



Не для кого не секрет, что в патриотической литературе в основном печатаются исторические факты, работы, основанные на исторических фактах, а также теории и схемы радикальных мер восстановления порядка в России и на земле. А вот о материалах, которые позволили бы узнать, как конкретно нужно себя вести в той или иной ситуации во время боевых действий нашей Революции, печатается мало. В этом направлении Запад нас опередил.

Сейчас внедрились и продолжают внедряться практически во все сферы деятельности человека компьютеры. Они являются основным звеном в сетях всемирной информации. И понятно, что именно через компьютеры следует доводить до людей информацию. Это совсем не означает, что необходимо засыпать все ячейки INTERNET публикациями патриотически направленных организаций (хотя это и не помешало бы). Просто все нужно делать более современным, доступным и близким для подрастающих героев языком.

Огромное количество молодежи проводит свое время за компьютерными играми. В последнее время увеличился спрос на так называемые стратегические игры. В них играющий является либо главнокомандующим войсками, либо правителем целой страны или нации. От играющего требуется, чтобы он, используя свои энергоресурсы, ведя конкретные боевые действия, подписывая союзнические договоры с другими государствами, а также ведя шпионскую деятельность, в конечном счете добился превращения своего государства в экономического и энергетического магната, в непобедимого лидера, для чего и надобно захватить власть во всем (интерактивном) мире. Так, подчас незаметно для самих себя, молодые боевики, играя на тренажерах, готовятся к реальному достижению мирового господства.

Короче, я хочу сказать, что в патриотические издания просто необходимо помещать статьи о компьютерных играх или же создать отдельную рубрику о стратегических играх и рассказывать в них о различных новинках на мировом и отечественном компьютерном рынке. Да, да! Именно на отечественном, так как в последнее время уже начали появляться НАШИ стратегические игры. Назову несколько наиболее популярных

стра-тегических игр отечественных произво-дителей.

Total control — АО «Дока»

Это первая отечественная полномас-штабная стратегическая игра и лучшая Российская компьютерная игра 1996 года. В ней от вас требуется, используя стратегические карты, вести бои с выб-ранным вами противником, применяя ог-ромное количество боевой техники.

Противостояние — АО «Дока», «Наши игры»



Отлично сбалансированная игра, увлекательность которой хороша в той же степени, что и техническое воплощение. Почти образец настоящей народной игры. Сочетает в себе кристальную яс-ность игровых задач и достоверность моделируемой ситуации (набор юнитов, ведущих тактические бои времен Вели-кой Отечественной, соответствует реаль-ности до последней запятой). Все это сделано с педантичностью настоящих профессионалов: «разложено» по 28 горячим миссиям, по 14 за каждую из противоборствующих сторон (Красная Армия — Немецко-фашистские войска), что дополняет весьма симпатичное ме-жэтапное видео.

Князь — «1С»

В некоем мире существуют люди типа горца Мак Клауда. Один злонамеренно настроенный персонаж решает устроить поединок, чтобы проверить себя. Для этого он выбирает себе 3-х 4-х конкурентов и перемещает их вместе с собой в Русь VIII-X веков. В мире «Князя» существуют расы викингов и славян, находящиеся в состоянии постоянной междоусобицы. У каждой из сторон есть свои собственные разновидности персонажей, собственная символика, уникальные сооружения и атрибутика. Помимо этого существуют группы, не принадлежащие ни к одной из выше упомянутых рас. Например, волкодлаки (волки-оборотни), духи, лешие, водяные, русалки...

Создается серия игр, объединенных общей тематикой — «Летопись времен». Одна из этих игр — «Князь». Входящие в состав серии игры могут принадлежать к любым жанрам. Объединены они, во-первых, общим местом действия, то есть Русью на некотором отрезке своего исторического развития. События могут разворачиваться в IX веке, могут — в XII как это происходит во «Всеславе Чародее», либо в любом другом произвольно взятом отрезке времени. Во-вторых, и это важно, объединение происходит благодаря неким общим артефактам встречающимся на протяжении всей серии, благодаря переходящим героям и так далее.

