 года, PSP — 28 октября 2011 года
- Носители:** DVD, цифровая дистрибуция
- Платформы:** ПК, Macintosh, PSP
- Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский
- Управление:** Клавиатура, мышь





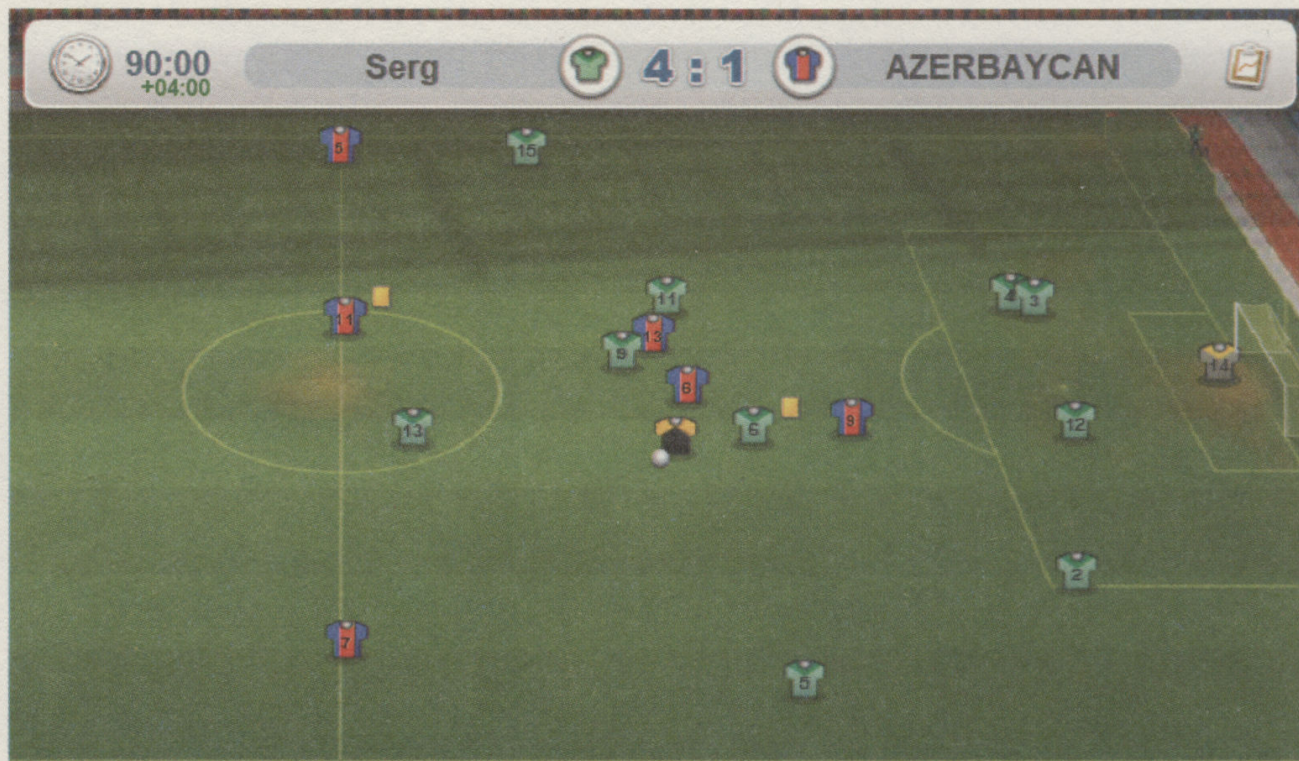
# 11x11 – ФУТБОЛЬНЫЙ ОНЛАЙН МЕНЕДЖЕР

Популярная браузерная игра в жанре футбольного менеджера, имеющая серверы в ряде зарубежных стран и целую армию фанатов. Между серверами регулярно проводятся международные турниры. Игра построена на принципе свободного управления.

- Разработчик:** Nekki  
**Издатель:** Nekki  
**Дата выпуска:** 5 июня 2008 года  
**Платформа:** Многоплатформенная  
**Режим игры:** Многопользовательский  
**Системные требования:** Интернет, веб-браузер, Flash-плеер  
**Управление:** Клавиатура, мышь



Игроку предоставляется команда из 18 виртуальных игроков. Их национальность выбирается перед регистрацией. Со своими «подопечными» игрок должен сражаться на турнирах, которые проходят в режиме онлайн. Команды разделяются по сетке турнира и играют между собой до определения победителя. Кроме того, в 11 × 11 предусмотрены проведения товарищеских матчей, Чемпионата, Кубков, Чемпионата мира, Олимпиады проектов Nekki. Для развития команды в игре существуют трансферный рынок, который строится по принципу аукциона, имеются возможности аренды игроков, обмена ими, тренировки игроков, повышения уровня менеджера.





Основной целью менеджера является управление его виртуальным клубом — проведение трансферов, расширение стадиона, постройка базы клуба, наем персонала. Деньги на это игрок зарабатывает участием в турнирах, а также получая доходы со стадиона. По ходу игры менеджер получает очки опыта, накопление которых приводит к расширению его игровых возможностей. Кроме того, игроки имеют возможность вступить в футбольный союз.

### Повышение мастерства

Когда тренировка игрока достигает 100%, он получает +1 балл мастерства.  
Чем выше талант, тем быстрее растет мастерство.

№	Игрок	Гр	Поз	Воз	Тал	Тренировка	Мас
14	Террье		Gk	28	3	<div style="width: 100%;"></div>	62
2	Биденко		Ld/Cd	26	5	<div style="width: 100%;"></div>	50
12	Езерский		Cd	29	2	<div style="width: 100%;"></div>	60
3	Позняк		Cd	25	3	<div style="width: 100%;"></div>	45
4	Толстов		Rd	30	7	<div style="width: 100%;"></div>	54
5	Фомин		Lm	25	3	<div style="width: 100%;"></div>	40
6	Дмитрулин		Cm	28	4	<div style="width: 100%;"></div>	54
11	Потапович		Cm/Lm	28	6	<div style="width: 100%;"></div>	45
15	Джалминья		Rm	30	4	<div style="width: 100%;"></div>	66
13	Фенин		Cf	29	4	<div style="width: 100%;"></div>	65
9	Полтавец		Cf	28	2	<div style="width: 100%;"></div>	45

**Продолжить**

## ТЕХНИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ



В играх-симуляторах этого типа при помощи компьютера создается максимально полная имитация управления сложным объектом технической системы. По своему желанию ты можешь сесть за штурвал боевого истребителя, подводной лодки, спортивного болида и другого чуда современной техники. Только не рассчитывай на остроту сюжета или наличие зрелищных трюков — технические симуляторы делают упор на другие критерии. Главное в них — это полнота и реалистичность моделирования конкретного технического объекта.

## АВИАЦИОННЫЕ



# MICROSOFT FLIGHT

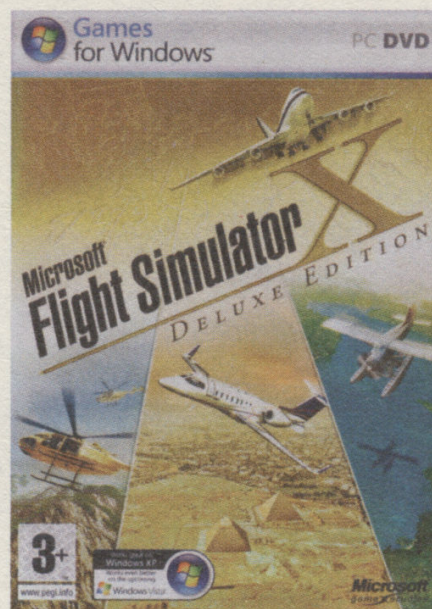
**Разработчик:** Microsoft Game Studios  
**Издатель:** Microsoft  
**Дата выпуска:** С 1982 года и по сей день  
**Платформа:** Windows  
**Управление:** Клавиатура, мышь, джойстик, штурвал

Microsoft Flight Simulator — серия гражданских авиасимуляторов, которая отличается очень реалистичной физикой полета, большой сложностью управления самолетом. В игре предусмотрены автопилот, диспетчерское сопровождение, возможность загрузки реальных погодных условий для полета из Интернета. Также имеются встроенные средства анализа полета, повтор, курс обучения для новичков, трафик самолетов, летающих по расписанию и под управлением служб УВД. Предусмотрено и взаимодействие с наземными службами управления полетами, рассмотрение штатных и нештатных ситуаций.

Microsoft Flight Simulator предлагает воспользоваться услугами практически всех крупных аэропортов мира, имеет реальный ландшафт и великолепную графику. Все это делает данную серию симуляторов одной из лучших в своем классе.

Microsoft Flight Simulator имеет сотни тысяч фанатов, которые объединяются в крупнейшие сообщества в сети.

В 2009 году проект был приостановлен, но в августе 2010 года было анонсировано продолжение серии. Правда, Microsoft изъяла из названия слово «симулятор», так что новая игра называется просто Microsoft Flight.



*Интересно, что тренировочный режим данного симулятора часто используется летными учебными заведениями в качестве тренажерного комплекса при обучении пилотов. На базе тренажерных комплексов, использующих MSFS в качестве платформы, принимаются некоторые зачеты и экзамены.*



# X-PLANE

Авиационный симулятор, один из самых популярных в мире. Он является единственным симулятором, сертифицированным американским Федеральным Агентством по авионавигации для тренировок к реальным полетам.

**Разработчик:** Laminar Research

**Издатель:** Laminar Research

**Даты выпуска:** Первая публичная версия 5.0 — 2001 года, новейшая, 10.0 — 23 ноября 2011 года

**Платформы:** PC (Linux, Mac OS X, Microsoft Windows), PowerPC (Linux, Mac OS X), Phone (Android, iOS)

**Системные**

**требования:** Процессор 2 ГГц, 1 Гб RAM, 3D-видеокарта 128 Мб

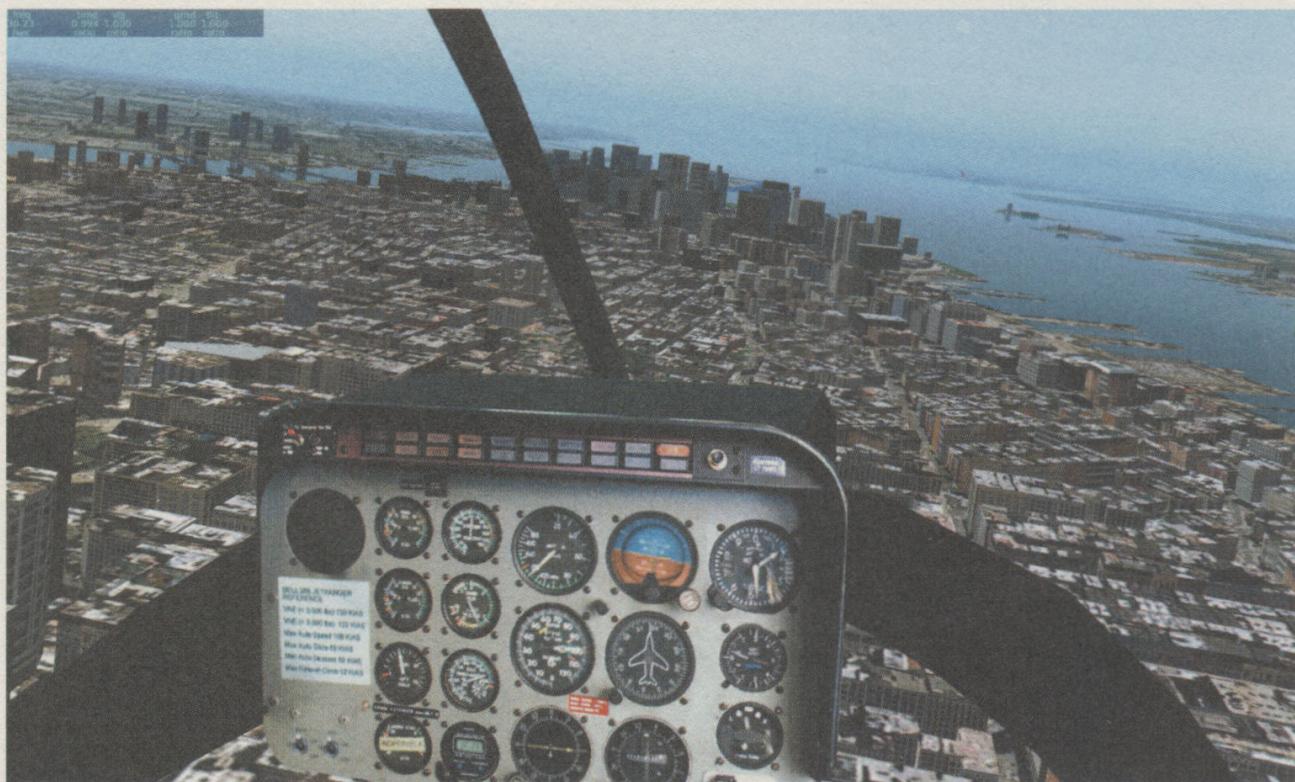


X-Plane отличается от других симуляторов применением теории элемента лопасти, которая применяется для оценки поведения пропеллера. Каждое крыло и лопасть пропеллера разбивается на небольшие части, и для каждой из них подсчитываются действующие аэродинамические силы и моменты. Затем на основании всех полученных данных выводится общий результат. X-Plane распространяет эту модель на весь летательный аппарат в целом, делая расчеты с учетом сегментов фюзеляжа, крыльев, хвоста.

Подобный метод позволяет не записывать никаких данных о поведении реального аппарата. X-Plane сам моделирует его поведение, основываясь на данных о геометрии, массе, расположении и характеристиках двигателей. X-Plane хорошо работает при полетах в критических режимах, поддерживает орбитальные полеты и полеты в атмосфере Марса.

Интересно, что X-Plane имеет также программы, с помощью которых можно создавать собственные летательные аппараты.

*X-Plane часто используется как вспомогательное средство при разработке моделей самолетов.*



# DCS: КА-50 «ЧЕРНАЯ АКУЛА»

Компьютерная игра в жанре авиасимулятор, первая в серии DCS.

**Разработчик:** Eagle Dynamics  
**Издатель:** 1С, The Fighter Collection  
**Дата выпуска:** 10 декабря 2008 года  
**Жанр:** Авиасимулятор  
**Платформа:** ПК  
**Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский  
**Носитель:** DVD  
**Системные требования:** Процессор 2 ГГц, ОЗУ 1 Гб, видеокарта DirectX 9, жесткий диск — 5 Гб свободного места, Windows XP+SP2/Vista  
**Управление:** Клавиатура, мышь, джойстик.



Игра построена на модели современного российского боевого вертолета Ка-50 «Черная акула». Следует сказать, что системы и механизмы этой машины смоделированы очень точно и подробно. Кроме того, в игре созданы четкие модели черноморского побережья, России, западной части Грузии и северо-восточной части Турции (всего около 330 000 км<sup>2</sup>), где и размещены 16 аэродромов. Кстати, сами аэродромы вполне соответствуют реально существующим.

Игроку предоставляется возможность научиться управлять вертолетом Ка-50. Кроме того, в игре задействованы другие боевые вертолеты, самолеты, наземная техника, боевые корабли России и НАТО, пехота — все в виде ботов. У игрока есть возможность пользоваться смоделированным радиоэфиром и радионавигацией.

Естественно, «просто так» водить вертолет игроку быстро надоест. Поэтому разработчики создали сюжет о гипотетическом конфликте на Северном Кавказе. Кроме курса обучения (22 урока), игроку надо пройти ряд одиночных миссий. А встроенный редактор миссий позволяет создавать миссии и кампании по своему желанию.

*Разработка игры велась при участии ОКБ «Камов». Ее даже использовали в качестве тренажера для подготовки пилотов-вертолетчиков ВВС РФ в Военно-воздушной академии им. Гагарина.*



*Реально существующий прототип игровой машины — боевой вертолет Ка-50*

# ГОНОЧНЫЕ

## LIVE FOR SPEED (LFS)

### («ЖИВИ РАДИ СКОРОСТИ»)

Компьютерный симулятор автомобильных гонок в разных классах машин. Интересно, что данная игра не имеет ничего общего с Need for Speed. Ее разрабатывают и издадут всего три человека — англичане Скотт Робертс и Эрик Бэйли, а также житель Нидерландов Виктор Ван Влаардинген.

**Разработчик:** Live for Speed Team

**Издатель:** Live for Speed Team

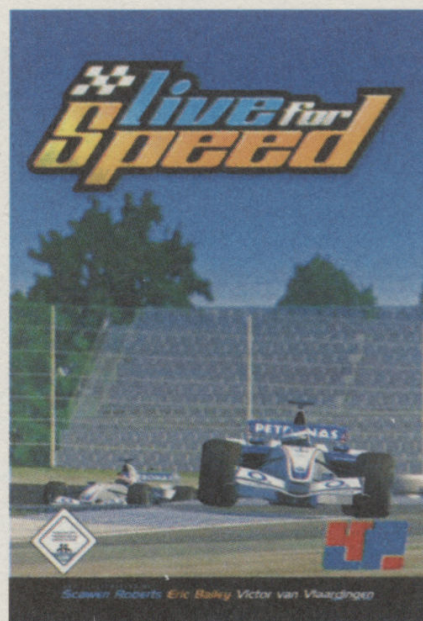
**Дата выпуска:** В разработке, первая демоверсия — 2002 года

**Платформы:** Microsoft Windows, Linux при помощи эмулятора Windows API «Wine».

**Режимы игры:** Одиночный, сетевой

**Системные**

**требования:** Процессор 1 ГГц, 256 МБ ОЗУ, 3D-видеокарта с 32 МБ встроенной ОЗУ.



Главная особенность Live for Speed заключается в ее высокой реалистичности. Ее создает детальное моделирование машин по всем правилам ньютоновской механики.

В игре в распоряжении «гонщика» находятся 7 автодромов, 50 видов трасс, площадки для тренировок, 20 машин разных классов и четыре режима игры. Live for Speed является одной из самых удобных среди автосимуляторов. Кстати, игрок может быть автоматически удален с трассы за езду против движения, оштрафован или дисквалифицирован за превышение скорости на пит-лейне.

*В Live for Speed можно проследить, как меняется температура шин, как она рассчитывается для отдельных участков их поверхности. Можно также ознакомиться с механикой подвески, деформацией покрышек, рычагов подвески, распределением массы машины по всем осям.*



Тренировка

Сетевая игра

Одиночная игра

Быстрые круги

Повторы

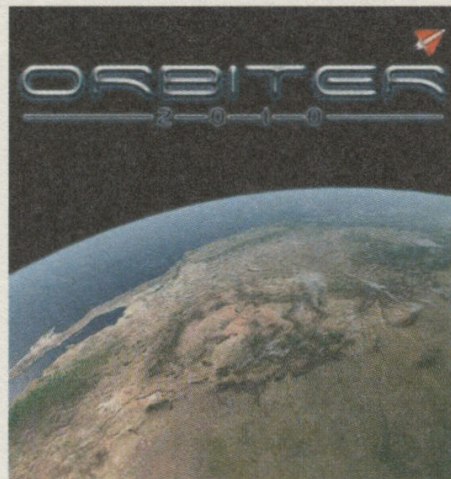
Опции

Лицензия S2 : --Smith--

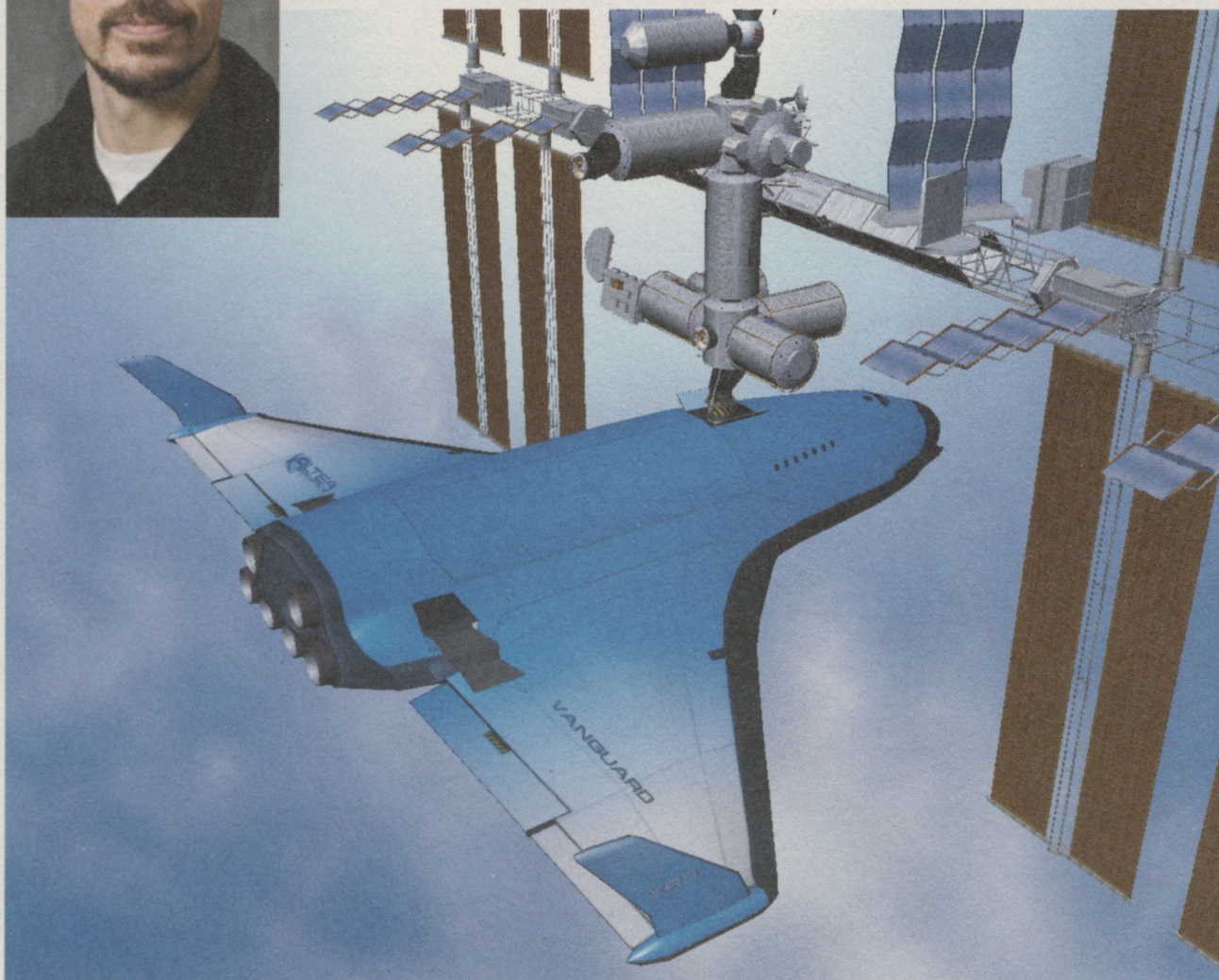
# КОСМИЧЕСКИЕ ORBITER

Симулятор орбитальных космических полетов для Windows, который позволяет осуществлять перелеты между планетами и орбитальными станциями в солнечной системе. Эта игра отличается тщательно проработанной реалистичной физикой, подробными моделями движения планет. Динамика кораблей и атмосферных явлений тоже максимально приближена к реальности.

**Разработчик:** Мартин Швайгер  
**Дата выпуска:** 30 августа 2010 года  
**Платформа:** Windows  
**Режимы игры:** Синглплеер, мультиплеер  
**Управление:** Клавиатура, мышь, джойстик, штурвал



Orbiter дает игроку возможность перестраивать уже существующие аппараты, создавать новые корабли, станции, базы и даже сделать свою собственную солнечную систему. Среди техники, находящейся в пользовании игрока, можно обнаружить как реальные летательные аппараты, так и абсолютно фантастические.



# ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ

## RAIL SIMULATOR

Железнодорожный симулятор для Microsoft Windows, который имеет лучшую графику среди всех симуляторов этого типа.

**Разработчик:** Kuju Entertainment

**Издатель:** Electronic Arts

**Даты выпуска:** 2007, 2008, 2009 годы

**Режим игры:** синглплеер

**Носитель:** DVD

**Системные**

**требования:** Windows 98/2000/XP/Vista, процессор Pentium IV 1,7 ГГц, оперативная память 512 Мб, видеокарта с 256 Мб памяти, звуковая карта

**Управление:** Клавиатура, мышь



Игроку предлагается выполнить целый ряд миссий: перевозить по расписанию пассажиров, доставлять в указанные точки грузы, сортировать средства перевозки. В игре воссозданы четыре реально существующие железнодорожные ветки, но с помощью редактора карт каждый может создавать собственные маршруты. В распоряжении игрока также находится многочисленный подвижной состав — тепловозы, паровозы, дизель-поезда, скоростные дизели, электровозы.



# ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ

Симуляторы этого типа интересны тем, что в них отсутствует военная сторона — от игрока требуется не захватывать чужие территории и защищать свои, а только налаживать экономику. Причем сделать это намного сложнее, чем в неэкономических стратегиях. Такие игры имеют свою специфику и отображают прежде всего экономические, рыночные процессы.



*Caesar III — экономическая стратегия, компьютерная игра, разработанная компанией Impressions Games и изданная Sierra Entertainment*

Чаще всего игрок на время становится частным предпринимателем, в ведении которого находится определенное предприятие, из которого ему предстоит извлечь прибыль (разумеется, виртуальную). Обычно в таких симуляторах отсутствует элемент строительства: «предпринимателю» дается уже готовое коммерческое предприятие. Кстати, поведение конкурентов в играх этого типа приближено к реальности, как и сами рыночные процессы. Иногда в экономических симуляторах присутствуют также «конкуренты» игрока, однако «сражаться» с ними необходимо исключительно мирными методами. Большинство таких игр проходит в реальном времени.

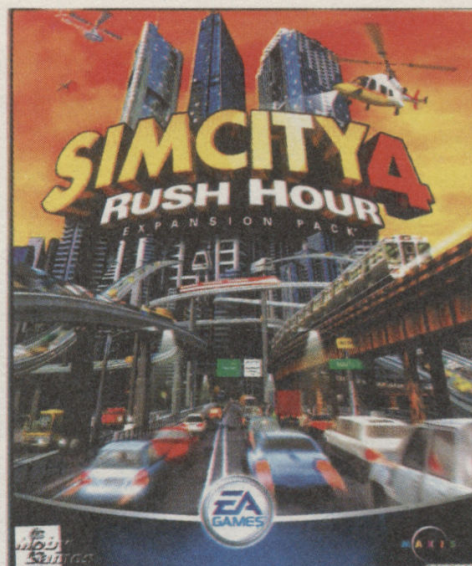
Самым распространенным видом экономических симуляторов являются симуляторы бизнеса («тайкуны»), в которых игрок управляет как огромными промышленными компаниями, так и мелкими предприятиями.

Кроме того, известной популярностью пользуются градостроительные симуляторы.

# ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЕ SIMCITY

Культовая компьютерная игра, положившая начало жанру градостроительных симуляторов. С 1994 по 2007 год были выпущены несколько интересных продолжений игры и большое число дополнений к ним.

**Разработчик:** Maxis  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Локализатор:** Soft Club  
**Дата выпуска:** 22 сентября 2003 года  
**Платформа:** Windows  
**Режим игры:** Однопользовательский  
**Носитель:** 2x CD  
**Системные требования:** Минимум: CPU 500 MHz, 128 Мб, 16 Мб Video  
**Управление:** Клавиатура, мышь



Обычно в SimCity у игрока нет определенной цели. Он просто управляет городом, выступая в роли мэра, — собирает налоги, строит здания, прокладывает дороги, планирует территорию, разделяя ее на коммерческие, жилые и промышленные зоны, которые застраиваются жителями города.

*SimCity 4: Rush Hour (СимСити 4: Час Пик)*



Особой популярностью в серии пользуется игра SimCity 4: Rush Hour (СимСити 4: Час Пик), которая ориентирована на строительство дорог, развитие транспортной системы и ее контроль.

Занимаясь строительством, развитием, коммунальным обслуживанием города, игрок должен знать основные условия и правила игры. В ней существует три типа районов. В жилых живут симы (люди), в коммерческих они ведут свой бизнес, а в промышленных занимаются производством. Каждый вид районов может быть слабо-, средне- и сильнозастроенным. В зависимости от этого они приносят разную прибыль и имеют разную стоимость. Также требуется соблюдать баланс между районами — чтобы хватало жилья и рабочих рук, не было безработицы, простаивающих производств, дефицита бюджета.

Для того чтобы симы жили полноценной жизнью, следует заботиться о транспорте, здравоохранении, образовании, отдыхе, системе безопасности, вопросах экологии. По ходу игры можно обращаться за помощью к советникам, каждый из которых отвечает за свою область жизни города.

Но город можно не только строить. При плохом настроении над ним можно и поиздеваться: устроить пожар, потоп, обрушить метеорит, наслать ураган или робота-разрушителя. А то и вообще устроить конец света! Правда, в последнем случае восстановить город будет уже невозможно, и все придется начинать с нуля.

*SimCity Societies (рус. SimCity Город с характером) — это градостроительный симулятор, выпущенный компанией Electronic Arts (EA) и являющийся частью серии игр о симах. В истории SimCity эта игра пятая по счету и вторая, имеющая оригинальное название*

Все постройки в SimCity могут иметь свой архитектурный стиль — по желанию игрока.



# ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

В последнее время все больше фанатов появляется у экономических онлайн-игр — игр, которые представляют собой целый мир со своими сложными законами, сводом правил. В нем игроку предлагается заняться активной коммерческой, финансовой, банковской деятельностью в пределах игрового пространства. Игровые обороты игроков в симуляторах этого типа порой могут достигать десятков тысяч долларов.

## ВИРТОНОМИКА

Бесплатная многопользовательская экономическая стратегия в форме онлайн-игры, глобальный бизнес-симулятор. Она может использоваться как для развлечения, так и для обучения основам менеджмента. В ней могут принимать участие игроки, которые не имеют специальной подготовки и экономического образования.

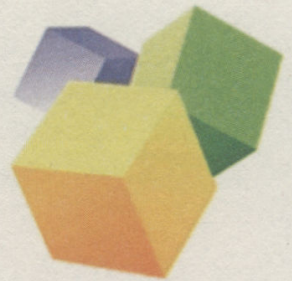
**Разработчик:** «Манеймания.ру»

**Издатель:** «GamerFlot Ltd.»

**Даты выпуска:** Как «Манимания» в 2004 году, перевыпущена  
26 ноября 2006 года

**Платформа:** браузер

**Режим игры:** BVMMOG



**Virtonomica®**  
ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ОНЛАЙН ИГРА

Задачей игрока в Виртономике является построение успешного бизнеса, выживание и победа над конкурентами. Для этого можно заниматься торговлей, производством, научными исследованиями, добычей природных ресурсов, сельским хозяйством, торговать на валютном рынке, управлять персоналом, финансами, маркетингом, логистикой — по своему вкусу. Каждый имеет возможность основать собственную компанию, развивать ее, завоевывать новые рынки. А параллельно проводить наем и обучение персонала, обеспечивать сбыт, поставки, повышать качество своих товаров и т. д.

Игра ведется на виртуальные денежные средства, которые каждый участник получает при регистрации. На них строятся предприятия, проводятся инвестиции, оплачиваются расходы. Дальше зарабатывать средства для развития компании следует продажей своей продукции другим игрокам и «населению».



**Virtonomica®**

многопользовательская стратегическая  
браузерная бизнес игра

Русский ▼

[ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ](#)

или [ВОЙТИ](#)

и стать одним из 858495 игроков

[ОБ ИГРЕ](#) [СКРИНШОТЫ](#) [ФОРУМ](#) [ПАРТНЕРАМ](#) [РЕКЛАМА](#)



НАЧНИ СВОЙ БИЗНЕС СЕЙЧАС!

**Экономическая онлайн игра**  
Любите бесплатные экономические игры? Такие как Монополия, Капитализм, Денежный поток? Тогда Вам в «Виртономику» - лучшую онлайн бизнес игру. Торговля, производство, технологии, добыча, маркетинг, HR, финансы. Все грани бизнеса, менеджмента и жесткой конкуренции!

**Заработок реальных денег**  
Глобальный симулятор экономики и онлайн бизнес форум, где можно не только бесплатно поиграть и найти партнеров по бизнесу, но и заработать в игре настоящие деньги. Стройте онлайн бизнес, создавайте гильдии, побеждайте конкурентов и зарабатывайте в интернете реальные деньги!

# СТРАТЕГИИ

Стратегиями называют компьютерные игры, участники которых заняты строительством городов, управлением государством, огромной армией, футбольной командой и т. д. (даже отдельной вселенной!) При этом сам процесс игры может идти как в пошаговом режиме (TBC), когда игроки делают свои ходы поочередно, так и в реальном времени (RTS), когда все игроки совершают свои действия одновременно. Для достижения поставленных целей игроку приходится проводить тщательное планирование и вырабатывать собственную стратегию с учетом изменяющейся обстановки.

## СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ И ПОШАГОВЫЕ

Начнем мы, пожалуй, с пошаговых стратегий. В них игроки действуют, как уже говорилось, по очереди, и каждому из них отводится для хода ограниченное или неограниченное время. Игры этого типа очень разнообразны и пользуются большой популярностью среди подростков. Правда, деление процесса игры на отдельные ходы ухудшает его динамику, зато дает игроку больше времени на раздумья, позволяет обстоятельно планировать свои действия, просчитывать их последствия.

## KING'S BOUNTY (КОРОЛЕВСКАЯ НАГРАДА)

Пошаговая стратегия, ролевая игра в жанре фэнтези, прямой предшественник популярной серии игр Heroes of Might and Magic.

**Разработчик:** New World Computing  
**Издатели:** New World Computing, Electronic Arts  
**Дата выпуска:** с 1989 по 1991 год  
**Платформы:** PC (DOS), Commodore 64, Apple II, Commodore Amiga, Macintosh, Genesis

В King's Bounty игрок управляет одним персонажем — Рыцарем, Паладином, Варваром или Волшебницей. Его выбирают перед началом игры. Персонаж имеет определенные атрибуты и собственную армию, состоящую из мифических существ (их существует пять типов). А для изменения хода событий персонаж использует магию.

King's Bounty имеет два режима игры: путешествие по основной карте и битва на специальной тактической карте. Интересно, что тактический режим отдаленно напоминает шахматы.

Герою необходимо найти и вернуть королю легендарный утерянный артефакт. Место, где он находится, обозначено на древней карте. Вот только ее когда-то разорвали на части, и теперь игроку надо отбивать эти обрывки у злодеев либо искать в «компании» с восемью артефактами.

В 2008 году российская фирма «1С» приобрела права на использование торговой марки King's Bounty и выпустила игру King's Bounty: Легенда о рыцаре. В 2009 году вышла в свет King's Bounty: Принцесса в доспехах. А весной 2012 года планируется выпустить очередную часть серии — King's Bounty: Воин Севера.



# «КАЗАКИ: ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ»

Игра в жанре стратегии в реальном времени.

**Разработчик:** GSC Game World  
**Издатель:** Руссобит-М  
**Дата выпуска:** 12 апреля 2001 года  
**Платформа:** Windows  
**Режим игры:** Многопользовательский, однопользовательский  
**Носитель:** CD, DVD (1)  
**Системные требования:** Pentium 166 MHz Процессор, 16 Mb RAM, 1 Mb Video RAM, 200Mb HDD, 2x CD-ROM, звуковая плата, DirectX 6.0, ОС Windows 98.

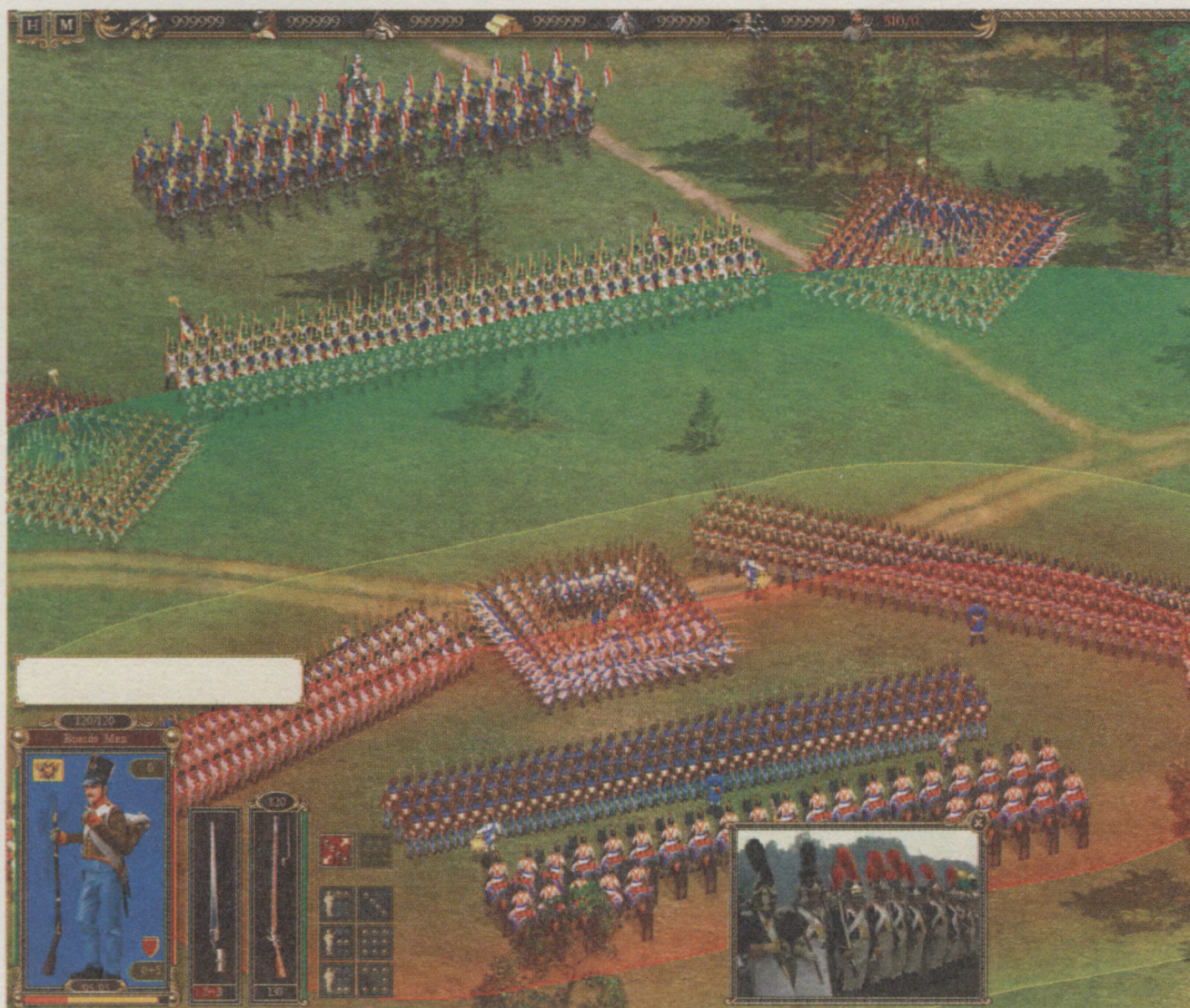


В «Казаках: Европейские войны» существуют три типа игры — одиночные миссии, кампании, миссии на случайных картах. В игре есть 10 одиночных миссий, и выполняющий их игрок может выбрать один из четырех уровней сложности игры (легкий, нормальный, трудный или очень трудный).

Кампаний всего пять. Одна из них — обучение. Кроме того, используются Французская, Английская, Украинская, Русская кампании; следует сказать, что ни в одной из них игрок не может самостоятельно выбрать уровень сложности.

*Казаки: Последний Довод Королей — аддон к игре Казаки: Европейские войны, выпущенная теми же разработчиками в 2002 году*





«Козаки: Европейские войны»

Что же касается миссий на случайных картах, то в данном случае игра может идти как на уже готовой карте, так и на случайно генерируемой. Игрок выбирает одну из 16 представленных стран, тип и рельеф местности, уровень залежей полезных ископаемых, устанавливает количество противников, управляемых компьютером. И, конечно же, выбирает уровень сложности кампании.

Действия «Козаки: Европейские войны» чаще всего происходят в 17 веке, а некоторые миссии выполняются в 18 веке. Для перехода на столетие вперед приходится собирать определенное количество ресурсов и пищи, строить некоторые сооружения (для разных стран условия несколько различаются). Интересно, что Алжир, Турция и Украина не могут перейти в 18 век.

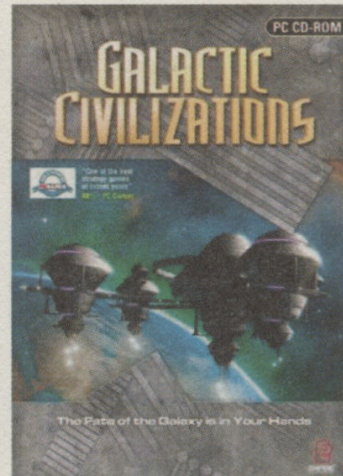
В игровом мире имеются пять ресурсов — пища, камень, золото, железо и уголь, — необходимые для жизни юнитов, финансирования армии, оплаты наемников, использования огнестрельного оружия и т. д. Для добычи угля и металлов приходится строить и расширять шахты. Эти сооружения являются лакомой добычей для вражеского войска. Пища создается крестьянами и рыбаками. Дерево и камни, добытые в каменном карьере, хранятся в городском центре или на складах. Ресурсы можно обменивать на рынке.

В игре существует 16 стран: Австрия, Алжир, Англия, Венеция, Испания, Нидерланды, Польша, Португалия, Пруссия, Пьемонт, Россия, Саксония, Турция, Украина, Франция и Швеция. Все они имеют стандартный набор строений и юнитов, при этом юниты каждого конкретного государства имеют внешние отличия и индивидуальные особенности.

# «ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ»

Космическая глобальная пошаговая стратегия, часть одноименной серии игр.

**Разработчик:** Stardock  
**Издатели:** Stardock, Paradox Interactive  
**Дата выпуска:** 2006 год  
**Платформа:** Microsoft Windows  
**Режим игры:** Синглплеер  
**Носители:** CD-ROM, скачивание из Интернета  
**Системные требования:** Pentium III 800 МГц 256 MB RAM, 32 MB видеоадаптер, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP  
**Управление:** Клавиатура, мышь



## СЮЖЕТ

В сюжете игры говорится о том, что некогда галактикой правили представители могучей и мудрой цивилизации Предтеч. Затем она разделилась на две части — Арноров и Повелителей страха, имевших разные цели существования. Арноры, как и прежде, верили в науку, мир и охотно предоставляли помощь молодым цивилизациям. А вот Повелители страха стремились поработить все разумные расы галактики. Противостояние двух группировок привело к войне, в которой Повелители страха едва не стали победителями. Но в тот момент, когда они уже были готовы расправиться со своими противниками, все Предтечи просто исчезли...



Десять молодых цивилизаций, оставшихся на просторах галактики, — Земной Альянс, Коллектив йор, Дренгинская империя, Алтарианская республика, Легион драт, Торианская конфедерация, Доминион корксов, Арсеанская империя, Иконское убежище и Таланская империя — постепенно развивались. Каждая раса в игре имеет свой уровень интеллекта, особый характер и свои преимущества.

Путешествовали представители разных рас через стационарные звездные врата, оставшиеся еще со времен Предтеч. И только самая молодая цивилизация, человечество, смогло создать еще одно, более удобное, средство передвижения между мирами — гипердвигатель. Собственно, с этого момента спокойная жизнь в галактике закончилась окончательно и бесповоротно: всем хотелось захватить и колонизировать как можно больше новых миров... Победу в игре можно завоевать

*При колонизации новых планет игроку приходится делать этический выбор: добро требует определенных затрат, зло, наоборот, приносит прибыль за счет других цивилизаций (а порой и своей собственной). Кроме того, игрок может сделать нейтральный выбор.*



В «Галактических цивилизациях» игрок имеет возможность создать собственную (одинадцатую) расу. Кроме развитых цивилизаций, игровая галактика заполнена многочисленными малыми расами, чье развитие ограничено искусственно.

четырем способам — военным захватом, культурным либо техническим превосходством и добившись союза всех рас. Средства для достижения поставленной цели каждый волен использовать любые — по своему усмотрению.

Одно из преимуществ «Галактических цивилизаций» заключается в наличии полноценного редактора кораблей, благодаря которому игрок может самостоятельно создавать корабли. Они имеют разный размер, грузоподъемность, мощность двигателей, количество хит-пойнтов, тип оружия и защиты, внешний дизайн. В «Галактических цивилизациях» имеют-

ся четыре типа баз — военные, влиятельные, рудодобывающие и экономические, которые можно улучшать оборонными системами.

В игре также присутствует большое количество случайностей, так или иначе влияющих на развитие рас и их противостояние друг с другом.



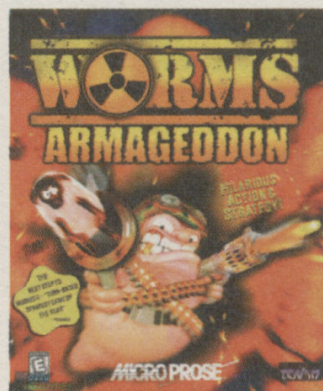
Корабль, созданный игроком с помощью редактора кораблей

# WORMS

Культовая серия компьютерных игр. Первая ее часть вышла в 1994 году. Эта пошаговая игра сочетает в себе элементы нескольких жанров. Она сильно отличается от других пошаговых стратегий, но все же условно относится к этому жанру из-за присутствия стратегической составляющей и строгой очередности ходов.

Сейчас Worms пользуется такой же популярностью, как и после выхода. Основная масса профессиональных игроков играет в Worms Armageddon — самую отлаженную версию игры. В мире существует множество сайтов, посвященных этой игре, проводятся большие турниры, профессиональные лиги и даже ежегодные Олимпийские игры.

<b>Разработчик:</b>	Team17
<b>Издатели:</b>	Team17, Microprose, THQ, Microsoft, Sega, Codemasters
<b>Создатель:</b>	Энди Дэвидсон
<b>Платформы:</b>	Amiga, IBM PC, Sega Mega Drive, SNES, Game Boy Color, Nintendo DS, PlayStation, PlayStation Portable, мобильные телефоны, Android, iPhone, смартфоны
<b>Первая игра:</b>	Worms, 1995
<b>Последняя игра:</b>	Worms: Battle Islands, 2011



На игровом поле располагаются мультяшные персонажи — вооруженные до зубов червячки. Они громят противника самым разным оружием — от бейсбольной биты до ядерной бомбы. Каждый червяк воюет как в одиночку, против компьютера, так и по сети — сражаясь с другими игроками.

Во время игры на игровом поле время от времени появляются бонусы — ящики с оружием, инструменты и аптечки. Каждый червяк должен нанести как можно больший урон команде противника и при этом не задеть своих товарищей. При обмене выстрелами учитывается рельеф местности и скорость ветра. При желании можно менять карты, наборы допустимого оружия, время хода.

Особым подвидом пошаговых стратегий является игра *Scorched Earth* и ее «потомок» — серия *Worms*. В них много общего с жанром аркады, отсутствует логическое мышление, игрок управляет очень небольшим числом персонажей или вообще одним. Тем не менее, эти игры относят к пошаговым стратегиям.

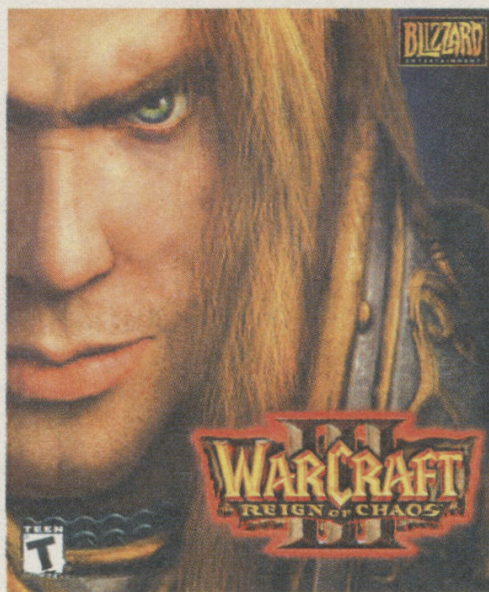
*Команда веселых червяков из Worms никого не оставляет равнодушным*



# WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (ВОЕННОЕ РЕМЕСЛО: ВЛАСТЬ ХАОСА)

Это компьютерная игра в жанре стратегии в реальном времени.

- Разработчик:** Blizzard Entertainment
- Издатели:** Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment, Soft Club, Capcom
- Даты выпуска:** 2002, 2003 годы
- Носители:** CD-ROM, DVD, Battle.net
- Платформы:** Windows, Mac OS, Mac OS X
- Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский
- Системные требования:** Процессор Pentium II 400 МГц, 128 МБ ОЗУ, видеокарта, совместимая с DirectX 8.1
- Управление:** Клавиатура, мышь



Warcraft III: Reign of Chaos имеет четыре противоборствующих стороны — Альянс, Орду, Нежить, Ночных эльфов. Появились также уникальные воины, наделенные особыми способностями и умеющие повышать уровень опыта при уничтожении противника. Каждый герой обладает четырьмя умениями, которые можно прокачать три раза, а также магией. Редактор карт позволяет создавать свои карты, сильно отличающиеся от обычных. В игре также предусмотрено ограничение по количеству юнитов, которое достигается посредством количества пищи.

