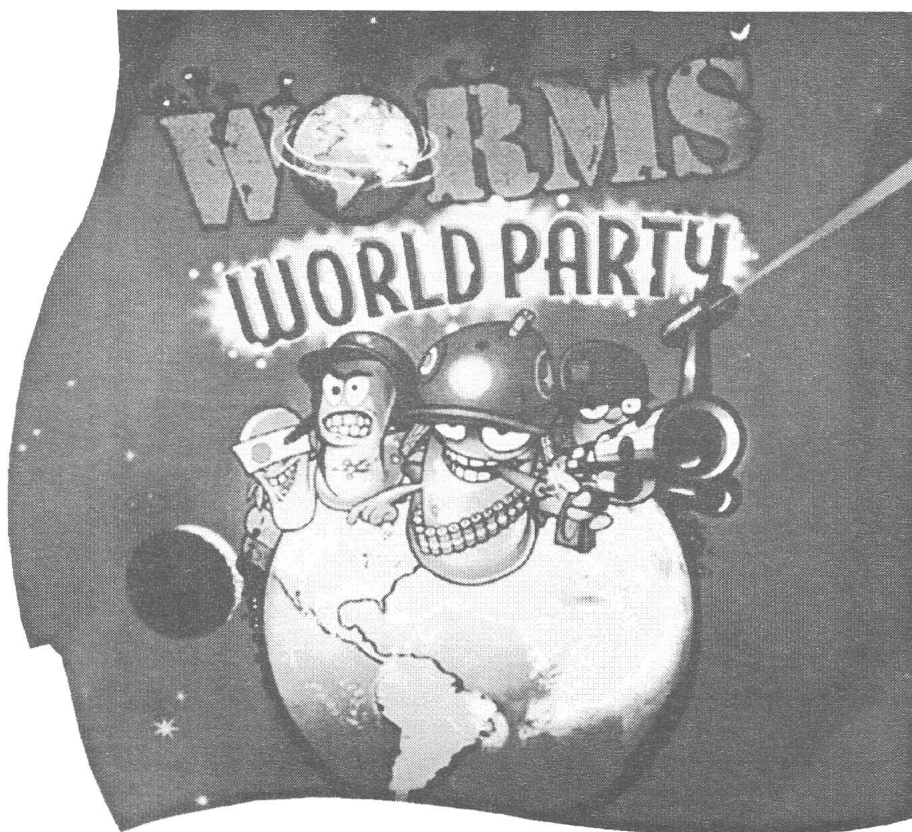




Кто в мире самые жестокие и сильные воины? Кто из всех мировых держав обладает столь сильным оружием и столь развитым военно-промышленным комплексом? Кто ни дня прожить не может, чтобы не укокошить очередного неприятеля, а то и десяток-другой, и не почувствовать на своей шкуре отблеск лазерного прицела, наведенного мимо? Кто может так долго и целенаправленно обдумывать и вынашивать коварные планы захвата территории противника с полным уничтожением коренного населения? Кто самый смелый и вот уже второе десятилетие, начав еще XX веке, ведет непрерывную войну не на жизнь, а на смерть? Любой геймер во всем мире с дрожью в сердце скажет: ЧЕРВЯКИ!!!

Не бойтесь, это не сценарий нового фильма ужасов на военно-стратегическую тему, а всего лишь третья часть тактико-стратегической игры под названием Крутые Червяки (как перевел его Фаргус на одном из своих сборников). Время пришло и нам позабавиться очередной новинкой игрового рынка и по достоинству оценить ее.

ЧЕРВЯКИ: МИРОВАЯ ВЕЧЕРИНКА

Честно говоря, я был весьма удивлен, увидев третью часть игры на диске для Sony, так как буквально за месяц до этого, поинтересовавшись данным вопросом, был заверен, что она выйдет только для консолей, поддерживающих игру через Интернет. И, признаюсь, несколько смутился, увидев сие чудо. Неброский такой диск, с простенькой картинкой, сворованной у какого-то малолетнего художника через И-нет, сразу привлек мое внимание. Поначалу заподозрив подставу, походил вокруг, но плюнул на все предосторожности, и не глядя купил диск. И зря. Знал бы, вообще не покупал. Играл бы себе спокойно с друзьями в Армагеддон и горя не знал. Но, как говорится, дурная голова никому покоя не дает. Нужно же было сообразить, что раз игра рекламировалась как интернет-версия, то ничего сильного от нее на нашей соньке ожидать не придется. Но, однако, игра есть, и мне придется погрузиться в ее описание по уши, иначе как представить вам продукт с мировым именем? Тем более что заявлена игра везде как несомненный хит?! Я бы, конечно, этого имени ей не давал. Скорее, это версия очень популярной игры для садо-мазохистов. Скажите, вам никогда не хотелось отдохнуть от всех этих стратегий, стрелялок, ролевушек? Вам не надоели эти игры, в которых реальность играет немаловажную роль? Скажите, давно вы играли в аркады, нет, я не имею в виду Quake, я говорю о двухмерных играх с мультипликационной графикой, об играх, в которых реальность происходящего играет самую последнюю роль, и главное в которых — играбельность?