Всеслав Чародей — «Snowball Interactive», «1С»

Сюжет игры основан на Русских былинах и сказках. Прототипом героя служит Всеслав Полоцкий — реально существовавший князь, которого действительно прозвали чародеем. В этой игре магия проявляется не в виде каких-либо фантастических существ, но скорее в виде природных сил, традиционной русской нечисти. Она оказывается не менее жизнеспособной, чем какие-нибудь «летающие черепа», которых в западных играх хоть отбавляй.

Архипелаг — студия «К и К», «Акелла»



Время действия 12 век — Русь изначальная в 65-ти миллионах цветов, с великолепной графикой, плавной анимацией и, судя по всему, неплохо проработанной игровой средой. Главный «сюжетный» герой один, он совершенствуется в ходе развития достаточно сложного сценария. Со временем у него появляются дети, которые в свою очередь тоже становятся героями. Предусмотрен также институт второстепенных героев, которыми вы не управляете. Таким действующим лицом может стать любой персонаж игры, например, простой крестьянин. Развитие каждого персонажа находится в зависимости от его рода занятий. Например, для воина существенно сколько он тренируется, сколько противников победил. Приятно осознавать что в «Архипелаге» воплощается Русская сказочная среда с присущими ей богатырями-витязями, а то народ уже устал от иностранных гоблинов и орков.

На Западе игры типа «strategy games» появились давно. Старым поклонникам стратегических игр наверняка известны такие игры, как: Civilization, Dune II, Centurio. Да, многие, услышав названия этих игр скажут, это были непревзойденные хиты своего времени, потому что тогда игр стратегического плана было немного. Сейчас же на рынке игр творится явная перенасыщенность. Многие новые игры сходят с дистанции, даже не став известными. Я приведу список стратегических игр западных производителей, к которым хотелось бы привлечь внимание правой молодежи, жаждущей испытать себя в роли освободителя страны, мира, планеты или целой вселенной от всевозможных гнусных тварей, инопланетных захватчиков или просто врагов. На одной из них остановлюсь подробнее.

Стратегические игры можно подразделить на несколько типов. Это игры на историческую тему, например: BORODINO, or Napoleon in Russia; LORDS OF THE REALM. Игры, где юнитами являются не люди, или не только люди, но и зверюшки, разумные животные, такие как WARCRAFT, ALLODS, DARK COLONY, GENE WARS, WAR HAMMER, WAR WIND, CRASH, KILL & DESTROY. Или, например, игры, которые переносят игрока к далеким, не освоенным еще человеком планетам. К этому жанру можно отнести игры, где герой должен освободить нашу родную планету от мерзких пришельцев современными стратегическими мерами. К этому же жанру относятся такие игры, как ENEMY NATIONS, IMPERIUM GALACTICA, MASTER OF ORION, MISSION TO NEXUS PRIME, CONQUEST EARTH, PAX IMPERIA. Существуют также стратегические игры, которые как бы перебрасывают вас в прошлое, будь то Древняя Греция, Древний Рим, Древний Египет, или в любую другую страну, выбранную вами, и вам предстоит возглавить ее, чтобы захватить всю территорию земли, либо же развиваться в ногу со временем вплоть до тех времен, которые еще

Стратегические игры

Автор: Георгий Победоносцев

29.03.2011 10:48 - Обновлено 29.03.2011 11:21

даже не наступили. Например, IMPERIALISM, или AGE OF EMPIRES. Ну и, конечно же, мы выделим жанр стратегических игр, где в основе лежат боевые действия с использованием всех новейших видов вооружений, вплоть до ядерного оружия. Военные игры захватывают своей азартностью ведения боев с противником, в которых учитываются практически все факторы: рельеф местности, дальность нахождения противника, засады и даже погодные условия могут повлиять на исход сражения в игре. К данному разряду можно отнести игры LED WARS, BATTLE ISLE III, OUT POST II, PANZER GENERAL, CLOSE COMBAT, WAR inc, COMMANDS CONQUER. Привлекательны эти игры тем, что мир в них либо реален, либо очень близок к реальному.