Действие Warcraft III происходит в вымышленном мире Азерот, который разделен на три континента — Калимдор, Восточные Королевства и Нордскол. Большая часть людей и орки живут в Восточных Королевствах, а ночные эльфы — в Калимдоре. В центре мира бушует огромный, непрерывный Вечный Шторм — результат разрушения Колодца Вечности.

Скрытые противостояния, войны, периоды затишья, мятежи, сговоры — в каком игровом мире мечей и магии можно обойтись без этих обязательных атрибутов? А также без нежити, злодеев, предателей, повстанцев, магов и доблестных рыцарей, противостоящих Злу. И, конечно же, вся эта «гремучая смесь» имеет свою сложную историю, щедро приправлена захватывающими заданиями. Кстати, кампании за все расы могут быть пройдены менее чем за 5 часов.



*На момент своего выхода Warcraft III была самой быстро распродаваемой ПК-игрой; за месяц было продано более миллиона ее копий, а число предварительных заказов достигло 4,5 миллиона. Часть изданий назвали ее лучшей игрой и лучшей стратегией года.*

# STARCRRAFT («ЗВЕЗДНОЕ РЕМЕСЛО», «ЗВЕЗДНОЕ ИСКУССТВО»)

Культовая компьютерная игра в жанре стратегии в реальном времени. В 1998 году StarCraft была признана самой продаваемой компьютерной игрой года и получила премию «Origins Award» в номинации «Лучшая стратегическая компьютерная игра». Со времени выхода StarCraft было продано более 12 миллионов ее копий.

- Разработчик:** Blizzard Entertainment  
**Издатели:** Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment, Nintendo, Soft Club  
**Даты выпуска:** Windows — 31 марта 1998 года, Mac OS — март 1999 года  
**Последняя версия:** 1.16.1 / 21 января 2009 года  
**Носители:** CD-ROM, картридж Nintendo 64  
**Платформы:** Microsoft Windows, Mac OS (включая Mac OS X), Nintendo 64  
**Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский  
**Системные требования:** PC — Windows 95, Pentium 90 МГц, 16 МБ ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта, 2x привод CD-ROM, 640x480 8-битный дисплей, Mac-System 7.6, PowerPC 601, 16 МБ ОЗУ



Протос

StarCraft довольно сильно напоминает свою предшественницу — игру «Warcraft II», правда, с «космическим акцентом». Так, в StarCraft тоже существуют конфликтующие расы, но только одна из них — земляне-терраны. Это — потомки колонистов-землян, попавших в сектор Копрулу из-за поломки навигационных компьютеров их кораблей. Они быстро колонизировали планеты, на которые попали, овладели технологией гиперпрыжка и заселили многие другие миры. Их противниками выступают протосы и зерги — фантастические инопланетные существа.

Протосы были созданы древней расой Зел-нага в ходе эксперимента. Они обладают самыми развитыми технологиями, их отряды мощнее, чем у других рас, но их армии немногочисленны. Также протосы владеют развитыми пси-способностями. Все их здания призываются из родного мира через варп-врата и должны находиться в поддерживающем поле пилонов.

Зерги также созданы древней расой Зел-нага. Основным их материалом является органика, техника вообще отсутствует. Разум всей расы сосредоточен в мозговых центрах, каждый из которых управляет отдельным роем зергов. Общее управление роями осуществляет Сверхразум и его специально выращенные «дети» — Церебралы. Постройки этой расы живые, и возводить их можно только на специальной биологической материи — крипе(слизи). Зерги способны заражать поврежденные командные центры терранов.

Зерги способны заражать поврежденные командные центры терранов.



Зерг

Все расы находятся в равных условиях, и ни одна из них не имеет преимущества над другой. StarCraft — одна из первых стратегий в реальном времени, в которой каждая сторона отличается как внешним видом, так и характеристиками своих представителей, а также общей стратегией боя.

Условия игры можно подбирать самостоятельно, как и редактировать карты (чтобы дать себе преимущество). Действие игры начинается в 2499 году, когда в ходе активной колонизации космоса терраны сталкиваются с неизвестными ранее враждебными существами.

В StarCraft благополучие рас основано на добывании ресурсов двух видов — минералов и газа Веспена. Минералы (скопления голубоватых кристаллов) добываются из месторождений, а вот для того, чтобы заполучить газ, расам приходится строить над его источниками специальные здания. Интересно, что даже после иссякания месторождения Веспена игрок может неограниченно долго собирать его остатки. Вот только происходить это будет в четыре раза дольше. Все разработки ведутся специальными строительными единицами — рабочими. Для производства единиц и зданий расам требуются те же ресурсы — чем больше, тем технологичнее новая постройка.

Допустимое количество боевых единиц на поле боя в StarCraft ограничено специальными параметрами (так что просто задавить противника численностью не получится!).

Всего в игре существуют три параметра: очки жизни, очки энергии, очки силового поля у протосов. Когда очки жизни единицы падают до нуля, она уничтожается. Все полученные повреждения сначала вычитаются из очков силового поля, а когда те заканчиваются — из очков жизни. Очки энергии используются для применения и поддержания особых умений и эффектов. Очки силового поля и энергии постоянно восстанавливаются. А вот очки жизни восстановить очень трудно. Интересно, что у большинства единиц в игре (они могут быть наземными или воздушными) нет ни силового поля, ни энергии. Все юниты делятся на три группы — большие, средние и малые. Среди них есть полностью невидимые, могущие становиться невидимками в случае необходимости, закапывающиеся под землю. Атаки боевых единиц различаются по силе и по дальности, кроме того, существуют атаки, наносящие противнику урон по площади.

*Наибольшую популярность StarCraft приобрела в Южной Корее. В этой стране регулярно проводятся профессиональные соревнования по этой игре (их спонсирует правительство), есть профессиональные игроки и команды, действуют обучающие группы, ведутся телевизионные трансляции чемпионатов.*



## ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ СТРАТЕГИЙ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ:

1. Экономика в игре носит вспомогательный характер, она нацелена на сбор ресурсов. Основа экономики — здания, которые можно строить или разрушать.

2. Наличие юнитов разного типа — как атакующих, так и тех, которые рассчитаны на сбор ресурсов и транспортировку.

3. Сбор ресурсов идет в специально отведенных для этого местах, а затем они переносятся к специальному зданию на базе.

4. Ресурсы могут быть разных видов. Они расходуются на строительство зданий и создание юнитов.

5. Все здания и юниты имеют свой радиус обзора, и не могут «видеть» на большие расстояния. Таким образом, каждый игрок может видеть только то, что происходит на территориях, попадающих в радиус обзора своих зданий и юнитов. Те же части карты, на которых он не был, остаются закрашенными черным. А пространства, где его войска уже побывали, но в данный момент отсутствуют, покрыты «туманом войны». Эта «завеса» позволяет видеть ландшафт местности и здания такими, какими они были в тот момент, когда юниты игрока их видели в последний раз. А вот передвижения противника и возможные изменения ландшафта остаются скрытыми.

6. В современных стратегиях есть возможность исследовать технологии, появился предел строительства юнитов, возможность объединения юнитов в небольшие группы и общего командования ими. Все данные изменения позволили игроку быстрее руководить войсками (для стратегии в реальном времени это очень и очень важно!)

## СТРАТЕГИИ ПО МАСШТАБУ ИГРЫ

Эти игры подразделяются на варгеймы, глобальные, симуляторы Бога

### ВАРГЕЙМЫ

Свою историю компьютерные варгеймы ведут от двух некомпьютерных игр. Древнейшим варгеймом является индийская настольная игра «Чатуранга» — прародитель игры, которая известна нам под названием шахматы. Второй источник появления варгеймов — военные учения в Пруссии середины 19 столетия. Для экономии средств их проводили не с реальными войсками на определенной территории, а... игрушечными солдатиками на мо-



Древнейший варгейм — «Чатуранга»

дели ландшафта. Первые настольные варгеймы, появившиеся в начале 20 века, соединили в себе особенности обеих игр. А первые компьютерные игры этого типа стали выпускаться только в 80-х годах прошлого столетия.

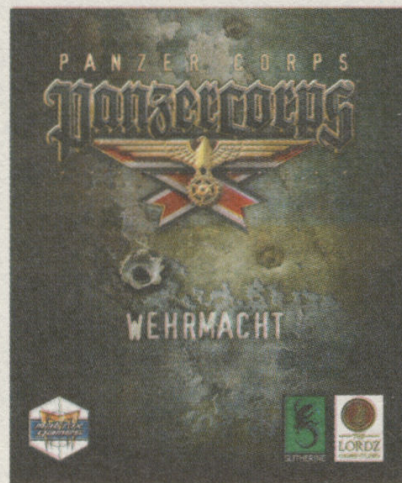
В этом виде игр, в отличие от других стратегий, экономическая составляющая отсутствует вообще: участнику не надо самому создавать себе армию — ему предлагается победить противника с помощью уже имеющихся в наличии боевых сил. Единственные ресурсы, которыми игрокам надо грамотно распорядиться, — это время и территория. Интересной особенностью варгеймов являются их историчность и высокая реалистичность.

## PANZER CORPS

«Panzer Corps» — компьютерная игра в жанре варгейм, достойное продолжение популярной «Panzer General». «Panzer Corps» посвящена событиям Второй мировой войны. Она имеет как сценарии, соответствующие реальному положению дел, так и гипотетические повороты сюжета.

**Разработчик:** The Lordz Games Studio  
**Издатель:** Slitherine Software, Matrix Games  
**Дата выпуска:** 11 июля 2011 года  
**Платформа:** PC  
**Режим игры:** Одиночный, многопользовательский  
**Управление:** Клавиатура, мышь

Все сражения в «Panzer General» происходят на специальной карте, которая разделена на шестиугольные «соты». На ней условными значками отмечены населенные пункты, аэродромы и т. д. Задача, стоящая перед игроком, заключается в захвате всех ключевых пунктов на карте за определенное количество ходов. В распоряжении игрока имеются юниты, которые относятся к разным родам войск. Скорость их передвижения и возможности защиты меняются в зависимости от участка карты.



*В «Panzer General» можно проигрывать любой отдельный сценарий, выступая за любую действующую сторону. А вот кампанию целиком — исключительно за немцев.*



## ГЛОБАЛЬНЫЕ

Основные принципы глобального и тактического режимов были заложены уже в первой игре серии Total War (2000). В ней рассказывается о противостоянии правящих домов в Японии 16 века. Время действия — с 1530 по 1630 год. Интересно, что партия в этой игре может заканчиваться ничьей.

Действие второй игры серии (2002) происходит в Средневековой Европе и охватывает период с момента смерти английского короля Вильгельма Завоевателя, с 1087 года, до падения Константинополя — 1453 год.

Третья игра была выпущена в конце 2004 года и была посвящена античным войнам. Действие разворачивается с 270 года до н. э. (начало первой Пунической войны) и заканчивается в 14 году н. э. (после смерти императора Августа).

Следующая игра серии вышла в 2006 году. Действие в ней разворачивается в 1080—1530 годах и отражает вторжение монголов и тимуридов, а также открытие Америки. На стратегической карте появились значки товаров, два типа поселений — города и замки, гильдии, изменилась процедура найма отрядов, добавились новые агенты — священник, купец, инквизитор.

Игра, вышедшая в 2009 году, охватывает период с 1700 по 1799 год и посвящена колониальным войнам. Действия развиваются на трех континентах — в Европе, Азии и Америке. Появилась возможность назначать на посты министров, изменились принципы строительства в городах, специализации провинций, появилось понятие государственного строя, морские тактические сражения, отражена возможность появления различных государств, введено древо технологий (не ограниченное набором исторических открытий). Агенты — миссионер, диверсант и ученый — теперь не нанимаются, а появляются время от времени самостоятельно.

23 февраля 2010 года в свет вышла очередная игра серии Total War, содержащая значительно переработанные экономические, дипломатические и боевые составляющие. Сюжет игры рассказывает о периоде Наполеоновских войн. Правда, представлена в ней только Европа.

И, наконец, 3 июня 2011 года компания SEGA официально анонсировала выход еще одной игры серии Total War, посвященной периоду феодальной раздробленности Японии в 16 веке.

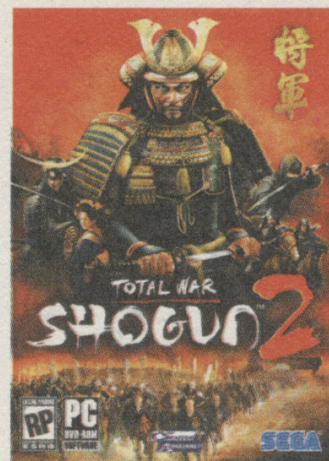
«Выборы-2008. Геополитический симулятор» — стратегия в которой игрок выступает в роли президента государства



# TOTAL WAR (ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА)

Название серии глобальных стратегических компьютерных игр, которая включает семь самостоятельных игр и шесть аддонов к ним. В Total War объединены жанры пошаговой глобальной стратегии и тактических битв в реальном времени. Все игры серии отличаются масштабностью и проработанностью сражений.

**Разработчик:** The Creative Assembly  
**Издатели:** Electronic Arts, Activision, Sega  
**Платформа:** PC  
**Первая игра:** Shogun: Total War — 13 июня 2000 года  
**Последняя игра:** Shogun 2: Total War — 15 марта 2011 года



В Total War игрок может выбрать один из трех режимов игры — кампанию, историческое сражение или смоделированное сражение. Игрок выступает в роли главы государства либо главы рода. Его задачей в режиме большой кампании является завоевание половины провинций на карте и некоторого количества исторических территорий, а в короткой кампании — уничтожение вражеских фракций.

В начале партии игрок выбирает себе фракцию, устанавливает уровни сложности на тактической и стратегической карте, продолжительность боя, степень автоматизации управления городами, количество советов во время игрового процесса. Далее открывается карта игры, скрытая «туманом войны»; на ней обозначены армии, флот, агенты и города. За один ход можно построить или отремонтировать здание, набрать новый отряд, пополнить уже имеющиеся отряды, перевооружить их, передвинуть агентов, отряды или армии, начать переговоры, совершить шпионаж или диверсию, убить вражеского агента.

Эффективность городов отражается в сумме доходов от населения и процентного соотношения его прироста. Оно, в свою очередь, зависит от плодородия земель, степени развития сельского хозяйства, наличия канализации, количества налогов, уровня жизни и культуры, удаленности от столицы и т. д.

*Shogun 2: Total War. Отличается масштабностью и проработанностью сражений*



## СИМУЛЯТОРЫ БОГА

Еще одна разновидность компьютерных стратегий по масштабу игры — так называемые «симуляторы Бога». Начиная игру, участник берет на себя роль некоей сверхъестественной

*Существует две разновидности «симуляторов Бога». В одной из них игроку дается готовая раса или народ и предоставляется возможность управления стихиями и ландшафтами. Во второй игрок получает нацию или расу в начальной стадии развития; «подопечных» надо провести по полному циклу развития — до их гибели или до достижения высшей цели.*

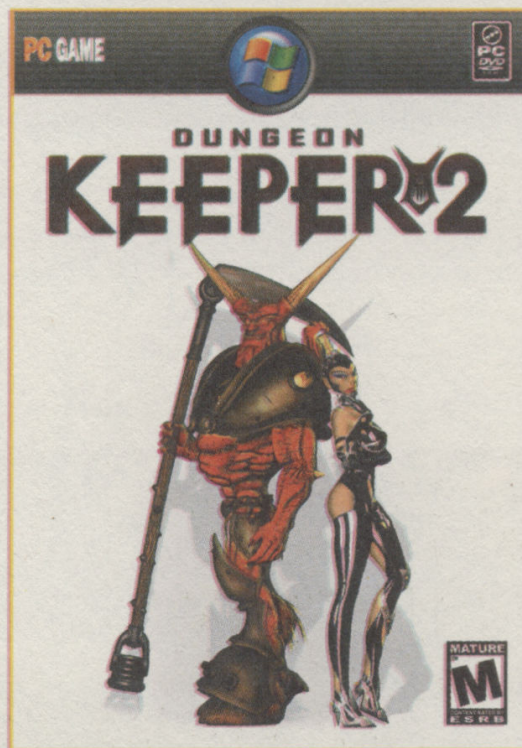
силы, которая неустанно заботится о процветании целого народа. Интересно, что игрок не может напрямую контролировать персонажей — это за него делает компьютер. Самой же «высшей сущности» остается только «сверхъестественное» вмешательство в жизнь народа, которое может помочь создать максимально комфортную жизнь для персонажей. То есть, надо создавать такие условия, чтобы юниты действовали по плану игрока. Интересно, что в «симуляторах Бога» перед игроком изначально не ставится никакой конкретной задачи — он волен развивать предоставленное в его распоряжение общество по собственному вкусу и усмотрению.

## DUNGEON KEEPER (ХРАНИТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)

Симулятор Бога, лейтмотивом которого служит выражение: «Зло — это хорошо».

Игрок выступает в роли злого Хранителя подземелья, который сражается со светлыми Героями и другими Хранителями, захватывая их земли. В игре есть как стратегическая, так и экономическая составляющие (т. е. приходится не только воевать, но и добывать ресурсы, заниматься производством и продажей продукции). Особенность игры заключается в заклинании вселения, с помощью которого можно вселиться в любого подопечного и увидеть свое подземелье его глазами. Игрок имеет возможность в этом случае напрямую использовать оружие, навыки и магию (элемент 3D-шутера).

**Разработчик:** Bullfrog Productions  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Дата выпуска:** 1997 год  
**Платформы:** Windows, DOS  
**Режимы игры:** однопользовательский, многопользовательский



В Dungeon Keeper предусмотрено несколько режимов игры, есть возможность обучения и развернутая сюжетная кампания, поделенная на миссии (переход между ними осуществляется с помощью карты мира). Непроходимые области отображаются как цветущие зеленые районы, а захваченные — залиты кровью и объаты пожарами. Зловещая картинка сопровождается воем собак и звоном колоколов. За кадром советник Хранителя подземелья весьма ядовито комментирует происходящее. Карта мира поделена на локации, в каждой из которых имеется свое подземелье.



Игрок может наказывать и поощрять своих подчиненных, но не имеет возможности дать существу четкие указания (вместо этого он переносит существо в определенное место своих владений и мотивирует его). Взаимодействие с миром Хранитель осуществляет с помощью Руки Судьбы. Главным противником Хранителя является Аватар, сражающийся со злом.

Каждое существо в игре наделено индивидуальностью, нуждается в еде, отдыхе, деньгах, развлечениях, имеет естественных врагов, выполняет определенную работу, по-своему относится к Хранителю. В игре представлены несколько типов существ — безотказные, преданные Хранителю импы, мухи, жуки, пауки, дьявольская милиция, драконы, колдуны, тролли, орки, вампиры, скелеты, желчные демоны, привидения, хозяйка, адские гончие, щупальце, Рогатый Жнец. Противоборствуют им 13 типов Героев, большая часть которых может быть приравнена к монстрам высшего уровня силы. Эта «армия света» стремится проникнуть в Сердце подземелья и разрушить его. Естественно, обе стороны активно пользуются магией, различными заклинаниями и многочисленными ловушками. В игре, начиная с 4 миссии, предусмотрены бонусы, дающие ряд преимуществ.





Само название «квест» произошло от серии игр фирмы Sierra — Space Quest, King's Quest, Police Quest и другие. Интересно, что в английском языке данное слово для обозначения игрового жанра... не прижилось! Произошло это по вине самой компании Sierra, отговорившей пользователей от этой идеи.

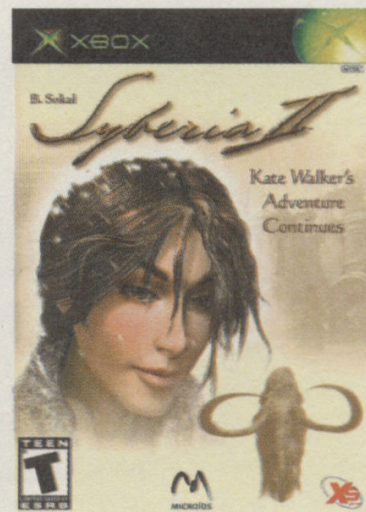
## КВЕСТЫ

Квестом принято называть приключенческую игру-повествование, в которой один или несколько персонажей путешествуют к поставленной цели путем преодоления различных препятствий и трудностей. В ней каждый игрок может выбрать определенного героя и продвигаться им по сюжету. По ходу дела управляемый персонаж взаимодействует с игровым миром, используя для этого общение с другими героями, определенные предметы и т. д. По ходу дела игроку приходится решать ряд логических задач. Интересно, что сюжет в квестах может быть заранее predetermined, а может иметь множество исходов — в зависимости от действий самого игрока.

## SYBERIA («СИБЕРИЯ», В ОФИЦИАЛЬНОЙ РУССКОЙ ВЕРСИИ «СИБИРЬ»)

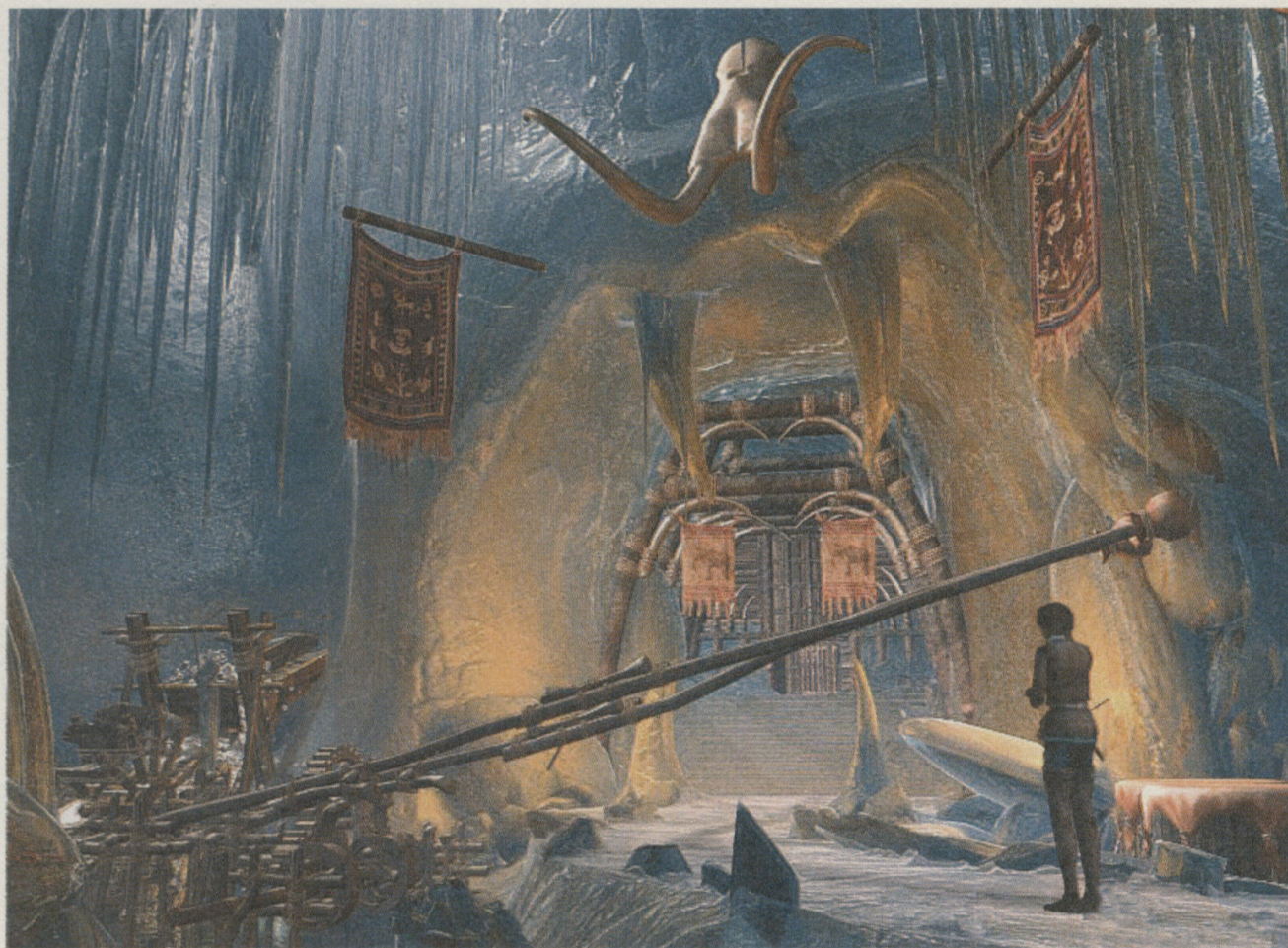
Культовая приключенческая компьютерная и видеоигра в жанре квест, созданная французским автором Бенуа Сокалем. Она является первой частью дилогии игр. Планируется также выход игры Syberia III.

<b>Разработчик:</b>	Microids
<b>Издатели:</b>	Microids, Microids, The Adventure Company, Typhoon Games, Typhoon Games, 1C, Planeta DeAgostini
<b>Дата выпуска:</b>	9 января 2002 года
<b>Платформы:</b>	Windows, PlayStation 2, Xbox, Смартфоны, Nintendo DS
<b>Игровой движок:</b>	Virtools 2.1
<b>Носители:</b>	2 CD-ROM'a (WIN), 1 DVD (PS2), (Xbox)
<b>Системные требования:</b>	Pentium II 350 МГц, 64 Мб ОЗУ, 400 Мб на жестком диске, видеокарта, поддерживающая режим 800 x 600 16 млн цветов, 4-скоростной CD-привод



Появлением игры Syberia мы обязаны тому, что Бенуа Сокаль... заинтересовался телепрограммой о мамонтах! Именно из этого образовательного сюжета и «родились» книги о мамонтах, автоматах, России и древних сибирских племенах. Бенуа создал уникальный мир, фантастический сюжет, который очень похож на реальность.

Действие игры происходит не в Сибири, как может показаться из названия, а на мифическом острове Сиберия, где до сих пор живут и здравствуют мамонты. События разворачиваются в 2002 году, когда молодая девушка-адвокат из Нью-Йорка Кейт Уолкер получает задание подписать договор о покупке некогда знаменитой швейцарской фабрики, производящей



механические игрушки. Фабрика принадлежала старинному роду мастеров-механиков Форальберг, но в наши дни оказалась на грани банкротства. Кейт приезжает в швейцарский городок Валадилена, чтобы подписать необходимые бумаги у владелицы фабрики, Анны Форальберг. Но та умирает до приезда адвоката. Тогда оказывается, что единственным наследником Анны является ее младший брат Ганс. Его все считали погибшим в горах еще в 30-х годах 20 века. Однако на самом деле Ганс просто бросил семейное дело и уехал в неизвестном направлении. Последнее письмо он отправил сестре откуда-то из Сибири.

В результате травмы головы Ганс считался умственно отсталым, но при этом стал гениальным изобретателем различной механической техники. Кроме нее, Ганса интересовали только мамонты... После ссоры с отцом несчастный сбежал из дома. За год до смерти сестры он прислал ей проект механического пассажирского поезда и машиниста-автомата Оскара. Этот проводной должен был доставить Анну к брату.

Кейт отправляется в путешествие вместо Анны. По дороге ей придется выполнить целый ряд различных заданий. Кейт узнает, что, по легенде, на Дальнем Востоке существует труднодоступный остров Сибирия, населенный юколами, которые до сих пор выращивают живых мамонтов и поклоняются им. Естественно, Ганс Форальберг не мог пройти мимо этой истории и попытаться добраться до Сибири... Кейт следует его путем, и попадает на территорию СССР, где Ганс, как оказалось, работал несколько десятков лет. Выполнив большое количество квестов, адвокат находит в одном из городов постаревшего Ганса Форальберга, подписывает у него бумаги на продажу фабрики и... отправляется с нелюдимым механиком на поиски волшебного острова в заснеженной российской Сибири. Действие игр заканчивается, когда Кейт ступает на тропу мамонтов, ведущую в мир, где реальность смешана с фантастикой.

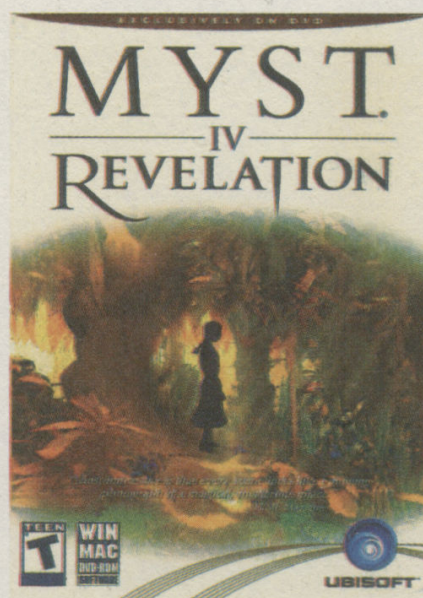


Кейт Уолкер

# MYST 4: REVELATION

Компьютерная игра в жанре графического квеста, четвертая по счету в серии Myst. В ней игрок путешествует по мирам, которые выглядят живыми даже в масштабах использования 2D-графики.

- Разработчик:** Ubisoft Montreal  
**Издатель:** Ubisoft  
**Локализатор:** МиСТ ленд — ЮГ / Руссобит-М  
**Даты выпуска:** Windows — 10 сентября 2004 года, Mac OS X — 10 сентября 2004 года, Xbox — 28 марта 2005 года  
**Платформы:** Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox  
**Игровой движок:** ALIVE Engine  
**Носитель:** DVD-ROM (2)  
**Системные требования:** PC — Windows 98SE/ME/2000/XP, 700 МГц Pentium III или AMD Athlon, 128 Мб RAM (256 Мб для Windows XP), DirectX 9.0-совместимая видеокарта с 32 Мб RAM, DirectX 9.0-совместимая звуковая карта, 4-скоростной DVD-ROM, 3 Гб свободного места на диске (рекомендуется 8 Гб), разрешение экрана 800 x 600  
**Управление:** Мышь



С помощью «амулета памяти» можно видеть события, происходившие в недалеком прошлом с предметами, рядом с которыми в данный момент находится игрок. Перемещаться можно, минуя сразу несколько локаций, а попутно — делать фотоснимки окружающих пейзажей и пользоваться трехуровневой системой подсказок.

В игре рассказывается о том, как Атрус просит Странника посетить миры-тюрьмы и проверить, не исправились ли его сыновья, вот уже 20 лет заточенные в две книги-тюрьмы. Но оказывается, братья уже давно успели выбраться на свободу и собираются отомстить своему отцу. Кроме того, они похищают дочь Атруса. Так что игроку предстоит «покечевать» по мирам (среди них есть даже мир снов), спасти девочку и остановить братьев-преступников.



# МАШИНАРИУМ (MACHINARIUM)

Компьютерная игра в жанре квест, рассказывающая о приключениях робота Йозефа в городе Машинариум.

**Разработчик:** Amanita Design  
**Издатели:** Amanita Design, Valve, Direct2Drive, Gamersgate, StarDock, 1C, Soft Club  
**Локализатор:** Snowball Studios  
**Дата выпуска:** 16 октября 2009 года  
**Носители:** CD-ROM, загрузка из Интернета  
**Платформы:** Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Wii (WiiWare), PlayStation 3 (PSN), Apple iOS, BlackBerry Tablet OS (англ.)  
**Игровой движок:** Adobe Flash  
**Управление:** Мышь, клавиатура



Вступительного ролика в игре нет, и поэтому сразу не ясно, каким образом робот Йозеф угодил на свалку. Но все предпосылки и мотивы действий персонажа отображаются на экране в виде «облачка», в котором говорится о его воспоминаниях или желаниях.

По ходу игры выясняется, что в городе бесчинствует банда Черных Шляп, которая похитила подругу Йозефа и установила бомбу на одной из башен Машинариума. Главному герою надо выполнить большое количество заданий, чтобы обезвредить бомбу и найти свою подругу. В самом конце игры Йозефу это удастся, но... вертолет полицейского, на котором он летел, терпит крушение. Йозефа и даму-робота спасают птички. Правда, они уносят пострадавших в разные стороны...

Прохождение каждой области в игре можно посмотреть в «Книге прохождения». Для этого необходимо пройти несложную скролл-шутер игру, стреляя в паучков. Вместо этого можно также использовать мысли Йозефа, в которых содержится намек на то, что надо сделать.



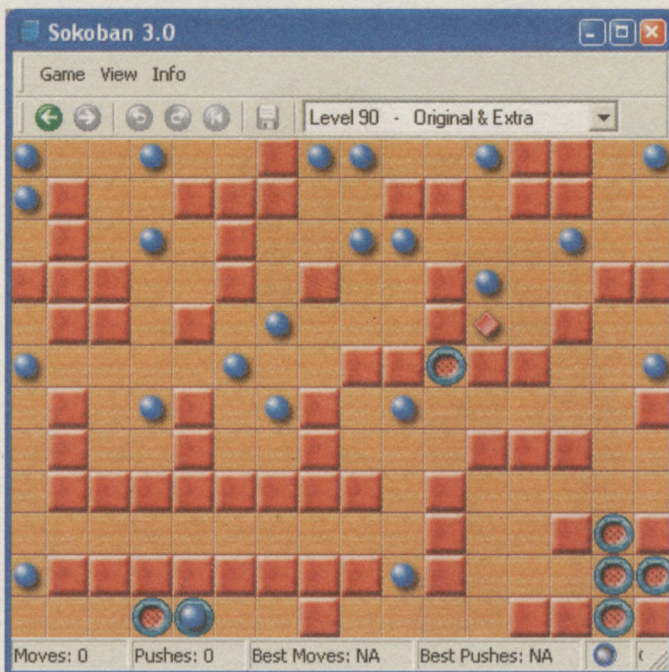


## «СОКОВАН» (СОКО-ВАН, ЯП. «КЛАДОВЩИК»)

Логическая игра-головоломка, в которой игрок передвигает ящики по лабиринту. Лабиринт показан в виде плана, и «кладовщику» необходимо поставить все ящики на заданные конечные позиции (ящики можно только толкать, а не тянуть). Только один ящик может быть передвинут за раз.

Игра Sokoban была создана в 1980 году Хироюки Имабаяси, а в 1982 году японская компания Thinking Rabbit выпустила «кладовщика» в массовую продажу. В бывшем СССР Sokoban знали, в основном, как KURTAN и «Мудрый крот».

Сокобаны делятся на четыре категории. В первой и третьей каждый из ящиков может быть на любом специальном поле. Во второй и четвертой на специальном поле могут быть только ящики, соответствующие этому полю по цвету. В третьей и в четвертой от толчка по ящику тот едет или скользит до другого ящика или стены.

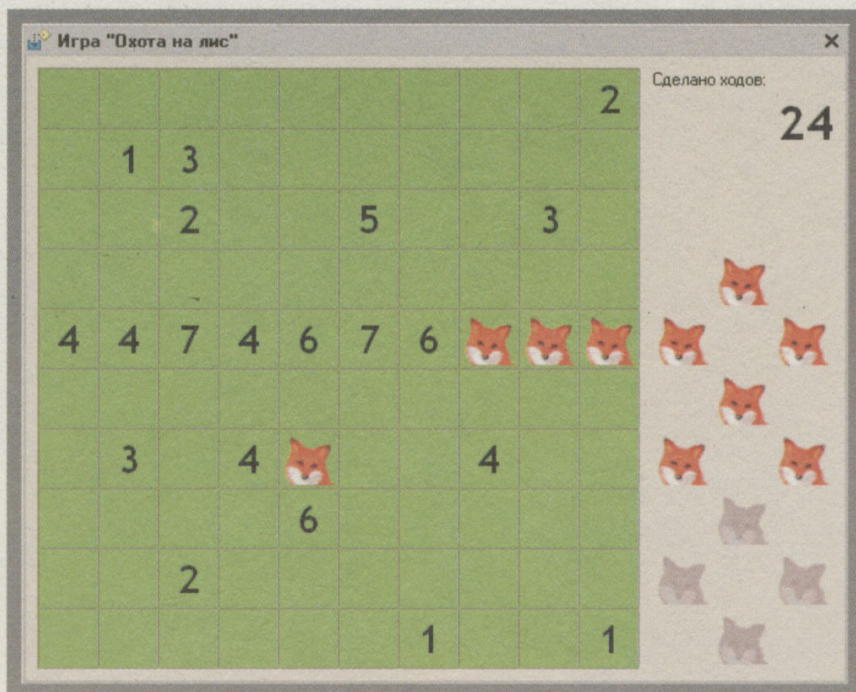


## «ОХОТА НА ЛИС»

Известная логическая игра, созданная по мотивам радилюбительской игры по спортивному радиоориентированию. Программу для «Охоты на лис» первым опубликовал в номере 12 журнала «Наука и жизнь» за 1985 год А. Несчетный из Ленинграда.

На поле случайным образом расставляются восемь «лис», причем несколько из них могут находиться в одной и той же клетке. Игрок, естественно, не знает, где «спрятались» «лисы». Он задает свое положение на поле, указав координаты. А в ответ получает количество «лис», которые пеленгуются из его нынешнего местоположения.

Если местоположение игрока совпало с положением «лисы», она считается найденной. Игра продолжается, пока не будут найдены все «лисы».



## ГРАФИЧЕСКИЕ КВЕСТЫ



Графические квесты — это изобретение, сделанное еще в начале 1980-х годов и, как ни странно, до сих пор пользующееся известной популярностью. Обычно подобные игры не являются одиночными, а образуют целые серии.

С появлением домашних компьютеров, отличающихся развитой графической системой, индустрия этих игр начала развиваться невероятными темпами. Квесты приобрели графические иллюстрации происходящего (изначально они были чисто декоративными); правда, изображение оставалось статичным, неподвижным. «Оживить» его на тот момент могло разве что воображение игрока...

И только с появлением емких носителей информации появилась возможность сделать изображение ярким, детализированным. Еще позже появился главный герой как персонаж — со своим характером, способностями и возможностями. Хотя при этом игрок продолжал оперировать набором команд (а не участками изображений, как в полностью интерактивном графическом окружении).

С появлением звуковых карт появилась и первая музыка, которая соответствовала атмосфере игры, а также озвучивание действий и событий. Несколько позже благодаря емким носителям информации состоялась озвучка диалогов персонажей игр. Но к моменту появления первых графических игр графические квесты утратили былую популярность.

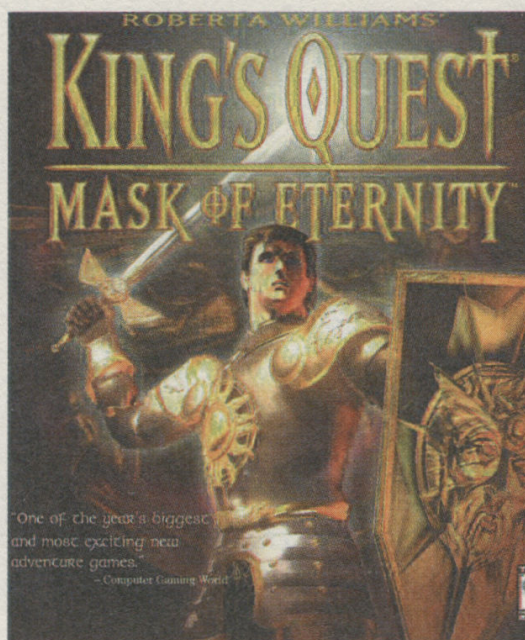
*Одними из популярных игр этого поджанра являются серии игр Monkey Island*



# KING'S QUEST (КОРОЛЕВСКИЙ КВЕСТ)

Серия из восьми игр жанра квестов, которая считается классической. King's Quest описывает историю королевской семьи в вымышленном государстве Давентрия, длящуюся уже в течение двух поколений. Членам семьи приходится переживать массу приключений, проходить через разного рода испытания, «кочевать» по ряду государств и на Землю Зеленых Островов.

- Разработчик:** Sierra
- Издатели:** IBM, Sierra
- Создатель:** Роберта Уильямс
- Платформа:** Мультиплатформенная
- Первая игра:** King's Quest: Quest for the Crown — 10 мая 1984 года
- Последняя игра:** King's Quest: Mask of Eternity — декабрь 1998 года



Первым квестом, в котором появилась примитивная графика, стала детективная история *Mystery House*, созданная в конце 1970-х годов Кеном и Робертой Уильямс по мотивам романа Агаты Кристи «Десять негрятят». Успех новой игры был настолько ошеломляющим, что в 1980 году Уильямс основали компанию, занимающуюся исключительно разработкой и продажей компьютерных игр. Нам она известна под названием *Sierra On-Line*.

# ТЕКСТОВЫЕ КВЕСТЫ

Если вспомнить историю компьютерных игр, то вначале, когда процессоры были еще не столь мощными, память — не столь большой, а графические устройства отображения вообще были редкостью, абсолютно все квесты являлись текстовыми.

```
WEST OF HOUSE SCORE: 0/4
>GET LEAFLET
TAKEN.
>READ LEAFLET
WELCOME TO ZORK
ZORK IS A GAME OF ADVENTURE,
DANGER, AND LOW CUNNING. IN IT YOU WILL
EXPLORE SOME OF THE MOST AMAZING
TERRITORY EVER SEEN BY MORTALS.

NO COMPUTER SHOULD BE WITHOUT ONE
THE ORIGINAL ZORK WAS CREATED BY
ANDERSON, MARC BLANK, BRUCE DANIELS,
DAVE LEBLING. IT WAS INSPIRED BY THE
ADVENTURE GAME OF CROWTHER AND WOODS.
THIS VERSION WAS CREATED BY MARC BLANK,
DAVE LEBLING, JOEL BEREZ, AND SCOTT
CUTLER.

(C) COPYRIGHT 1979 & 1980 INFOCOM
INC. ALL RIGHTS RESERVED.
```

*Zork — серия текстовых (впоследствии графически-текстовых) приключенческих компьютерных игр фирмы Infocom*

Но и позже этот вид игр не отошел в область истории. Подобные квесты существуют до сих пор и находят своих поклонников. Отличие этих игр заключается в том, что игрок взаимодействует с виртуальным миром через командную строку. Сама же информация о мире, в котором он в данный момент «живет», выводится в виде рисунков и текстов из печатных знаков.

*В наше время текстовые квесты встречаются, в основном, в качестве мини-игр в составе крупных игр.*

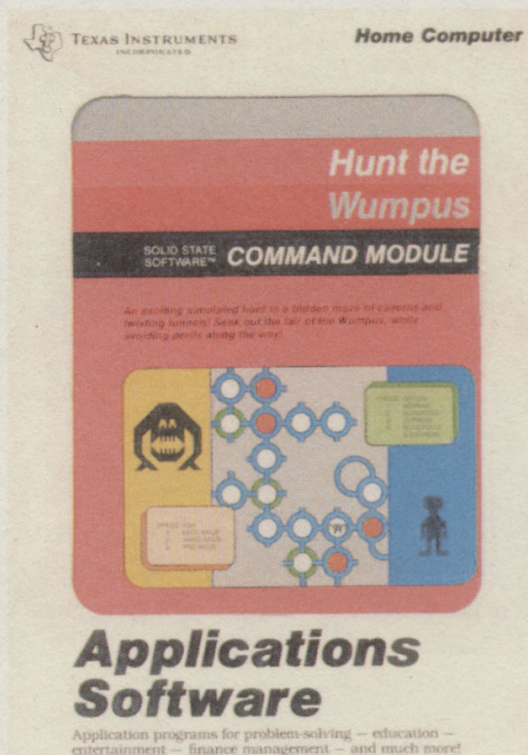
## HUNT THE WUMPUS («ОХОТА НА ВАМПУСА»)

Классическая текстовая компьютерная игра, написанная в 1972 году. От игрока требуется пройти мрачный лабиринт, отыскать странное существо — Вампуса — и застрелить его.

Вампус — это огромный и опасный фантастический монстр, который обитает в пещерах. Он имеет отвратительный запах, питается людьми и наделен очень тонким слухом. Известно также, что Вампус очень тяжел, ноги его имеют присоски, а сам он большую часть времени проводит в спячке.

### МИР ИГРЫ

Мир «Hunt the Wumpus» — это пещера из 20 пронумерованных комнат, каждая из которых соединена тоннелями с тремя другими, то есть пещера представляет собой расплющенный додекаэдр (в последующих версиях используются топологии, основанные на икосаэдре, листе Мебиуса, пчелиных сотах и др.) [2]. В начале игры персонаж случайным образом оказывается в одной из комнат пещеры. За ход он может либо выстрелить в одну из трех соседних комнат, либо перейти в какую-нибудь из них.



## ЦЕЛЬ

В какой-то из комнат спит Вампус. Задача игрока — найти Вампуса и убить его. В некоторых поздних версиях игры игрок также собирал золото, которое встречалось в комнатах пещеры (каждая собранная порция золота давала 1000 очков, а 10 000 очков — дополнительную «жизнь» игроку).

## ОРУЖИЕ

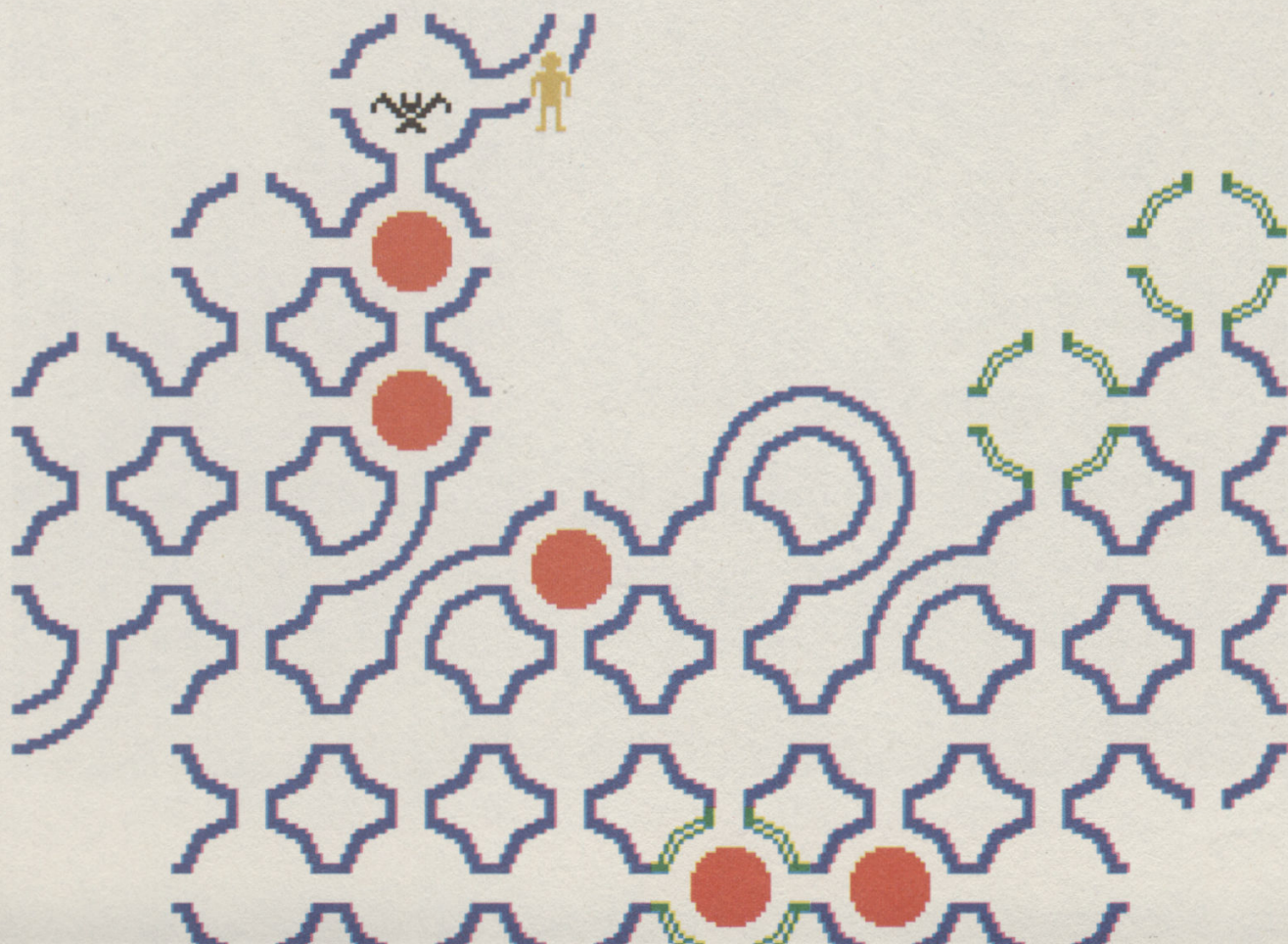
Игрок имеет лук с пятью стрелами. Для убийства Вампуса достаточно и одной стрелы. Если стрела попала в Вампуса, то игрок победил и игра окончена. В последующих версиях игры Вампус мог оказаться просто раненым, и при этом становился очень злым.