Познакомимся поближе с игрой COMMAND&CONQUER. Эта игра состоит из двух частей: COVERT OPERATIONS и RED ALERT. Ожидается также и третья часть под названием TIBERIUM SUN. Мы рассмотрим вторую версию этой игры — RED ALERT. Сюжет игры таков. Некий профессор, оседлавший машину времени, решил изменить мир к лучшему. А лучшее, как широко известно, враг хорошего. Идея убрать Гитлера и выиграть Вторую Мировую, оказывается ему весьма интересна. Но баланс сил нарушен: Советский Союз, победитель в не существующей войне, стал агрессором. Союзники — Англия, Франция и Германия — решают общими силами освободить мир от «красной опасности».

В эту игру можно играть, как за союзников, так и за Советы. Программа поставляется на двух компакт дисках: 1 — Soviet и 2 — Allied, поэтому весьма разумно было бы продавать игру по частям и в полцены: Soviet — у нас, а Allied — у них. Ибо наблюдения показывают, что ни один приличный гражданин России не перевернется на сторону голубых. Перед началом игры вы смотрите небольшую видео-заставку, где говорится, что нужно делать в первой миссии. Сразу же бросается в глаза изуродованный английский, слетающий с уст Иосифа Виссарионовича, а также других деятелей Советского Союза. Надо сказать, что в процессе игры юниты различного плана отвечают вам на том же самом, незнакомом нам доселе, варианте английского языка. В игре задействованы различные виды боевой техники. Но у Советов в целом явный перевес. Взять, к примеру МИГи, которые в игре практически невозможно сбить. У союзников также есть свой «орел в небе» — крутонавороченный вертолет, но если сравнить скорость и маневренность этих двух машин, то естественно МИГ выходит в лидеры. У советских войск также имеются на вооружении служебные собаки, очень, знаете ли, эффективное средство против шпионов или вражеской пехоты. Ведя бой на суше вы можете прикрывать свои отряды огнем эскадрилий с моря, но если и этого союзникам покажется недостаточно, вы вынуждены будете отдать приказ авиации — накормить нерадивых ракетным градом. В игре звучит хорошо подобранная

Стратегические игры

Автор: Георгий Победоносцев

29.03.2011 10:48 - Обновлено 29.03.2011 11:21

боевая музыка. Гра-фика — на высочайшем уровне. Неза-действованные солдаты в свободное от выполнения приказов время отжи-маются — повышают уровень своей боевой готовности. Всем желающим выиграть Третью мировую советую приобрести сию вещь.



В заключение я хотел бы сказать, что хотя у нас слабо пока развито производство программного обеспе-чения, но и нам уже есть, чем гордить-ся. Появились неплохие энциклопедии фирмы «Кирилл и Мефодий», биогра-фии великих людей, справочники исто-рических событий с интригующими на-званиями, типа «Внешняя разведка России». Наконец, есть игры фирм «ДОКА», «1С», «Акелла», «НАШИ ИГРЫ».

Конечно, гораздо легче где-нибудь за границей приобрести партию компь-ютеров, комплектующих программно-го обеспечения и продавать их здесь у нас, в России, что в общем-то и дела-ет большинство коммерсантов. Одна-ко не оскудела еще наша земля та-лантами, и мы видим, что все чаще и чаще на рынке компьютерного обес-печения появляются программные па-кеты российского производства, заме-няющие и даже превосходящие запад-ные аналоги. Пусть их мало, но они кра-суются гордой надписью на лицевой стороне — «СДЕЛАНО В РОССИИ»!

Материал подготовил по заказу аналитического центра «Полюс» Георгий Победоносцев