Стрелы у игрока не простые, а волшебные — они могут делать повороты во время полета. Каждая стрела может пролететь пять соседних комнат.

Путешествуя по лабиринту, игрок в ходе игры составляет представление о том, как связаны друг с другом комнаты в пещере. Стреляя, игрок должен указать номера комнат, через которые пролетит его стрела. Если он ошибется, то стрела начнет летать случайным образом и может угодить в своего хозяина.

Подсказками в игре служат запах Вампуса, сквозняки, шум. Игрок проигрывает в том случае, если был задет собственной стрелой, израсходовал все стрелы, не убив Вампуса, если он угодил в бездонную яму (из 20 комнат пещеры такую ловушку имеют две) или был съеден проснувшимся монстром. Переместиться в другую комнату игрок рискует и не по своей воле — его могут переносить гигантские летучие мыши. Зловредные зверушки способны сбросить игрока прямо в яму или вообще на голову Вампуса». В поздних версиях игры участнику приходится сталкиваться также с «анаэробными термитами», съедающими стрелы, а также с землетрясениями, которые произвольным образом меняют расположение ям.

«Охота на Вампуса» — первая в истории текстовая, а также первая приключенческая игра. Позже появились и графические версии этой игры, отличающиеся от оригинальной другими лабиринтами и ловушками.



# ЭКШН-АДВЕНЧУРЫ

Экшн-адвенчуры (от английского action — «действие», adventure — «приключение») — это компьютерные игры, которые имеют полноценный развитый литературный сюжет. На сегодняшний момент экшн-адвенчуры — самый популярный жанр квестов. В процессе такой игры каждый конкретный участник сам раскрывает все сюжетные линии и выполняет определенную миссию (порой несколько). В основном, экшн-адвенчуры основываются на скорости реакции игрока, степени развития его рефлексов. Но одновременно в них есть и элементы классических квестов.

Отличительной чертой экшн-адвенчуров является их «атмосферность», которая заставляет игрока с головой уходить в предложенную разработчиками вселенную — будь то город-призрак или заброшенный таинственный дом.

## PRINCE OF PERSIA

Серия видеоигр в жанре action-adventure, которые имеют разные названия, разрабатывались и издавались разными компаниями.

**Разработчики:** Broderbund, Red Orb Entertainment, The Learning Company, Ubisoft, GameLoft

**Издатели:** Broderbund, Mattel Interactive, Konami, Ubisoft, Акелла

**Создатель:** Джордан Мехнер

**Платформы:** IBM PC, NES, SNES, Sega Mega Drive, Game Boy Advance

**Первая игра:** Prince of Persia — 1989 год

**Последняя игра:** Prince of Persia: The Forgotten Sands — 2010 год

При разработке этой игры Джордан Мехнер для анимирования игровых персонажей использовал своего брата Дэвида, оцифровывая видео, на которых были запечатлены его движения. Эта технология позволила создать героев, которые двигаются естественно.



# PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS (ПРИНЦ ПЕРСИИ: ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ)

Компьютерная игра из серии Prince of Persia, которая на данный момент пользуется наибольшей популярностью.

**Разработчики:** Ubisoft Montreal, Ubisoft Singapore, Ubisoft Quebec, Ubisoft Casablanca

**Издатель:** Ubisoft

**Даты выпуска:** Xbox 360, PS3, PSP, Wii, DS — май 2010 года, PC — июнь 2010 года

**Платформы:** PC, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, PSP, Nintendo DS

**Игровой движок:** Anvil engine, Jade engine

**Режимы игры:** Одиночная, мультиплеер

**Системные требования:**

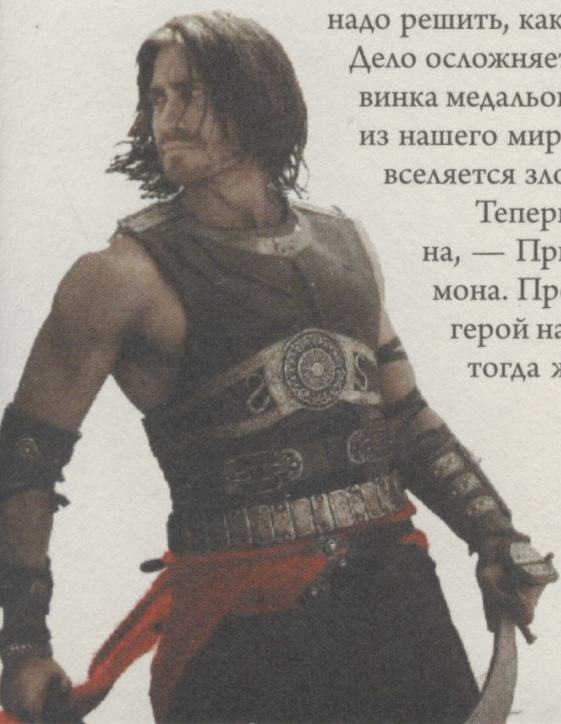
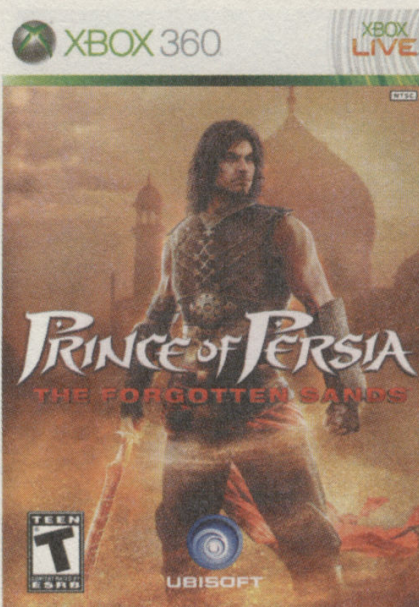
ОС — Windows XP (SP3) / Windows Vista (SP2) / Windows 7, процессор: 2.6 ГГц Dual-core Intel Pentium D или AMD Athlon 64 X2 3800+, оперативная память: 1 Гб Windows XP / 2 Гб Windows Vista, Windows 7, видеокарта: 256 Мб, совместимая с DirectX 9.0c; Shader Model 3.0 или выше, место на жестком диске: 8 Гб, звуковая карта: совместимая с DirectX 9.0c, постоянное Интернет-подключение: 128 кб/с или быстрее

**Управление:** Клавиатура, мышь, геймпад

Сюжет у игры довольно интересный. Принц прибывает в гости к своему младшему брату Малику, чтобы поучиться у него боевому искусству. Но оказывается, королевство Малика пытается захватить вражеская армия. Малик, желая прогнать захватчиков, воспользовался магическим медальоном, состоящим из двух частей, и выпустил на свободу таинственную армию Соломона. Загадочные воины не спешили благодарить Малика: вырвавшись на волю, они превратили всех жителей королевства в песчаные статуи. Теперь Принцу надо решить, как остановить армию Соломона и спасти королевство брата. Дело осложняется тем, что Малик пропал, а у него находится вторая половинка медальона, с помощью которого призрачную армию можно изгнать из нашего мира. К тому же, позже, во время битвы с ифритами в Малика вселяется злой дух, и младший брат Принца превращается в монстра...

Теперь, чтобы победить ифрита — предводителя армии Соломона, — Принцу надо найти в городе джиннов Рекеме меч царя Соломона. Преодолев ловушки, сразившись с многочисленными врагами, герой найдет меч, встретится с братом-ифритом и убьет его. Только тогда жители королевства освободятся от песчаного проклятия.

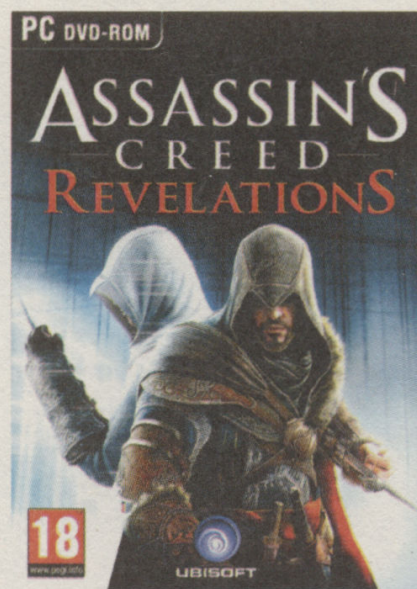
*Внешность главного героя игры очень напоминает принца из фильма «Принц Персии: Пески времени».*



# ASSASSIN'S CREED («КРЕДО АССАСИНА»)

Серия мультиплатформенных игр в жанре экшн-адвенчуры с элементами стелс-экшна. На данный момент серия насчитывает девять игр, четыре из которых входят в состав оригинальной серии. Интересно, что в ее создании принимали участие специалисты, создавшие «Принца Персии: Пески времени».

- Разработчики:** Ubisoft Montreal, Gameloft, Griptonite Games
- Издатели:** Ubisoft, Акелла PC, Gametec Xbox, PlayStation 3, Одиссей PC
- Платформы:** PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, Nintendo DS, PSP, Nintendo 3DS
- Движок:** Anvil engine
- Первая игра:** Assassin's Creed — 14 ноября 2007 года
- Последняя игра:** Assassin's Creed: Revelations — 15 ноября 2011 года



Действие игры происходит параллельно в 2012 и 1191 годах. В наше время главным героем выступает бармен Дезмонд Майлз. Его похищают ученые корпорации «Абстерго Индастриз», которые с помощью особого аппарата Анимус хотят восстановить фрагмент из жизни далекого предка Майлза.



Дезмонд Майлз

Оказывается, пра-пра-... дедушкой обычного бармена, жившим во времена Третьего Крестового похода, был ассасин по имени Альтаир ибн Ла-Ахада. И ученым крайне необходимо получить некую информацию об этом человеке. А именно — узнать, где был спрятан мощный артефакт, за которым охотились рыцари-тамплиеры. В этом исследователям может помочь Анимус — машина, созданная для извлечения генетической памяти.

О том, что он является потомком ассасина, сам бармен узнал от ученого Уоррена Видика и его ассистентки Люси Стилман. Оказывается, его предок вместе с двумя другими ассасинами, Маликом и Кадаром, в 1191 году побывал в Храме Соломона в Иерусалиме. Задачей ассасинов было не допустить того, чтобы тамплиеры завладели могущественным артефактом, спрятанным в храме. После неудачного боя с магистром ордена Тамплиеров Робером де Сабле Альтаир бежал, оставив своих товарищей на растерзание противнику.

В городе Масиафе, где располагалась крепость ассасинов, Альтаир неожиданно встретился с Маликом, которому все же удалось ускольз-

Игра «Кредо ассасина» в 2008 году заняла третье место в номинации «Экшн года» по данным журнала «Игромания».

Игра «Кредо ассасина» дает возможность побывать в древнем городе Масиафе (он действительно некогда был крепостью ассасинов) и в трех крупнейших городах Святой Земли — в Иерусалиме, Дамаске и Акре. Все они имеют архитектурный облик, схожий с оригинальным.

нуть от тамплиеров, прихватив с собой знаменитый артефакт, за которым охотились рыцари, — Яблоко Эдема. Согласно легенде, именно с его помощью Иисус Христос ходил по воде и превращал воду в вино, а Моисей смог заставить расступиться море. Как оказалось, артефакт попытался присвоить глава ассасинов, стремившийся к безграничной власти.

В ходе игры тебе придется спасти жителей Масафа, уничтожить врагов, отыскивать предателей, идти по следу некоего таинственного братства, стать свидетелем ссоры между английским королем Ричардом Львиное Сердце и наместником Акры Вильямом Монферратом, избежать массы ловушек,

уходить от погони, расследовать запутанные дела, собирать информацию, скрываться, сражаться с самим Робером де Сабле и с главой организации ассасинов.

Как оказалось, в Яблоке Эдема была скрыта голограмма, указывающая места, где хранятся другие частицы Эдема (яблоки). И недаром ученые так настойчиво охотились за этим артефактом: и сам Видик, и его коллеги оказались на самом деле тамплиерами, а Люси — ассасином...

В игре участнику приходится исследовать мир в свободном порядке. Игровое пространство представляет собой упрощенную модель Святой Земли, поделенную на семь частей. Передвигаться по нему можно как пешком, так и верхом на лошади.

*Интересно, что главный персонаж игры, несмотря на свою великолепную боевую подготовку, достаточно уязвим. Дело в том, что в «Кредо ассасина» нет традиционного для многих игр уровня здоровья. Вместо этого задействован уровень синхронизации бармена и его далекого предка. Так, падения с высоты, убийство невинного, точное попадание стрелы уменьшают синхронизацию с ДНК. К тому же, Альтаир... не умеет плавать, и потому падение в воду для него заканчивается гибелью.*

*Альтаир наслаждается видами Иерусалима*



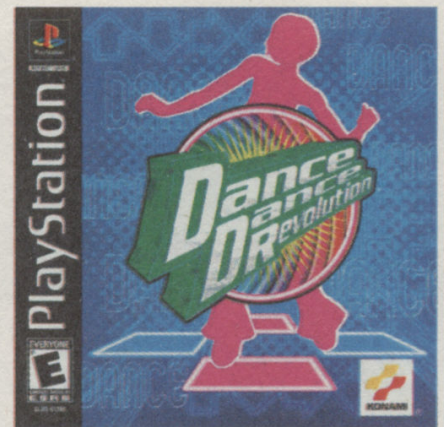
# МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

В компьютерных играх этого вида геймплей строится на взаимодействии игрока с музыкой. Но самое интересное здесь то, что жанр подобных игр может быть каким угодно — от обучающих до головоломок.

## DANCE DANCE REVOLUTION

Серия музыкальных видеоигр, также известная как Dancing Stage и завоевавшая большую популярность в мире. К настоящему моменту издано более 100 ее вариантов. Dance Dance Revolution — самая большая серия, входящая в так называемое семейство Bemani-игр. К настоящему моменту во всех официальных версиях игры представлено более 1000 различных песен.

- Разработчик:** Konami  
**Издатели:** Disney, Keen, Konami, Nintendo  
**Платформы:** Dreamcast, Game Boy Color, GameCube, iPhone, iPod, Nintendo 64, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, Windows, Xbox, Xbox 360, Wii, аркадные автоматы, мобильные телефоны  
**Режимы игры:** 1—4 игрока  
**Управление:** Четырехкнопочная танцевальная платформа, игровой контроллер, клавиатура, USB-камера EyeToy



Игра проходит на танцевальной платформе с четырьмя панелями: «вверх», «вниз», «влево» и «вправо». Во время игры по экрану перемещается последовательность стрелок, соответствующая музыкальному ритму звучащей песни. Игрок должен нажимать ногами в такт музыке соответствующие панели в тот момент, когда стрелки совпадают с полупрозрачным трафаретом, который располагается в верхней части экрана. При каждом правильном нажатии у игрока постепенно пополняется уровень «шкалы жизни». За каждый промах от шкалы отнимается определенное количество энергии. Игрок проигрывает, если он хотя бы раз во время раунда допустил падение уровня «шкалы жизни» до нуля.



# РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«Ролевухи» — это особый вид компьютерных игр, который имеет одну отличительную особенность: все без исключения персонажи, задействованные в такой игре, имеют определенный «готовый набор» умений, навыков и характеристик, определяющих их силы и способности. Все качества своего персонажа участник может постоянно улучшать, выполнив определенные действия (обычно речь идет об убийстве врага и выполнении конкретных заданий). Кроме того, персонажи могут приобретать и новые, ранее не свойственные им умения.

В процессе прохождения игры участник на разных уровнях может находить или приобретать определенный инвентарь (скажем, новые виды оружия и доспехов) и вспомогательных средств (например, эликсиров). Еще одной отличительной чертой ролевых игр является наличие в них детально проработанного виртуального мира, разветвленного сложного сюжета, большого количества диалогов. Персонажей в таких играх всегда очень много, и все они характеризуются тем, что имеют свой, строго индивидуальный характер. Кроме того, разработчики позаботились снабдить «ролевухи» большим количеством разного рода артефактов, зелий, а самих персонажей — разнообразными предметами экипировки (ее, кстати, тоже можно улучшать).

Ролевые игры имеют несколько поджанров, и ниже ты сможешь найти их краткое описание. Возьмем, например, action RPG. Это — ролевая игра со слэшерной или шутерной боевой системой. Кроме собственно боевых действий, она включает в себя развитую систему прокачки и квесты разной степени сложности.

*Считается, что первыми компьютерными ролевыми играми были Dungeon (1975) и dnd (1974).*

*Интересно, что среди ролевых игр встречаются образцы самых разных жанров — от стратегии до экшна.*



# DIABLO

Серия Hack and slash, которая к середине 2008 года разошлась по миру более чем в 18,5 миллионах копий. Кстати, первая игра серии вышла в свет в 1996 году, а на данный момент в разработке пятая игра.

**Разработчик:** Blizzard North Climax Group (PlayStation порт)

**Издатель:** Blizzard Entertainment Ubisoft

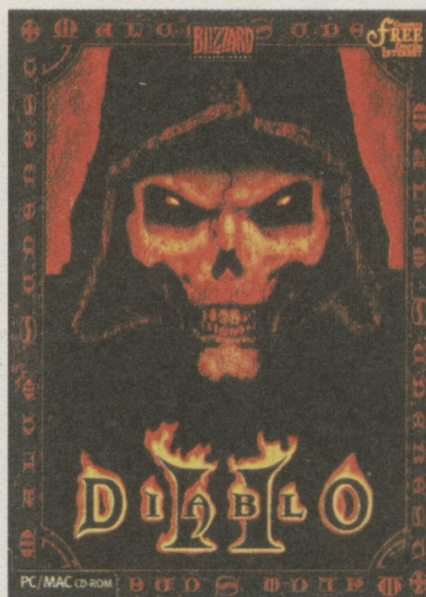
**Дата выпуска:** Март 1998 года

**Платформы:** Windows, Mac OS X

**Управление:** Клавиатура, мышь

**Режимы игры:** Однопользовательский, многопользовательский

**Носитель:** CD-ROM



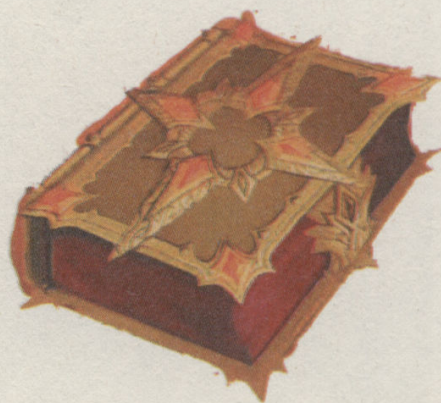
События данной серии разворачиваются в фантастическом мире (Святылище), где существует вечное противостояние между Высшими силами Небес и силами Пылающего Ада. Собственно, это не удивительно: ведь Санктуарий создали... ангелы и демоны, уставшие от вечных конфликтов. Люди же появились в результате слияния крови ангелов и демонов. Получившихся «гибридов» как-то сразу невзлюбили обе конфликтующие стороны, достигшие в вопросе отношения к людям завидного единогласия.



Чтобы защитить Святылище, в нем на Горе Арреат был установлен специальный артефакт — Камень Мира. Он не пускал в Святылище ни ангелов, ни демонов, и к тому же подавлял у людей способность к волшебству. Естественно, камень сразу же стал предметом раздора для Зла и Добра, и в их интриги оказались вовлечены герои-люди. Наконец, Камень все же пришлось разрушить, чтобы Высшее Зло не смогло воспользоваться его энергией. Что произошло потом? Ищи ответ на этот вопрос в играх серии!

## TRUE RPG (RPG, CRPG)

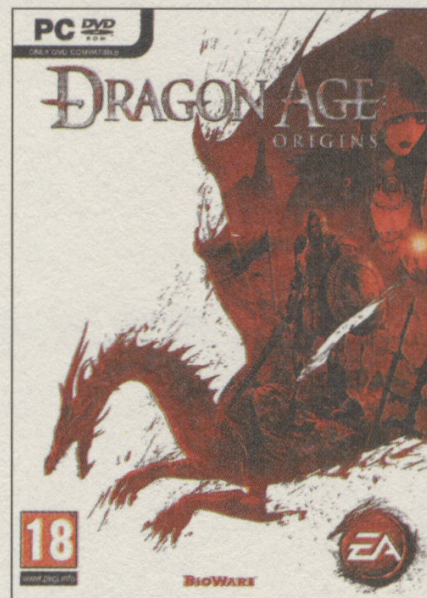
Еще один вариант ролевых игр. Он отличается тщательно разработанным сюжетом, достаточно сложным виртуальным миром с обширной ролевой системой. Диалогов здесь много, они развернуты и эмоциональны. Кроме того, при решении возникающих перед ним задач, игрок выбирает свой путь.



# DRAGON AGE: ORIGINS (ВЕК ДРАКОНА: НАЧАЛО)

Культовая компьютерная ролевая игра в жанре фэнтези, завоевавшая множество наград.

**Разработчики:** BioWare Edmonton, Edge of Reality (версии для консолей)  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Даты выпуска:** 3 ноября 2009 года, версия 1.04 — 19 июня 2010 года  
**Платформы:** Windows, PS3, Xbox 360, Mac OS X  
**Игровой движок:** Eclipse  
**Режим игры:** Одиночный  
**Носитель:** DVD-ROM, Blu-ray



Действие происходит в фэнтезийном мире, в эпоху условного позднего средневековья, в королевстве Ферелден, которое находится в Южном полушарии, на материке Тедас. В Ферелдене живет несколько разумных рас — люди, эльфы, гномы, кунари. Некоторые из них (кроме гномов) обладают врожденной способностью к магии. Кроме «физического» мира в игре существует также «мир духов», Тень. В нем обитают не только «обычные» расы, но и демоны. В Тень во сне попадают представители всех рас, кроме гномов, а маги способны входить в нее и в бодрствующем состоянии.

Религия, задействованная в игре, сильно напоминает христианство. Имеется также нетерпимость к язычникам-эльфам и магам. В Ферелдене игрок может также столкнуться с оборотнями, разумными каменными големами, живыми деревьями-сильванами.

Несколько сотен лет назад из подземелий на поверхность выбралась орда чудовищ, порождений Тьмы. Ими командует Древний бог в облике дракона, переродившегося в Архидемона. В истории волшебного мира было четыре нашествия Порождений Тьмы, а события игры описывают Пятый Мор. Время событий — век Дракона, девятый со вступления в должность первой жрицы церкви. Игроку предстоит пройти обряд посвящения в Серые Стражи и помочь королю Ферелдена Кайлану сразиться с наступающими Порождениями Тьмы. В начале игры дается возможность выбрать себе один из трех классов: воин, маг или разбойник, а на седьмом и четырнадцатом уровнях — специализацию, дающую дополнительные способности.



## JRPG

Ролевая игра, придуманная разработчиками из Японии. Ее характеризуют тщательно проработанный игровой мир, многочисленные диалоги, скрупулезно прорисованные, красивые персонажи и очень интересный, «затягивающий» (хотя и линейный!) сюжет. Правда, в данном случае игрок не пользуется особой свободой выбора — как в способах решения задач, так и в прокачке своего героя.

*Игры JRPG чем-то напоминают интересную интерактивную книгу. За пределами Японии они создаются крайне редко.*

## ТАКТИЧЕСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Имеют многие черты пошаговой стратегии. Игроку предлагается взять «под свое командование» группу воинов. Данный вид «ролевух» впервые выпустили тоже в Японии, однако сегодня их в большом количестве создают также на Западе — ввиду особой популярности.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA (HEROES III, ГЕРОИ III)

Культовая фэнтезийная пошаговая стратегическая компьютерная игра с ролевыми элементами, третья часть серии игр Heroes of Might and Magic.

**Разработчики:** New World Computing, Loki Software (Linux)

**Издатели:** 3DO, Ubisoft, Loki Software (Linux), Бука

**Дата выпуска:** 28 февраля 1999 года

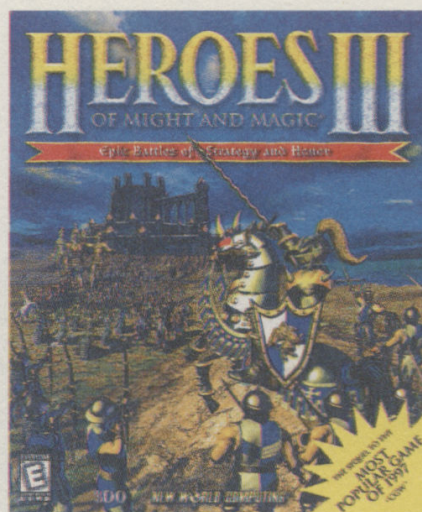
**Носители:** CD, DVD (сборник игр серии Heroes of Might and Magic)

**Платформы:** Microsoft Windows, Macintosh, Linux

**Режимы игры:** Кампании, одиночные сценарии, мультиплеер

**Системные**

**требования:** Процессор: Pentium 133 МГц, ОЗУ: 32 Мб, видеокарта: DirectX-совместимая, жесткий диск: 230 Мб свободного места



Суть данной игры заключается в управлении героями, которые ведут в бой армии мифических существ. В игре сочетаются стратегическая и тактическая составляющие. Основное действие игры происходит на карте приключений, по которой перемещаются герои, захватывая при этом города, посещая всевозможные строения на карте и т. д. Когда герой вступает в битву, игра переключается в боевой режим, похожий на шахматы.

Игрок может также развивать города, строить здания, дающие доступ к более мощным существам, магическим заклинаниям и т. д. Интересно, что создавать новые города игрок не может — приходится довольствоваться теми, что уже существуют, и отбивать их у противника.

Игра является пошаговой, за один день можно совершить любые доступные действия, ограниченные запасом хода у героев, и построить одно здание.

С получением опыта герой постепенно поднимается на более высокие уровни, приобретает новые навыки и возможности. Основным источником опыта является победа в сражении. В игре также присутствуют семь типов ресурсов: золото, древесина и руда, ртуть, сера, кристаллы и самоцветы. Они помогают герою добиться преимущества над противником и добиваться расцвета своих городов.

Как и в большинстве миров фэнтези, во вселенной Heroes of Might and Magic магия играет основополагающую роль. Она представлена в виде заклинаний. Заклинания, наряду с атаками существ, играют ключевую роль в игре. Но применение магии может ограничиваться или полностью исключаться свойствами местности, конкретным местом, артефактами или свойствами существ.

В начале новой миссии-карты игрок может указать уровень сложности, на котором он хочет пройти карту. Доступны пять режимов, которые различаются по силе игроков, за которых выступает компьютер, и по количеству ресурсов.



## «ВЕДЬМАК»

Компьютерная ролевая игра по мотивам серии романов известного польского писателя Анджея Сапковского.

<b>Разработчик:</b>	CD Projekt RED
<b>Издатели:</b>	Atari, CD Projekt
<b>Даты выпуска:</b>	«Ведьмак» — 2007 год, «Ведьмак: Дополненное издание» — 2008 год, версия 1.5 — 2009 года
<b>Платформа:</b>	Windows
<b>Игровой движок:</b>	Модифицированный Aurora Engine, физический движок Karma
<b>Режим игры:</b>	Синглплеер
<b>Носитель:</b>	DVD
<b>Системные требования:</b>	Операционная система Microsoft® Windows® XP Service Pack 2, центральный процессор Intel Pentium 4 2,4 ГГц или AMD Athlon 64 2800+, объем оперативной памяти 1 ГБ, объем жесткого диска 9 ГБ, информационный носитель DVD, видеокарта 3D-видеоадаптер с памятью 128 МБ, совместимый с DirectX® 9.0c, с поддержкой Vertex Shader / Pixel Shader 2.0 (NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon 9800), звуковое устройство, совместимое с DirectX® 9.0c
<b>Управление:</b>	Клавиатура и мышь



Действие игры происходит в фантастическом игровом мире, основанном на произведениях Анджея Сапковского. Он отличается от большинства выдуманных вселенных отсутствием четкого деления на черное и белое, плохое и хорошее. Всеми персонажами движут не абстрактные понятия, а обычные человеческие чувства и страхи. Мир игры населяют различные расы — люди, эльфы, краснолюды, монстры.





В основу игры положена история жизни Геральта из Ривии, ведьмака, специально обученного охотника на монстров. Сюжет игры начинается через пять лет после событий последней книги из цикла о ведьмаках и разделяется на пять отдельных частей, пролог и эпилог. Многие повороты сюжета игры напрямую зависят от того, какой выбор делает игрок в тот или иной момент времени. Выполнив большое количество заданий, не раз встретившись с жуткими монстрами в разных локациях, в конце Геральт должен будет сразиться с королем Дикой охоты, окончательно решив для себя вопрос Предназначения.

*В разработке сюжета игры принимал участие сам Анджей Сапковский. Постановкой системы боя занимались специалисты из Польской каскадерской академии. В итоге, по заявлению старшего дизайнера Мацека Щесника, ими был выработан своеобразный «ведьмачий» стиль, который совмещает искусство фехтования Средневековья, айкидо и многих других боевых искусств. Подготовка хореографии заняла более 900 часов! При изображении движений Геральта разработчикам помогал один из самых известных в Польше специалистов по средневековому оружию и фехтованию Марцин Змудзкий.*

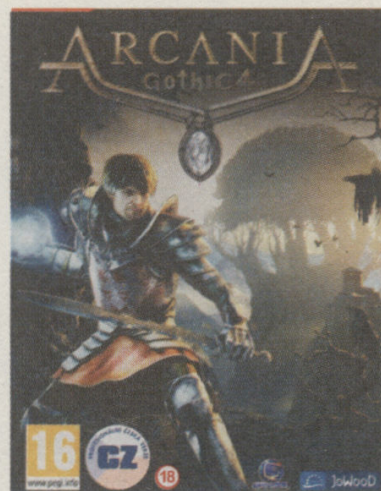


Геральт

## «ГОТКА» (GOTHIC)

Культовая компьютерная игра, первая часть одноименной серии. Выпущена в начале 2001 года (официальная русская версия — 25 октября 2002 года).

<b>Разработчик:</b>	Piranha Bytes
<b>Издатели:</b>	Egmont Interactive, 1С, Руссобит-М
<b>Даты выпуска:</b>	15 марта 2001 года, 21 ноября 2001 года, 25 октября 2002 года
<b>Жанры:</b>	CRPG/Приключения
<b>Платформа:</b>	PC (Windows)
<b>Игровой движок:</b>	ZenGin
<b>Режим игры:</b>	Одиночный
<b>Носитель:</b>	CD (2)
<b>Системные требования:</b>	Процессор 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта с 32 Мб памяти, 1,4 Гб на жестком диске
<b>Управление:</b>	Клавиатура и мышь



Данная игра отличается несколько нестандартным для ролевых компьютерных игр управлением. В «Готике» взаимодействие с персонажем или объектом происходит только при одновременном нажатии двух клавиш «Действие» + «Движение вперед». Дело в том, что эта игра изначально разрабатывалась под одну из игровых консолей, однако затем ее перенесли на платформу PC.

В бою персонаж может использовать для нападения и защиты оружие, навыки рукопашного боя и особые боевые заклинания. В боевом режиме любой объект будет рассматриваться героем как противник (даже если ему на дороге встретился дружественный персонаж). Так что сильным героям приходится и самим обнажать оружие, а слабым — удирать подальше. Лишь при участии в коллективном сражении, где на стороне героя выступают его друзья, можно ходить с оружием наизготовку без риска быть атакованным своими же союзниками.



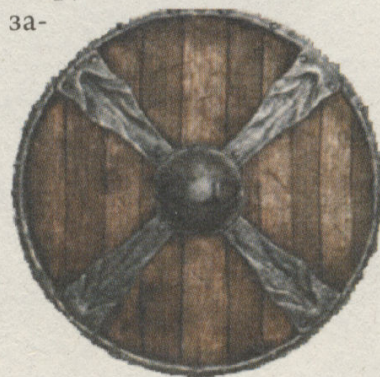


В «Готике» во всех игровых эпизодах можно по своему желанию настроить вид «от третьего лица», ракурс обзора, удаление камеры. Кроме того, в игре камера неотступно следует за главным героем. А вот какой-либо курсор или прицел отсутствует вовсе. Когда взгляд героя фиксируется на одной цели, она подсвечивается. После этого все удары и выстрелы наводятся на данный объект. И, естественно, если на линии огня будет находиться другой объект, он тоже получит повреждения.

Бои могут быть ближними и дальними. При этом, в ближнем бою существует только один вид активного оружия ближнего боя, привязанный к горячей клавише. Сменить его можно по желанию игрока. Ассортимент оружия, используемого в дальнем бою, значительно шире. Здесь можно задействовать луки, арбалеты и боевую магию. Кроме того, в «Готике» для персонажа предусмотрена возможность превращения в разных животных; для каждого такого «оборотня» существует собственный режим боя.

Особенностью боев в «Готике» является автоматический захват цели, стоящей перед персонажем. Чтобы атаковать другой объект, следует произвести ряд специальных действий. А для возврата в «мирный режим» следует убрать оружие или подготовленное заклинание.

Экипировка «обитателя» «Готики» включает в себя любое количество любых предметов, которые можно подобрать. Сюда входят оружие, боеприпасы, доспехи, амулеты, кольца, магические руны и свитки, книги и документы, эликсиры, еда и т. д. При продаже любого предмета торговцу его стоимость уменьшается вдвое (за исключением боеприпасов). Исключения из этого правила случаются редко. Предметы в игре не ломаются, их можно как продавать, так и обменивать.





*Протагонист встречается с Диего. Диего — глава Призраков в самом начале игры (низшие чины охраны) Старого Лагеря в Рудниковой Долине*

Персонажи в «Готике» часто используют магию. Постоянные заклинания имеют вид рун, а одноразовые — вид свитков. Использовать те или иные заклинания могут только те герои, которые владеют определенным уровнем магии. Правда, это правило не касается рун и свитков телепортации — ими может воспользоваться любой персонаж. В игре существует шесть так называемых кругов магии, и шестой из них, некромантия, является запретным.

Действие игры происходит в вымышленном королевстве Миртана, управляемого королем Робаром II. В этом мире королевские войска столкнулись с орками. Противостоять им можно только с помощью оружия и доспехов из магической руды. В Миртане существует несколько ее месторождений. Одно из них находится на острове Хоринис, в Долине рудников. Именно там, в шахтах, отбывают наказание преступники. Причем туда отправляют всех, кто совершил правонарушение, — вне зависимости от того, насколько тяжелым был совершенный проступок. Во избежание побегов над шахтами установлен магический барьер.



*Робар II*

Внутри охраняемой площади сквозь него может проникнуть любое живое существо. А вот выйти обратно невозможно... Однако изобретение штатных королевских магов оказалось до конца не продуманным: странный Барьер достаточно быстро «освоился» на новом месте и... поглотил Долину рудников и часть форпостов орков. Когда это произошло, заключенные уничтожили королевских солдат, которые их стерегли, и завладели огромной территорией, сказочно богатой ресурсами. Главой этого «государства» преступников стал бывший криминальный авторитет Гомез.

Тем временем заключенные начинали голодать, а королевство отчаянно нуждалось в магической руде. Так что Робар II был вынужден заключить соглашение с Гомезом, обязуясь поставлять ему пищу, инструменты и оружие в обмен на руду.

В «Готике» игрок получает управление главным героем, Протагонистом, приговоренным к вечной ссылке за Барьер. Он доставляет письмо Верховного мага Огня Пирокара его коллегам, оставшимся за Барьером. Далее игроку следует набрать определенное количество репутации, а затем вступить в один из трех лагерей: Старый, Новый или Болотный. В последнем, кстати, он должен побывать в любом случае, чтобы отыскать юнитор — один из пяти магических камней, с помощью которых был возведен Барьер, — и добыть из Старой Шахты особый реагент для Церемонии (живущие в Болотном лагере сектанты только и мечтают, как бы разрушить ненавистный охранный купол). Но на этом, как оказывается, похождения Протагониста не заканчиваются... Впереди ему предстоит пройти еще немало квестов, столкнуться с чудовищами, магами, орками, нежитью, демонами, некроманами, побывать у орочьего шамана и выполнить еще целый ряд увлекательных заданий, прежде чем Барьер рухнет.

Журнал «Игромания» охарактеризовал «Готику» как «суперсбалансированную игру, способную увлечь вас надолго и с потрохами» и поставил ей 8,5 балла из 10-ти возможных.



Болотный лагерь



# ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

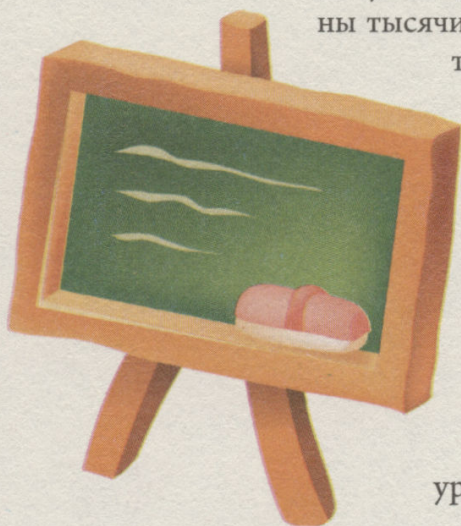
Данный жанр компьютерных игр имеет особый статус и пользуется особым расположением у взрослых. Ведь такие игры включают в себя различные элементы обучающих программ; подаваясь в игровой форме, с необычным антуражем, они вызывают повышенный интерес, благодаря чему быстро и хорошо усваиваются.

Исследования показали, что образовательные компьютерные игры помогают детям развить математические навыки, логику, словарный запас, навыки письма, знания в области географии, составления карт, улучшают память и прочие навыки, необходимые для успеха в школе.

Отдельный подвид образовательных игр — учебная компьютерная игра. Она представляет собой сложную интерактивную модель, которая выполняет не только игровые, но и обучающие функции. В настоящее время различными компаниями созданы тысячи игровых интерактивных моделей по физике, химии, другим естественнонаучным предметам.

В процессе учебной компьютерной игры учащиеся активно вовлекаются не только в процесс получения знаний, но и использования знаний.

В 2011 году компанией ООО Компетентум Обучение (ФИЗИКОН) созданы оригинальные интерактивные обучающие модели — пентагон по квантовой физике с многоуровневыми подсказками, игра «Кто хочет стать миллионером?» по информатике и некоторые другие типы учебных компьютерных игр. В каждой из учебных компьютерных игр возможно изменение уровня сложности, степень подробности подсказок, уровень взаимодействия учащихся.



## BOOKWORM DELUXE

Книжный червь — крайне заразная игра как для детей, так и для взрослых. Цель игры — составлять слова из букв. Чем длиннее слово, тем больше очков получаешь. Чтобы было веселее, некоторые буквы начинают гореть, и нужно побыстрее составить с ними слово. Кроме того, некоторые буквы дают призовые очки.

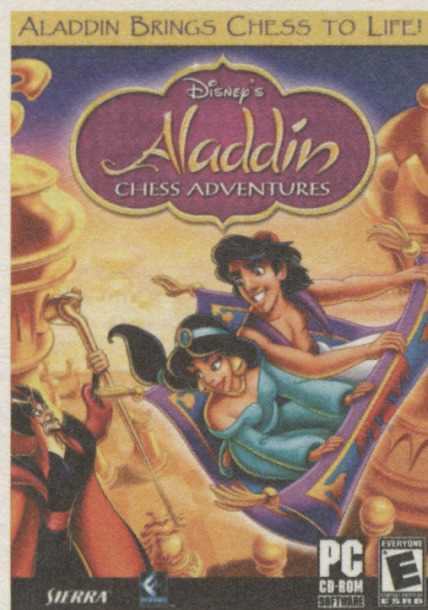
«Книжный червь» тренирует грамотность, увеличивает словарный запас игрока (следует учесть, что наибольшее распространение получила англоязычная версия игры). Для особо продвинутых игроков существует интернет-соревнование — с его помощью можно сравнить свои достижения в игре с другими фанатами «червяка».



# «АЛАДДИН: ВОЛШЕБНЫЕ ШАХМАТЫ» (ALADDIN'S CHESS ADVENTURES)

Шахматная компьютерная игра, созданная по мотивам диснеевского мультфильма.

**Разработчик:** Red Mile Entertainment  
**Издатель:** Vivendi Universal Games  
**Дата выпуска:** 2004 год  
**Платформа:** Microsoft Windows  
**Носитель:** CD-ROM  
**Управление:** Клавиатура, мышь  
**Системные требования:** Microsoft® Windows® 98/2000/XP, процессор Pentium® III 800 МГц, память 256 Мб ОЗУ, видеокарта: видеоадаптер уровня GeForce 2 MX, ATI Radeon 7500, 32 Мб, аудио-карта: звуковая карта 16 бит, жесткий диск: 660 Мб



Представляет собой самоучитель по игре в шахматы. Она рассчитана как на тех, кто только начинает постигать премудрости шахмат, так и на тех, кто уже довольно неплохо играет. В «Аладдине: Волшебных шахматах» есть возможность сражаться против компьютера или против живого противника. Вся игра объединена условным сюжетом и является довольно зрелищной. В ней задействованы четыре игровых мира, более 40 локаций, более 95 шахматных задач разного уровня сложности, 20 магических артефактов.



# КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО КОЛИЧЕСТВУ ИГРОКОВ

## ОДИНОЧНЫЕ (ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ) ИГРЫ

Одиночные, или однопользовательские, игры рассчитаны на то, что одновременно в них может играть всего один человек, противником которого выступает сам компьютер. Сегодня большинство игр, выпускаемых различными производителями, являются именно однопользовательскими. У них есть один большой плюс — тебе не придется искать компанию, которая хотела бы провести время, гоня монстров неведомой породы — мечту биологов, собирая артефакты для прохождения лабиринта, строя города или сидя за рулем автосимулятора. Ну, а поделиться своими достижениями с приятелями либо обменяться с ними дисками можно в любой момент. Игры этого типа помогают интересно провести свободное время, снять стресс, повысить скорость реакции, внимание. Главное — не сидеть за компьютером безвылазно, часами!



*Главное — не сидеть за компьютером безвылазно, часами!*

## МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ

Многопользовательские компьютерные игры рассчитаны на то, что в них одновременно могут играть сразу несколько человек — обычно 16, 32 или 64. Сама игра ведется по локальной сети или Интернету.

## МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

Многопользовательские онлайн-игры — это массовые компьютерные игры, которые осуществляются с помощью Интернета. Как ясно из названия, вести их офлайн невозможно. Часть игр этого типа требует установки специального клиента, однако существуют и так

называемые браузерные игры, в которых это не является необходимым. В сетевых многопользовательских играх одновременно могут принимать участие от нескольких десятков до нескольких миллионов (!) человек. Персонажи в них действуют в одном большом, тщательно разработанном виртуальном мире (чаще всего, в жанре фэнтези), который продолжает существовать и в отсутствие игрока.

Среди онлайн-игр особо популярными являются игры в шутер от первого лица, автосимуляторы и другие, с возможностью найти себе партнеров для игры в Интернете. Следует сказать, что к данному типу не относятся шахматы, шашки, карты.

Обычно онлайн-игры делят на несколько видов:

- массовые викторины;
- массовые стратегические игры;
- массовые многопользовательские ролевые игры;
- массовые многопользовательские 3D-шутеры;
- массовые многопользовательские стратегии в реальном времени;
- симуляторы войны;
- авиасимуляторы с диспетчерской службой.

Особой популярностью пользуются массовые многопользовательские ролевые игры. В них игроки взаимодействуют друг с другом и с управляемыми компьютером персонажами (в том числе и с враждебными — мобами). За уничтожение врагов в таких играх дается вознаграждение и начисляются очки опыта, которые игрок может использовать для совершенствования умений и навыков своего героя. А основу экономических отношений между участниками игры составляют вознаграждения — ценные вещи и игровая валюта, которые даются персонажу за выполнение определенных заданий. Кроме того, во многих играх этого типа игроки могут создавать особые внутренние объединения — гильдии или кланы — со своими правилами и политикой по отношению к другим кланам и отдельным персонажам.

Многие массовые онлайн-игры этого типа несут в себе серьезный культурный пласт. Чаще всего он связан со средневековьем. А порой переносит игрока в будущее, что помогает развить фантазию, скорость мышления, повысить знания в области истории, культуры, искусства.

*Между разными видами онлайн-игр на самом деле не имеется четких различий. Чаще всего они совмещают в себе черты нескольких типов.*



# ТРАВИАН (TRAVIAN)

Браузерная игра-стратегия, действие которой происходит во времена условной античности. Суть игры заключается в строительстве и развитии деревень, ведении торговли и военных действий с другими игроками.

**Разработчик:** Travian Games GmbH (Германия)  
**Версия:** 4.0  
**Жанр:** Компьютерная стратегическая игра  
**Режим игры:** BVMMOG  
**Управление:** Клавиатура, мышь



**TRAVIAN**  
BROWSER GAME

## ГЕЙМПЛЕЙ

TRAVIAN — браузерная MMOG игра, отражающая стратегию реального времени и предоставляющая две версии развития деревни — военную и строительную. Масса игроков ежедневно заходят на один из выбранных серверов и с помощью веб-интерфейса управляют развитием своего поселения; при этом благодаря скриптам любой «земледелец» может видеть таймеры предстоящих событий, таких, например, как подготовка очередного солдата или нападение на деревню.

*Скорее всего, разработчики TRAVIAN в основу своего детища положили принципы некогда очень популярной настольной игры «Колонизаторы». Во всяком случае, у TRAVIAN и «Колонизаторов» на самом деле имеется ряд схожих черт.*



## СЮЖЕТ

Деревня в TRAVIAN разделена на две области — внешнюю, где находятся фермы, лесопилки и шахты, и внутреннюю (центр), которую можно окружить защитной стеной, где располагаются здания экономической и военной инфраструктуры. В зависимости от уровня своего развития предприятие (здание) может производить различные количества тех или иных ресурсов. Их всего четыре вида: зерно, глина, дерево и железо, и все они необходимы для строительства зданий в деревне и вооружения армии. Кроме того, зерно требуется для пропитания армии и населения деревни.

Главным зданием деревни является расположенный в самом ее центре дом строителей. По мере его развития сроки возведения новых зданий постепенно сокращаются. Кроме того, тут находятся амбар и склад для хранения ресурсов, казарма и конюшня для производства юнитов, и рынок,

*Любители игры этого типа уже давно считают, что TRAVIAN следует считать видом спорта — командной спортивно-технической игрой (в соответствии с затратами сил и времени). На данный момент до сих пор не закончен Первый чемпионат Европы по травяну (стартовал 18 мая 2011 года).*



Пять главных характеристик юнита в TRAVIAN: уровни атаки, защиты от пехоты, защиты от конницы, скорость перемещения, грузоподъемность. Каждая группа «жителей» имеет свои плюсы и минусы, позволяющие использовать ее для выполнения определенных задач.

который позволяет обмениваться ресурсами с соседями. Естественно, в деревне имеется особый тайник, куда любой «земледелец» прячет часть сырья, — на случай внезапного нападения и экстренного восстановления своего поселения.

В мирах TRAVIAN огромную роль играет военная составляющая. В каждой деревне, в ее центре, имеется пункт сбора. Там распределяются войска для военных операций. В игре существует пять видов войск: пехота, кавалерия, разведка, осадные орудия, а также «руководящий состав». Последний называется по-разному — в зависимости и «национальной принадлежности» поселения: сенаторы (римляне), вожди (германцы), предводители (галлы). Начиная с версии Т3, существует также особый тип воинов — герой, имеющий расширенные опции. Нанять его можно в таверне (в версии Т4, кстати, она нужна для захвата оазисов). В каждый момент времени у игрока может быть только один живой герой, а всего — три героя. Если менять такого персонажа не хочется, его после «смерти» можно восстановить в той же таверне. И, естественно, ни одна деревня не сможет существовать без поселенцев, которые обустроиваются на новом месте и занимаются разработкой ресурсов.



Серверная часть игры TRAVIAN написана на языках PHP, а клиентская часть — на JavaScript. В принципе, играть в нее можно и без JavaScript. Просто в этом случае не будут доступны некоторые функции, а страницу придется обновлять вручную.

Перед началом создания юнитов приходится изучать их в академии за определенное количество ресурсов. Особая подготовка не требуется только для создания поселенцев и самых простых войск.

Время от времени в TRAVIAN происходят сражения. Интересно, что в этот момент игрок не может управлять созданным им самим войском. Результаты битвы и потери противников рассчитываются, исходя из характеристик обороняющейся и атакующей сторон.

Всего в игре присутствуют четыре народа, и каждый из них имеет ряд своих преимуществ. Так, римляне могут одновременно улучшать добычу ресурсов и возводить новые постройки. Это дает им значительную фору в скорости развития. Галлы имеют самые быстрые войска, самых оборотистых торговцев, удвоенную емкость тайника. Это — самый мирный народ. Новички чаще всего начинают играть именно галлами — ими легко обороняться. Германцы (тевтонцы) же, в противоположность галлам, — самый агрессивный народ. Эта нация очень слаба в обороне, но зато имеет преимущества в грабежах, в силе атаки и в дешевизне воинов. Четвертая нация — натары. Только в их селениях можно построить Чудо Света, но этим знанием обладали немногие. Этот древний народ считался вымершим, а с ним был утрачен и секрет Чудес. О том, что натары не исчезли с лица земли, стало известно только тогда, когда люди потеряли последнюю надежду. Каждое выжившее племя смогло спасти строительный план, сохранившийся на развалинах бывших сооружений. Сейчас только тот, кто сможет захватить деревни натаров, обретет способность создать новое Чудо Света. Но племя защищает свои поселения буквально до последней капли крови...

Главными видами взаимодействия в игре являются война и торговля. А поскольку миры TRAVIAN очень большие, игрокам приходится объединяться в альянсы: одиночки не имеют шансов долго удержаться на позиции лидера, а альянс позволяет игрокам более выгодно обмениваться ресурсами, планировать совместные операции. Отношения между альянсами могут быть нейтральными (пакт о ненападении), отрицательными (война) и положительными (мир).


Игра в мирах TRAVIAN имеет конечные сроки: новый старт происходит приблизительно через год после старта, а на скоростных серверах — через четыре месяца. В конце раунда на карте появляются деревни натаров. Если игроку удастся захватить и разграбить их, он может получить могущественный Артефакт и построить в деревне натаров особое строение — Чудо Света. Цель игры заключается в том, чтобы создать Чудо Света 100-го уровня (его стоимость, кстати, достигает одного миллиона ресурсов каждого вида!). На стандартном сервере с момента появления селений натаров и до окончания игры проходит около двух месяцев.



Вождь галлов

# ТРОЕЦАРСТВІЕ

Браузерная многопользовательская ролевая онлайн-игра в жанре фэнтези. В основе сюжета — произведения серии «Троецарствие» писателя Юрия Никитина.

<b>Разработчик:</b>	IT Territory	
<b>Издатель:</b>	Astrum Online Entertainment	
<b>Даты выпуска:</b>	9 августа 2007 года, версия 1.19.118 — 15 июня 2009 года	
<b>Платформа:</b>	Windows	
<b>Игровой движок:</b>	Perl, Flash	
<b>Режим игры:</b>	Многопользовательский	
<b>Системные требования:</b>	IE 8+, клиент игры, наличие Flash Player 10.0, доступ в Интернет и браузер с поддержкой JavaScript, разрешение дисплея 1024 на 768 точек.	

Игровая Вселенная Троецарствия создана в древнерусском стиле, все события разворачиваются на территории Восточной Европы. В игре действуют два больших государства-противника, Артанья и Куявия. Население первого из них — воины, второго — волшебники и чародеи.

*В «Троецарствии» у персонажа есть шесть путей развития: витязь, волхв, разбойник, ратоборец, следопыт, чародей. Каждый из них по-своему уникален и дает игроку ряд преимуществ.*

Для начала игроку следует выбрать путь развития своего персонажа, а с третьего уровня ему становятся доступны основные профессии. В игре можно заниматься собирательством, развивать производство, совершенствовать боевые навыки, повышать свою репутацию, искать реликвии, собирать карты, выполнять квесты и на этом зарабатывать деньги.

## СЮЖЕТ

В древности Вселенной Троецарствия правили Старые Боги, а населяли ее дивы — бессмертные существа. Но когда на небе появилась Луна, дивы утратили часть своей силы и оказались оттеснены людьми на край мира, в непроходимые леса и болота. Люди же расселились на лучших землях. Но два государства недолго жили в мире. Из-за безответной любви наследника Артаньи к принцессе Куявии обе державы начали войну, которая длится и по сей день. Тем временем Луна начала тускнеть, в лесах и степях стали появляться древние Падшие боги и дивы-маги. Эти существа надеются уничтожить людей и снова получить мир в свое безраздельное владение.

Игроку приходится сражаться как с ботами, так и с персонажами, управляемыми другими игроками, устраивать одиночные поединки, принимать участие в групповых стычках и в великих сражениях между артанями и куявами.

*Среди существ, напоминающих хищников средней полосы (медведей и шакалов), в игре встречаются фантастические чудовища*



# «ГЕРОИ ВОЙНЫ И ДЕНЕГ» (HEROES OF WAR AND MONEY, HEROESWM.RU)

Популярная браузерная онлайн-игра, созданная фанатами фэнтези и приключений. Ее корни уходят в популярную вселенную «Героев Меча и Магии 5».

**Издатели:** Maxim (adm), Alexander (adm)  
**Дата выпуска:** 1 марта 2007 года  
**Жанр:** BVMMORPG  
**Платформа:** Платформонезависимая  
**Режим игры:** Многопользовательский  
**Системные требования:** Наличие Интернета, браузер, Flash-плеер  
**Управление:** Клавиатура, мышь



В «Героях Войны и Денег» игроки могут воевать друг с другом, с компьютером, принимать участие в турнирах и глобальных войнах. Персонажи вольны перемещаться по своему миру, выполнять квесты, совершать торговые сделки, работать.

Правила позволяют каждому игроку заводить не более трех персонажей. Фракция, к которой они будут принадлежать (всего их восемь), выбирается еще при регистрации, однако позже свой выбор можно изменить. Представитель каждой фракции имеет определенный набор специфических навыков. Кроме того, выбор фракции определяет состав армии героя, влияет на стратегию и тактику боя.

В игре существует множество гильдий. Каждый персонаж может выбрать себе профессию охотника, вора, рейнджера, кузнеца, ювелира, рабочего, картежника, наемника, мастера брони и оружия, тактика. Кроме того, при желании можно получить сразу несколько профессий. Все гильдии имеют свои строго определенные права и обязанности, обеспечивают своим членам некоторые преимущества и возможности.

*После боя армия автоматически восстанавливается. На это уходит 15 минут. Еще столько же требуется на восстановление маны.*



Район: **Peaceful Camp**

Вы заметили, что **Огры маги** (489 шт.) охраняют 159 золота

**489** [Напасть](#) [Позвать на помощь](#) [Пройти мимо](#)

Вы заметили, что **Лучники** (1900 шт.) охраняют 612 золота

**1900** [Напасть](#) [Позвать на помощь](#) [Пройти мимо](#)

[\[Добыча\]](#) [\[Обработка\]](#) [\[Производство\]](#) [\[Дома\]](#)

Тип	Владелец	Ресурс	Зарплата
Залежи серы	Империя	18235.48	175
Рудник	Империя	0.88	175
Лесопилка	Империя	52.76	175

**Статистика**

Карта игры «Герои Войны и Денег» (2007)

В «Героях Войны и Денег» регулярно происходят военные конфликты — столкновения отдельных персонажей, нападения агрессоров, захваты новых территорий и т. д. Те, кто принимают участие в подобных «мероприятиях», могут получать ценные награды: медали, ордена, части экипировки с повышенными характеристиками и прочностью. Те же, кто не участвовал в боевом событии, могут приобрести раритеты на рынке.



Боевая арена

В те моменты, когда боевые действия не ведутся (или у игрока нет желания принимать в них участие), можно... сыграть в карты. А точнее, в игру «Две башни», в которой моделируется сражение между двумя замками. Ее участники по очереди совершают ходы, в результате чего на игровом поле происходят определенные события. В игре используются три вида ресурсов — руда, мана, отряды (их карты различаются по цвету). Им соответствуют три вида карт (различаются по цвету — красные, синие, зеленые). Чтобы победить,

надо либо разрушить башню врага, либо накопить определенное количество ресурсов. Можно также отстроить свою башню до оговоренной в условиях высоты.

В «Героях Войны и Денег» действуют многочисленные турниры на тему упомянутой выше игры. Их принято делить на четыре типа — Кубок Солнечного города, Золотую колоду, Синюю карту и Кубок Империи (проходит очень редко, имеет большой призовой фонд и доступен только для победителей турниров).

Реплики нейтральных существ в боях «Героев Войны и Денег» не полностью генерируются компьютером. Они по большей части составлены и подобраны по смыслу из фраз живых игроков.

Статуэтка — премия Рунета. Эту награду игра «Герои Войны и Денег» получила за первое место в номинации «Народное голосование» в 2009 году. По результатам голосования в 2010 году игра заняла второе место в той же номинации, а в 2011 — третье. Так что теперь у «Героев Войны и Денег» есть полный комплект наград — за первое, второе и третье места

## СФЕРА СУДЬБЫ

Российская многопользовательская игра с большим количеством участников и собственным игровым миром, стратегия с развитыми военной и экономической составляющими.

**Разработчик:** DestinySphere GmbH

**Жанр:** MMOG

**Платформа:** Adobe Flash

**Режим игры:** Мультиплеер

**Системные**

**требования:** Microsoft Internet Explorer с плагином Macromedia Flash версии не ниже чем 8.0.25.0.

**Управление:** Мышь



Игровой мир Сферы Судьбы представляет собой четыре кольца, которые вращаются вокруг солнца. Три из них, Ворания, Лиенсорд, Псолеон, являются местом обитания одноименных рас. А вот четвертое, Мелсион, открыто для игроков всех рас, и они могут создавать здесь дополнительные колонии.

Поверхность каждого «обруча» состоит из определенного количества сот. Комплекс сот образует центральную соту, делящуюся на шесть частей между шестью игровыми сотами, которые ее окружают. Комплексы сот отделены друг от друга так называемой нейтральной сотой.

Во всех четырех мирах Сферы Судьбы неспокойно: в одних из них расы ведут войну друг против друга, а в других все сражаются со всеми... Только участие в альянсах позволяет игроку не оставаться в одиночестве перед лицом многочисленных противников.



*Лиенсу — быстро размножающаяся раса, гении в биологии и генетике. Лиенсу умеют создавать новые формы жизни с помощью направленных мутаций и производить необходимое количество пищи на фермах клонов. Но в плане техники эти существа сильно отстают от своих соседей*



Воранеры — раса, отличающаяся высоким техническим развитием и особой воинственностью. А вот физически они развиты посредственно, фантазия и интуиция у них практически не развиты

Миры Сферы Судьбы делятся на «старые», «молодые», турнирные, экспериментальные, тестовые, «приемники» (в них герой может остановиться на небольшой промежуток времени) и класса премиум. Все они имеют свои особенности и служат для отладки новых возможностей игры.

Всего подпроекты Сферы Судьбы насчитывают более двух десятков миров, и каждый из них имеет свои особенности. В них действует запрет на торговлю игровым имуществом за реальные деньги.



На Псолао обитает раса мистиков и магов. Они могут призывать духов из потустороннего мира и обладают чрезвычайно развитой интуицией (благодаря этому дару псолао являются самыми удачливыми в поиске артефактов)

## «ЛЕГЕНДА: НАСЛЕДИЕ ДРАКОНОВ» (DWAR)

Многопользовательская онлайн-игра (BBMMORPG), требующая доступа в Интернет и браузера с версией Flash плеера 10. В отличие от основной массы браузерных игр, в DWAR анимированные бои. Все действия персонажей во время боев, их оружие и экипировка отображается в каждый момент.

В игре существует более 300 локаций, 200 разнообразных монстров, больше двадцати комплектов брони, 12 «инстансов» — подземелий, в которые группы игроков ходят за добычей и славой. Функционируют три русских сервера «Легенды», немецкая, турецкая, английская и китайская версии игры, существуют польский, испанский и французский сервера.

**Разработчик:** IT Territory

**Издатель:** Astrum Online Entertainment

**Даты выпуска:** 15 сентября 2006 года, версия 2.35.148  
Фулл + плагины — 2009 год

**Системные**

**требования:** Наличие установленного Flash Player 10, подключение к Интернет, Internet Explorer, открытый порт 5050 для адреса w2.dwar.ru



Действие игры происходит в фантастическом мире Фэо, населенном волшебными существами. Две сильные расы — людей и магмаров постоянно сражаются друг с другом, хотя уже успели прочно забыть причины своей вражды — так давно она началась. Чтобы спасти несчастный мир, вот-вот готовый низринуться в Хаос, богиня Шеара, Повелительница Драконов и преемница древнего бога справедливости А'Арона, создала двух драконов, которые воплотили в себе энергию враждующих

«Легенда: Наследие драконов» четырежды — в 2007, 2008, 2009 и 2010 годах — попадала в десятку лидеров народного голосования за Премию Рунета. В 2009, 2010 и 2011 годах она возглавила список. В 2009 году количество зарегистрированных пользователей превысило 5 миллионов человек.





*Городская площадь*

рас — белого дракона Эрифариуса (люди) и красного дракона Стиагорна (магмары). Теперь каждое новолуние драконы сходятся в битве, возглавляя армии из сотни лучших воинов людей и магмаров. Победивший дракон забирает энергию побежденного. Таким образом силы двух рас объединяются, и Хаос не может проникнуть на Фэо.

В игре существуют две столицы, которые являются базами игровых рас. Город людей, О' Дельвайс, расположен на материке Огрий, в долине реки Зарат. На центральной площади города находится храм, внешне напоминающий колодец. Согласно легенде, он является таинственным источником магии людей. Атмосфера О' Дельвайса совершенно не воинственная, однако сразу становится ясно: его население всегда готово дать отпор противнику.



Город магмаров Дартронг располагается у подножия вулкана Кровавый монстр на материке Хаир. Он окружен рвом с раскаленной лавой, дышит смертью и внушает страх. Лучи светила не проникают в эти места, растительности в нем практически нет, из животного мира — лишь летучие мыши.

Игроку, зарегистрировавшемуся в «Легенде», предоставляется возможность действовать самостоятельно или же стать членом одного из множества кланов. Кроме того, придется выбрать себе несколько профессий и совершенствоваться на избранном поприще. А «между делом» сражаться с различными монстрами и представителями вражеской расы. И, конечно же, выполнять ряд обязанностей по отношению к своему городу.

Для любителей поломать головы над различными головоломками в «Легенде» предусмотрено множество квестов. Они помогают добыть экипировку и приносят гораздо больше опыта, чем простое уничтожение монстров. Головоломки дают неигровые персонажи в больших городах и других локациях.

*Персонаж игры*

# «ДОЗОРЫ. ЗАПРЕЩЕННАЯ ИГРА»

Онлайн-игра, основанная на тетралогии Сергея Лукьяненко.

<b>Разработчики:</b>	СТОПК, Newmedia Stars
<b>Издатель:</b>	Эволюция развлечений
<b>Дата выпуска:</b>	9 августа 2005 года
<b>Платформы:</b>	Платформонезависимая
<b>Игровой движок:</b>	Apache, Perl
<b>Режим игры:</b>	Многопользовательский
<b>Системные требования:</b>	IE 6+, Firefox 1.5+



Сюжет игры довольно сложен и увлекателен. В ней действуют исключительно Иные — как светлые, так и Темные. После инициации игроку предстоит отправиться в Артек, в номер гостиницы «Южная», где необходимо выполнить несколько обучающих квестов. Ты научишься правильно играть, собирать энергию, обращать локацию к Тьме или Свету, дратья, делать зелья и т. д. Для прохождения квестов надо много раз проделать маршрут Гурзуф-Артек-Москва-Артек-Гурзуф не один раз. Дуэли в Артеке запрещены, для этого существует специальное место — Гурзуф.



Правила игры записаны в игровом законодательстве Дозоров — Великом Договоре и его Положениях. Его можно найти в книгах Сергея Лукьяненко. Каждый Иной обязан жить по законам, описанным Договоре. Несоблюдение этого правила чревато наказаниями — от временного лишения речи до заключения в следственном изоляторе Инквизиции или в колонии-поселении на Колыме, а то и развоплощения.

За соблюдением Великого Договора следят Дозоры, которые передают дела нарушителей в Инквизицию. Любой Иной может постоять за себя, вызвав оскорбившего его Иного на дуэль.

Основные действия игры происходят в современной Москве — на улицах, во дворах домов, станциях метро, магазинах, банках, гостиницах и прочих локациях города, идентичных реальным. Всего в игре шесть классов персонажей: ведьма или ведьмак, вампир, оборотень, маг, суккуб или инкуб, девоны. Чтобы повлиять на победу сил Света или Тьмы, нужно развивать своего персонажа, накапливать его опыт, поднимать на более высокий магический уровень. А поскольку все события происходят в современном мире, персонажу необходимо иметь жилье и зарабатывать деньги — как для покупки зелий и артефактов, так и на банальный обед или проезд в общественном транспорте. Поэтому в игре имеются как боевая, так и экономическая составляющие.



*Только Свет может  
противостоять Тьме*



*Тьма для этого мира не  
менее важна, чем Свет*



# ТАНКИ ОНЛАЙН

Многопользовательская браузерная компьютерная игра в жанре аркадного симулятора танка. В мае 2009 года она получила награды «Лучшая игра без издателя» и «Лучшая технология».

**Разработчик:** AlternativaPlatform  
**Дата выпуска:** 2009 год  
**Версия:** 21.10.2011  
**Платформы:** IBM PC-совместимый компьютер  
**Игровой движок:** Alternativa3D  
**Режим игры:** Многопользовательский  
**Системные требования:** Интернет-браузер с поддержкой Adobe Flash 11



## TANKI ONLINE

Зарегистрировавшись на сайте игры Танки Онлайн, пользователь получает возможность сразиться на онлайн-аренах с другими игроками. В боях он может зарабатывать средства на улучшения своего танка и различные бонусы. Постепенно наращивая свой уровень и умения, игрок получает доступ к большому ассортименту танков, оружия и улучшений.

В Танках Онлайн имеется несколько режимов игры, своя система военных званий, действует чат. В роли внутриигровой валюты выступают кристаллы. Их можно получить бесплатно (кристаллы даются за участия в сражениях и за привлечение в игру других пользователей) или купить за реальные деньги.

Каждый игрок может создавать свою карту боя, а может «зайти в гости» на уже созданную кем-то. В некоторых случаях можно ограничивать звания таких «незваных гостей» — чтобы не заподучить противника, во много раз превышающего тебя по возможностям.

Бои бывают трех типов: по принципу «каждый сам за себя», командный бой, захват флага. В игре можно также создать свой клан — конечно, если твой «чин» никак не ниже майора, и на момент создания клана в нем насчитывается не менее 10 человек. Кланов представляют собой сообщества пользователей, объединенных определенной целью. Между кланами регулярно проводятся соревнования — Межклановый Чемпионат, ТОФ — Лига Кланов.



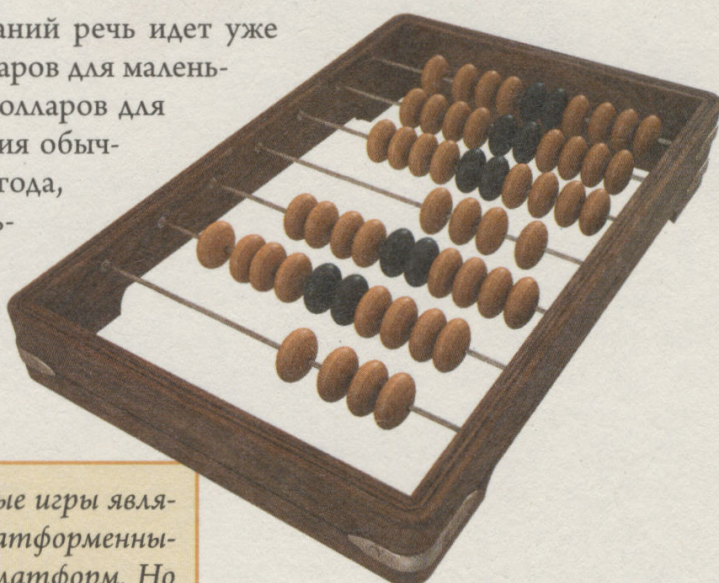


# РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

## СКОЛЬКО СТОИТ ИГРА?

Разработкой называется процесс создания компьютерных игр. Этим занимается разработчик, в роли которого может выступать как один конкретный человек, так и крупная «программерская» фирма. Обычно крупномасштабные игры, пользующиеся большой популярностью и приносящие неплохую прибыль, создаются командами разработчиков, работающих в стенах компании, которая специализируется на выпуске компьютерных игр. Разработка одного такого проекта требует вложения весьма солидной суммы — не менее миллиона долларов. В среднем же бюджет проекта на Западе колеблется от 18 до 24 миллионов!

Для российских и украинских компаний речь идет уже совсем о других цифрах — от 10 000 долларов для маленьких проектов и от 100 000 до миллиона долларов для больших разработок. Сам процесс создания обычной современной игры занимает около года, а разработки больших игр могут затянуться на два-три года. Небольшие проекты специалисты завершают в среднем за полгода, и при этом они успевают «выдать» сразу две-три игры одного типа.



*Чаще всего современные компьютерные игры являются мультиплатформенными (многоплатформенными), то есть рассчитаны на несколько платформ. Но встречаются и одноплатформенные игры, изначально выпущенные только для одной платформы. Под игровыми платформами имеются в виду персональные компьютеры, игровые приставки, мобильные телефоны и КПК.*

## КОМАНДА ТВОРЦОВ

Еще в начале 80-х годов прошлого века почти все задачи разработки игры решал один программист. Но сегодня ситуация в корне изменилась. Разработка современных коммерческих видеоигр предполагает наличие широкого круга навыков и персонала поддержки. Так что для работы над одним проектом требуются команды специалистов, каждый из которых занимается одной, строго определенной областью деятельности и является представителем разных специализаций.

Как правило, самым опытным и уважаемым членом такой команды выступает арт-директор, который отвечает за соблюдение сроков исполнения проекта и контролирует качество выпускаемой продукции. 2D-художник занимается созданием двухмерных персонажей, принимает участие в создании игры для взаимодействия с игровым сообществом, для наполне-



ния инсталлятора игры. Работы 2D-художника используются в рекламных и маркетинговых компаниях.

Концепт-художник создает основную концепцию проекта и предоставляет черно-белые наброски на утверждение артдиректору, продюсеру, инвесторам, директорату или службе контроля качества. Собрав все мнения этих людей относительно игры, концепт-художник доводит их до сведения всех остальных художников проекта. Затем художник по текстурам создает скин для 3D модели.

Наконец, в работу включается 3D-моделер, который создает 3D-сетки моделей зданий и техники. А вот модели разного рода органики создают моделеры персонажей — два узкоспециализированных подкласса 3D-моделеров.

Анимированием негуманоидных монстров, техники, невозможных для исполнения живым актером движений, а также

более плавной и реалистичной картины движений гуманоидных персонажей занимается аниматор. Естественно,

при создании компьютерной игры невозможно обойтись без помощи хорошего художника спецэффектов — именно благодаря ему игры становятся особо зрелищными.

Ведущий дизайнер отвечает за создание и развитие основной идеи игры, а также занимается координацией работы всех остальных дизайнеров, постоянно взаимодействует с артдиректором, с ведущим программистом, контролирует вносимые в игру идеи, выполняет задачи, с которыми не может справиться дизайнерская команда.

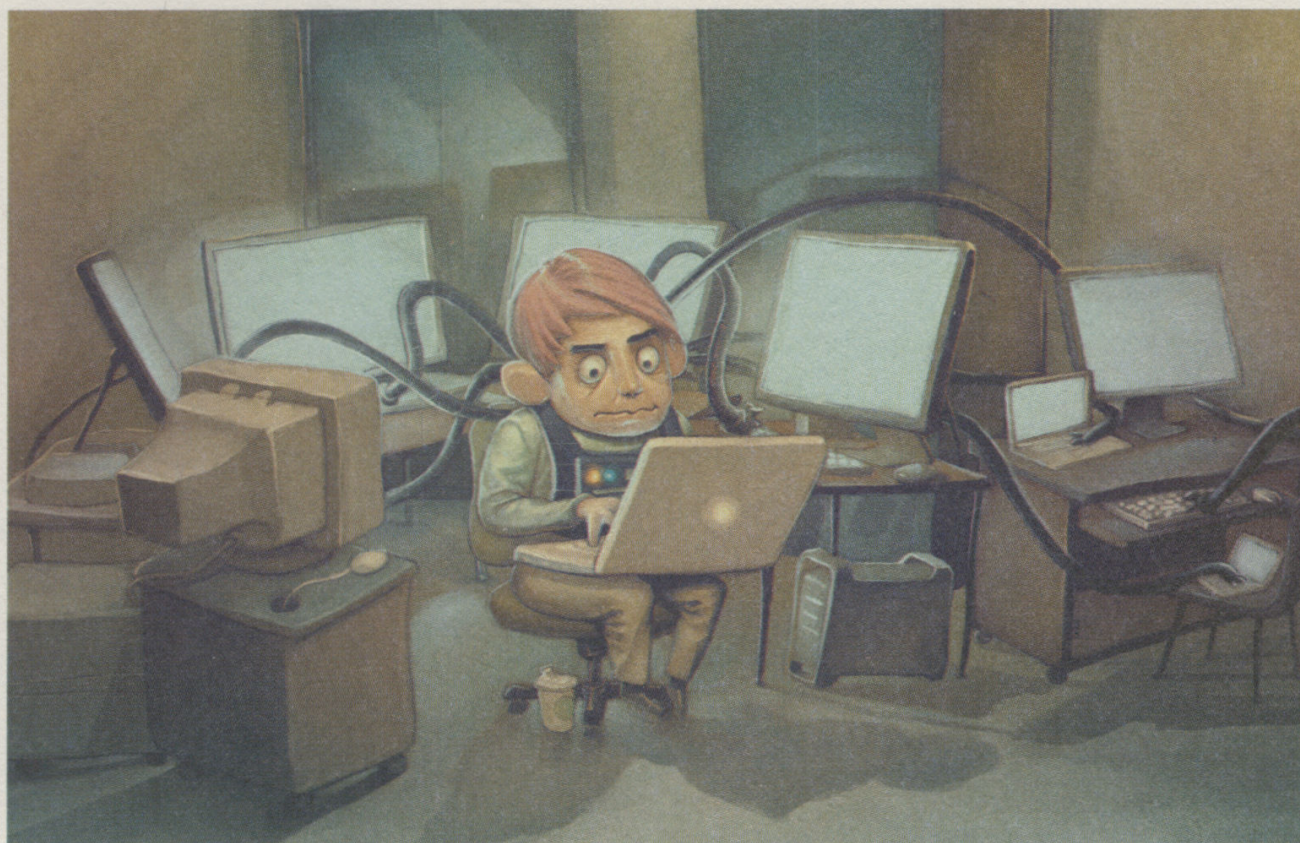
Дизайнер уровней — это специалист, который пишет коды для встроенного интерпретатора. Эту задачу может также решать художник, создающий игровую карту в редакторе уровней. В обязанности дизайнера уровней входит описание на формальном языке, из чего должен состоять уровень.

Разработкой функционала пользовательского интерфейса занимается дизайнер UI. Он собирает его из материала, предоставленного художниками, с помощью сделанных программистами инструментов.

Программист игровой механики занимается разработкой того, как игрок и все игровые объекты взаимодействуют друг с другом, а 3D-программист занимается отображением игрового мира на мониторе. Создание же сетевого движка игры — забота программиста сетевого кода.

Еще один незаменимый член группы по созданию компьютерных игр — ди-





*Ведущий программист — специалист с наибольшим опытом, без одобрения которого не будет работать ни один проект*

зайнер игровой механики, который, как правило, имеет диплом программиста. Именно он, получив от ведущего дизайнера идею, должен взаимодействовать с дизайнерами уровней и составлять список необходимых требований программистам. После этого данный специалист многократно проигрывает отдельные фрагменты игры, чтобы выяснить, насколько игровая механика сбалансирована.

В команде разработчиков компьютерных игр обязательно есть ведущий программист — специалист с наибольшим опытом, без одобрения которого не будет работать ни один проект.

Сюжет компьютерной игры создает сценарист. Интересно, что его работа в значительной степени отличается от работы сценаристов-«киношников», поскольку ему приходится делать повествование интерактивным, а значит, постоянно взаимодействовать с дизайнерами и программистами.

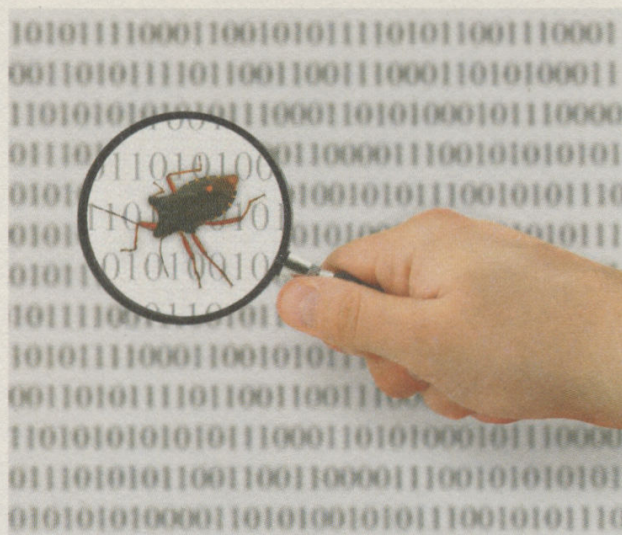
Конечно же, ни одну современную компьютерную игру невозможно создать без участия инженера по звуковым эффектам. Он ищет нужный звук в библиотеке, записывает новый с природы или синтезирует подходящий из одного и более существующих звуков. Для озвучивания персонажей нанимаются профессиональные актеры, а музыкальное оформление игры создает композитор.



## ИСПЫТАТЕЛИ И КРИТИКИ

Когда игра, наконец, создана, к делу подключаются несколько команд так называемых тестеров — специалистов по контролю качества продукции. Для того чтобы выявить все возможные недочеты в разработках, они... многократно «прогоняют» игру, проходя ее до конца. Интересно, что тестирование осуществляется не только специалистами выпускающей компании, но и независимыми профессиональными тестировщиками, которые не принимали участие в работе над данным проектом. Кроме того, крупные компании пользуются услугами бетатестеров, которыми руководит линейный продюсер, постоянно общающийся с фанатами игр.

Кроме перечисленных выше специалистов, в создании компьютерных игр активное участие принимают также целый штат продюсеров, операторов, экономистов, рекламщиков и т. д.



*Тестер выявляет все возможные недочеты в разработках, многократно «прогоняет» игру, проходя ее до конца*





## ШАГ ЗА ШАГОМ

Первый этап создания игры — это формирование основной идеи проекта, одобрение ее разработчиком и издателем. Затем создается дизайн-документ, который описывает концепцию и различные аспекты игры. Этот документ может изменяться едва ли не каждый день — до тех пор, пока игра не будет готова к выпуску. Наконец, к работе подключается целая команда программистов, художников, звукооператоров, сценаристов. Они начинают разрабатывать каркас будущей игры, эскизы, исходные коды, графику, звуковые эффекты, диалоги, уровни, музыку. Естественно, первый уровень игры разрабатывается дольше всех остальных — обычно на это уходит более года. А вот на следующие уровни требуется намного меньше времени.

Когда части игры готовы, к делу подключаются тестировщики, начинается озвучка персонажей и работа над звуковым сопровождением проекта. Вообще, создание даже самой простой игры — очень серьезная работа, в которой принимают участие специалисты высокого профессионального уровня разных профессий. Их работа не менее интересна, чем сама игра!



## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

**Багги** — программные ошибки.

**Бетатестеры** — фанаты будущей игры, одержимые идеей ее максимального улучшения; они бесплатно принимают участие в независимом тестировании конечного продукта, и большинство серьезных производителей компьютерных игр пользуются услугами бета-тестеров.

**Библиотека в программировании** — сборник подпрограмм или объектов, используемых для разработки программного обеспечения (ПО).

**Боты** — враждебные игроку персонажи, управляемые игровым искусственным интеллектом. По своим возможностям и способностям они приближаются к игровому персонажу, управляемому человеком. В каждый конкретный момент игроку приходится сражаться с небольшим количеством ботов. Считается, что эти персонажи компьютерных игр наиболее сложны в программировании.

**Броня (очки защиты)** — характеристика, имитирующая свойства защитного снаряжения или особенности бронированной техники. Она показывает, на сколько снижается урон от атаки объекта (персонажа, техники, здания) и расходуется при нанесении повреждений подобно очкам жизни.

**Визуализация (изображение)** — один из самых важных разделов в компьютерной графике, цифровое растровое изображение. На практике оно тесно связано с остальными и входит в программные пакеты трехмерного моделирования и анимации. В зависимости от цели, используют разные процессы визуализации. Так, например, при создании видео задействуют довольно медленный процесс (пре-рендеринг). А в компьютерных играх используется рендеринг в реальном времени (ускоренный).



**Геймдизайн** — процесс проектирования, содержания и правил игры; процесс воплощенного в документации проекта игры.

**Геймдизайнер** — специалист, занятый разработкой правил компьютерной игры.

**Геймпад** — игровой пульт, тип игрового манипулятора. Удерживается двумя руками, а для контроля его органов управления используются большие пальцы рук (в некоторых геймпадах также указательные и средние пальцы). Такие пульта используются не только на игровых приставках, но и на персональных компьютерах.

**Геймплей** — игровой процесс с точки зрения игрока. Игровой процесс включает в себя разные стороны компьютерной игры, в том числе технические, такие как внутриигровая механика, совокупность определенных методов взаимодействия игры с игроком и др.

**Демо-версия** — версия компьютерной игры, которая служит для ее демонстрации и рекламы. Демо-версии распространяются бесплатно и представляют собой «урезанный» вариант игры — содержит один или несколько игровых уровней, ограничивает возможное время игры или вообще дает возможность лишь наблюдать за заранее записанным процессом, а не влиять на него. Демо-версия должна давать игроку представление о полной версии игры, но не заменять ее собой.

**Дизайн уровней (маппинг)** — этап в разработке компьютерных игр, который включает в себя создание уровней — локации, миссии, задания, окружение.

**Дроп** — предметы, найденные персонажем компьютерной игры на теле убитого противника.

**Жанр** — совокупность произведений, которые объединяет общий круг тем, способ понимания и истолкования, отношение к изображаемому предмету, лицу или явлению.

**Игровой искусственный интеллект** — набор программных методик, которые необходимы для того, чтобы персонажи компьютерных игр, управляемые самим компьютером, создавали иллюзию наличия у них интеллекта. В «комплект» игрового искусственного интеллекта входят методы традиционного искусственного интеллекта, алгоритмы теории управления, робототехники, компьютерной графики и информатики в целом.

**Инвентарь** — место, где содержатся предметы, которыми владеет персонаж компьютерной игры. Обычно инвентарь имеет ограниченный размер. Он разделен на клетки, и каждый предмет занимает определенное количество клеток.

**Квест** — задание, полученное в ходе игры.

**Киберспорт** — любительские и профессиональные соревнования по некоторым видам компьютерных игр.

**Компьютерная графика** — область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для создания изображений и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Кроме того, компьютерной графикой называют результат такой деятельности.

**Компьютерная игра** — компьютерная программа или часть программы, которая служит для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или выступающая в качестве партнера для одиночного игрока.



**Линейность** — термин в компьютерных играх, который описывает последовательность событий и действий, необходимых для прохождения игры целиком или ее уровня. В линейных играх имеется строго установленный сюжет и единственная заранее определенная последовательность событий; у игрока в данном случае нет свободы выбора. В нелинейных играх у игрока имеется возможность выбирать пути к победе, побочные квесты и повороты сюжета.

**Лут** — совокупность предметов, которую игрок получает во время игры — в награду за выполнение квестов, за уничтожение врага, в результате обмена или торговли и т. д.

**Манна** — ресурс, который определяет количество специальной магической энергии, расходуемой на магические способности и заклинания. В большинстве игр манна отождествляется с синим цветом и может восполняться — как самостоятельно со временем, так и с помощью специальных зелий, эфира, сна, медитации. Количество магической энергии напрямую связано с ролью персонажа в игре: например, воин изначально имеет меньше манны, чем колдун.

**Модуль программный** — функционально законченный фрагмент программы, оформленный в виде отдельного файла с исходным кодом или поименованной непрерывной его части, предназначенный для использования в других программах. Модули позволяют разбивать сложные задачи на более мелкие.

**Монстр (моб)** — персонаж, враждебный герою и не блестящий умом. Мобы считаются самыми «низкоинтеллектуальными» персонажами, управляемыми игровым искусственным интеллектом. Для того чтобы получить очки опыта, артефакты или просто пройти определенную территорию, игрокам приходится уничтожать мобов массово.

**NPC («непись»)** — неигровой персонаж компьютерной игры, который не управляется ни одним из игроков. Герой взаимодействует с NPC (торгует, получает квесты, проводит диалоги), причем «неписи» далеко не всегда являются для него враждебными.

**Опыт** — условное обозначение достижений персонажа, которое выражается в очках. Они начисляются за уничтожение противника и выполнение игровых заданий, являются средством приобретения новых навыков или характеристик в ролевых играх. Чем сложнее игра, тем больше начисляется очков опыта. Правда, и для поднятия навыков требуется большее количество таких очков.

**Пауэр-ап** — предмет, используемый в платформерах и наделяющий персонаж особой силой, которая со временем иссякает.

**Перс** — сленговое название персонажа ролевой игры, управляемого игроком.

«**Песочница**» — наиболее нелинейные игры. В них часто полностью отсутствует история, а сюжетная линия полностью «пишется» действиями самого игрока. Уровни «песочниц» являются неограниченными во времени, но обязательно имеют определенную цель. А игрок может по собственному желанию отключать или игнорировать предложенные задания.

**Пиксель** — это самый малый элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике. Кроме того, так называется элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение. Пиксель является неделимым и может иметь как прямоугольную, так и круглую либо восьмиугольную форму. Каждый пиксель имеет определенный цвет и яркость. Изображение, которое мы видим на мониторе, «собирается» из таких крохотных элементов, расположенных по строкам и столбцам. Чем больше пикселей использовано при создании картинке, тем она будет четче и детальнее. Однако при создании растрового изображения сразу задается его максимальная детализация. То есть, увеличить картинку можно только до определенного предела, после чего она начнет «дробиться» на отдельные «кирпичики». Сами пиксели при увеличении масштаба изображения превращаются в крупные зерна.

**Пиксельная графика** — форма цифровой живописи, созданной на компьютере. В ней изображение редактируется на уровне пикселей, а разрешение изображения настолько маленькое, что при просмотре изображения пиксели можно различить невооруженным глазом. Изображения этого типа можно редактировать вручную. Пиксельные рисунки отличаются от других видов компьютерной графики небольшими размерами, угловатостью и ограниченной цветовой палитрой. Зато создать их можно, даже не имея особого таланта, да и памяти они требуют мало, а свою выразительность не теряют и при очень плохой цветопередаче.

**Плагин** — независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе, предназначенный для расширения и/или использования ее возможностей. Также может переводиться как «модуль». Плагины обычно выполняются в виде разделяемых библиотек. Плагин — это маленькая программка, которая встраивается в основную (большую) программу и расширяет ее возможности.

**Программа компьютерная** — последовательность инструкций, предназначенная для исполнения устройством управления вычислительной машины. Программа — один из компонентов программного обеспечения.





**Программное обеспечение (ПО)** — совокупность программ системы обработки информации и программных документов, необходимых для эксплуатации этих программ. В компьютерном сленге часто используется слово софт.

**Прокачка** — получение персонажем компьютерной игры новых возможностей, навыков, умений, его переход на новый, более высокий уровень. Прокачка осуществляется путем исполнения героем определенных действий — как правило, охоты на монстров и выполнения квестов.

**Разрешение** — величина, которая определяет количество точек (элементов изображения), составляющих рисунок, на единицу площади или единицу длины. Обычно понятие разрешения применяют к изображениям в цифровой форме. Более высокое разрешение (то есть, использование большего числа точек) обеспечивает более четкий и подробный рисунок.

**Растровый графический редактор** — специализированная программа, которая предназначена для создания и обработки растровых изображений. Этот редактор широко используется в работе художников-иллюстраторов, при публикациях изображений в Интернете и при подготовке изображений к печати в типографии.

Кроме того, растровый графический редактор дает возможность рисовать на экране компьютера, редактировать и сохранять полученные результаты.

**Рендер (рендерер, «визуализатор», графический движок)** — программный движок, производящий рендеринг двумерной или трехмерной компьютерной графики.

**Рендеринг** — создание плоского изображения (картинки) по модели с помощью специальной компьютерной программы. Используется в компьютерной графике — как художественной, так и технической. Модель в данном случае — это описание любого объекта или явления на определенном языке или в виде структуры данных. Такое описание может содержать геометрические данные, положение точки наблюдателя, информацию об освещении, степени наличия какого-то вещества, напряженность физического поля и пр.

**Рейграбельность** — свойство компьютерной игры оставаться интересной даже при повторном прохождении ее.

**Скин** — оформление компьютерной программы или объекта компьютерной игры.

**Скрипт (сценарий)** — это программа, автоматизирующая некоторую задачу, которую без сценария пользователь делал бы вручную, используя интерфейс программы.

**Скриптовый язык (язык сценариев)** — язык программирования, разработанный для записи «сценариев», последовательностей операций, которые пользователь может выполнять на компьютере.

**Спин-офф** — произведения литературы и кинематографа, компьютерной игры и комиксы, основными действующими лицами которых являются персонажи, ранее фигурировавшие в исходном произведении с тематически иным сюжетом. В более широком плане спин-офф

фом называют книгу, фильм или игру, чьи персонажи или вымышленный мир были ранее использованы в другом произведении. В русском языке такие продолжения в шутку называют «вбоквел», или «отпочковаться».

Как правило, основным отличием спин-оффа от простого продолжения или предыстории того или иного художественного произведения является участие в качестве основных действующих лиц персонажей, являвшихся второстепенными или вовсе не упоминавшихся в исходном произведении. Важно отметить, что спин-офф и ремейк — различные понятия.

**Стафф(ина)** — предмет, который может находиться в инвентаре.

**Уровень игрока** — количество накопленного игроком (его персонажем) опыта. Повышение уровня дает возможность увеличить основные навыки игрока или дать ему дополнительные уникальные способности.

**Хитпойнт (очки жизни, жизнь)** — очки, которые используются во многих компьютерных играх и показывающие, сколько повреждений может выдержать какой-либо объект игры. В начале игры персонаж имеет максимальное число очков жизни, которое затем может то уменьшаться, то увеличиваться — в зависимости от хода игры. При достижении нулевой отметки персонаж «умирает».

**Цифровая живопись** — создание электронных изображений, которое производится не при помощи рендеринга, а при помощи компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

**Читерский искусственный интеллект** — обманный искусственный интеллект, который компенсирует отсутствие стратегического мышления другими преимуществами над игроком (большим количеством жизней, высокой скоростью передвижения и т. д.).

**Юнит** — любая боевая единица (солдат, танк, самолет, корабль), которая может атаковать и уничтожать другие юниты и здания. Юниты имеют свои параметры, среди которых главными являются так называемые очки жизни, скорость, броня, наносимые повреждения. Существуют также юниты, которые не могут атаковать, а предназначены исключительно для строительства зданий, сбора ресурсов и транспортировки других юнитов.



# СОДЕРЖАНИЕ

ИГРА – ЭТО СЕРЬЕЗНО.....	3
ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР .....	4
КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ПО ЖАНРАМ.....	6
СТЕЛС-ЭКШН .....	14
ФАЙТИНГИ. ИСКУССТВО БОЯ.....	18
ШУТЕРЫ .....	28
ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ .....	30
SURVIVAL HORROR .....	36
СИМУЛЯТОРЫ И ИХ ВИДЫ.....	38
СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ.....	42
ТЕХНИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ .....	46
АВИАЦИОННЫЕ .....	46
ГОНОЧНЫЕ .....	50
КОСМИЧЕСКИЕ.....	51
ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ .....	52
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ.....	53
ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЕ .....	54
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ.....	56

СТРАТЕГИИ.....	57
КВЕСТЫ.....	72
ГОЛОВЛОМКИ .....	76
ГРАФИЧЕСКИЕ КВЕСТЫ.....	78
ТЕКСТОВЫЕ КВЕСТЫ .....	80
ЭКШН-АДВЕНЧУРЫ.....	82
МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ.....	86
РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.....	87
ТАКТИЧЕСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.....	90
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ.....	98
КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО КОЛИЧЕСТВУ ИГРОКОВ.....	100
РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР .....	115
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ .....	120



Видання для організації дозвілля

Батій Яна Олександрівна

**КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ**  
**(російською мовою)**

Редактор **Н. В. Бірічева**

Технічний редактор **Т. Г. Орел**

Коректор **Н. В. Красна**

Макет, верстка **С. В. Вітковський**

Р17109Р Підписано до друку 01.04.2012.

Формат 70×100/16. Папір офсетний.

Гарнітура Шкільна. Друк офсетний.

Ум. друк. арк. 10,4. Зам. 0588.

Віддруковано згідно з наданим оригінал-макетом  
у ТОВ «Фактор-Друк»,  
61030, м. Харків, вул. Саратовська 51,  
тел.: (057) 7-175-185.

ТОВ Видавництво «Ранок».  
Свідоцтво ДК № 3322 від 26.11.2008.  
61071 Харків, вул. Кібальчича, 27, к. 135.

Для листів: 61045 Харків, а/с 3355

E-mail: office@ranok.com.ua

Тел. (057) 719-48-65,

тел./факс (057) 719-58-67.

З питань реалізації звертатися за тел.:

Харків – (057) 727-70-80, 727-70-77;

e-mail: deti@ranok.com.ua

Київ – (044) 599-14-53, 377-73-22, 377-73-23;

Дніпропетровськ – (056) 785-01-74,

(056) 789-06-24, (067) 635-19-85;

Донецьк – (062) 344-38-38, (067) 620-00-27;

Івано-Франківськ – (0342) 72-41-54, (067) 343-11-37;

Кривий Ріг – (056) 401-27-11, 404-15-49;

Львів – (032) 244-14-36, (067) 340-36-60;

Одеса – (048) 737-46-54; (067) 481-22-11;

Сімферопіль – (0652) 54-21-38, (067) 692-32-43;

Тернопіль – (0352) 49-58-36, (067) 350-19-05;

Хмельницький – (0382) 706-316, (067) 381-06-33;

Издание для организации досуга

Батий Яна Александровна

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

Редактор **Н. В. Биричева**

Технический редактор **Т. Г. Орел**

Корректор **Н. В. Красная**

Макет, верстка **С. В. Витковский**

Р17109Р Подписано к печати 01.04.2012.

Формат 70×100/16. Бумага офсетная

Гарнитура школьная. Печать офсетная

Усл. печ. л. 10,4. Зак. 0588.

Отпечатано согласно предоставленному  
оригинал-макету в ООО «Фактор-Друк»,  
61030, г. Харьков, ул. Саратовская, 51,  
тел.: (057) 7-175-185.

ООО Издательство «Ранок».

Свидетельство ДК № 3322 от 26.11.2008.

61071 Харьков, ул. Кибальчича, 27, к. 135.

Для писем: 61045 Харьков, а/я 3355

e-mail: office@ranok.com.ua

тел. (057) 719-48-65,

тел./факс (057) 719-58-67.

Филиалы в России:

www.ru.ranok.com.ua; ranok.pf

Москва, 115201, ул. Котляковская, д. 8/10, оф. 31-1

тел: (499) 794 16 89, (901) 524-78-08,

факс (965) 363-35-45,

e-mail: ranok.moscow@mail.ru

Санкт-Петербург, наб. реки Волковки, дом 7

тел: (981) 772-41-45 e-mail: ranok.spb@gmail.com

Белгород, 308013, ул. Коммунальная, 2, оф. 36

тел: (4722) 58-74-37, 37-19-49,

факс: (4722) 56-95-12, e-mail: ranok1@yandex.ru

Филиал в Молдове:

Кишинев, шос. Мунчешть 380, склад №. 1

тел. (069) 55-85-22, (079) 88-19-65

e-mail: ranokmoldova@gmail.com

Филиал в Казахстане:

Алматы, Илийский Тракт, 11

ТОО "Ранок-Интер", ranok\_kz@mail.ru

(701) 551-55-72, (777) 750-55-72

«Книга поштою»: 61045 Харків, а/с 3355. Тел. (057) 717-74-55, (067) 546-53-73.

E-mail: pochta@ranok.com.ua

**www.ranok.com.ua**

**Бумага, на которой отпечатана эта книга,**



безопасна для здоровья  
и полностью  
перерабатывается



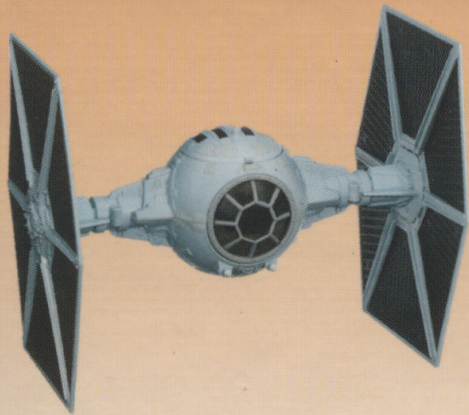
с оптимальной белизной,  
рекомендованной  
офтальмологами



отбеливалась  
без применения  
хлора

**Вместе заботимся об экологии и здоровье**





**Компьютерные игры любят все. Одни часами не могут оторваться от «бродилок» или «стрелялок». Другие участвуют в крупных игровых турнирах по сети. А кто-то любит разложить пасьянс или разгадать головоломку. Наша книга посвящена любителям компьютерных игр. Из нее читатели узнают:**

- историю возникновения компьютерных игр;
- описания и сюжеты многих популярных игр;
- классификацию игр по жанрам и количеству участников;
- особенности разработки игр.

**Книга предназначена для широкого круга читателей.**



ISBN 9 78-966-672-306-5



9 789666 723065