Червячки — одна из немногих сегодняшних игр, которая не следует сегодняшней моде — переводить игры в трехмерное пространство; даже квесты перекочевали в 3D, а это, наверное, один из немногих жанров, который до последнего времени еще оставался двухмерным. В червячков всегда было интересно играть, и, наверное, потому, что мы понимали несерьезность происходящего и именно играли в нее. Многие ждали от третьей части переход в 3d. Даже цифра три была как раз кстати. Но информация об этой игре нигде особо не появлялась. И вот сейчас, так неожиданно, вышла сама игра. И самая главная новость — она осталась двухмерной, и это, наверно, к лучшему. Трехмерной, может быть, будет пятая, но не эта (уж это точно). Так, что же изменилось в этой игре? — спросите вы. Да ничего! Просто добавили кучу оружия, новые местности, новые звуки, новые режимы игры и много чего нового. Червячки 3 — скорее, простой add-on, дополнение, даже трючки в названии нету, но может, это все-таки продолжение?

Червяки, в которых мы играем

Возвращаемся на два года назад. В феврале девяносто девятого в интернете появились новости типа: «Как громогласно объявили разработчики, они решили завязать с двумер-

ными червяками, но перед этим выпустить окончательную, последнюю, финальную (где мой словарь синонимов?) версию знаменитых «Червяков». Дабы замаскировать тот факт, что ничего действительно нового в игре нет, назвали ее не Worms 3, а красиво и слегка претенциозно: Worms Armageddon. Но, впрочем, что меняется от названия, кроме цифр в строчке «количество продаж»? И не все ли нам равно?»

Оказалось, что нам все-таки не все равно. Окончательная, последняя, финальная оказалась предокончатальной, предпоследней и предфинальной, а маркетинговые лозунги остались абсолютно теми же самыми. Тьфу на них на всех.

Тем, кто еще не был с нами два года назад (по молодости, например), конспективно повторю. Были мелкие игровые машинки («Синклеры» всякие и т.п.). Был DOS. Были гориллы из GWBASIC. Пришла VGA и появились Castles, а за ней — и Scorched Earth.

И тут-то Team 17 и родила своих «Червей» (возгласы из зала «глисты, глисты, пургену им, пургену» отметем как идеологически незрелые). Говорят, что идея возникла в 1994 году.

Голос из прошлого декларирует: «Worms 2 добавили радости до упора, и казалось, что дальше уже просто некуда. Но, напомним, индустрия поражена раком продолжений, и самый простой способ выкачать еще денег — это вовремя дать фанатам то, чего они хотят». Что ж, все верно и поныне, разве что чуточку изменились желания фанатов. Если попросить случайного фаната назвать самое громко звучащее современное слово, он скажет: «Онлайн!» (и будет прав). Team 17 напряглась, втихаря глотнула какую-то пилюлю и прилюдно выдавила из себя более-менее полноценную игру через интернет. В принципе, уже в Worms Armageddon все необходимое было, но сейчас оно устоялось, осело и затвердело. С удаленными игроками обладатели компьютеров и интернета могут делать все то же самое, что и с локальными, ну и, для пущего чувства локтя, разговаривать с ними до и после игры (увы, только в чате — никаких тебе новомодных голосовых штук).

При этом тех, ради кого все и делалось (Dreamcast-игроков), почему-то обидели: они могут собираться группами только по четыре человека, а нам с вами позволяется пригласить еще пару друзей и развлекаться вшестером. Зато, как горделиво изрекают авторы, «в этой игре не бывает никакого заметного лага!» Да, безусловно, в пошаговой игре очень трудно заметить лаг, и это, разумеется, можно поставить в заслугу программистам-титанам.

Что нового?

Два года назад в списке новинок числилось «немножко нового оружия и все те настройки, о которых просили поклонники сериала». Сегодня, увы, нововведений еще меньше. Ни одного вида оружия нам не добавили. Официальная точка зрения гласит: «его там и так хватает». Отыгрались на параметрах. Чувствуешь себя уже не пилотом истребителя, но обезьяной за пультом АЭС.

А чтобы мартышка в каждом из нас не скучала, ей дали красивый игровой автомат. Поняв, видимо, что настроек слишком много и что они нормальному человеку скучны и непонятны, Team 17 сделала штукуну под названием WormPot. Достаточно щелкнуть по одной кнопке — и из богатого набора вариаций игры будут выбраны три случайных, образуя правила для текущего сеанса.

Скажем, поверхность земли может стать скользкой, могут появиться или исчезнуть ограничения на оружие, может

включиться режим Fortress, размещающий всех червяков одной команды внутри их форта, или режим Specialist Worms, где каждый червь владеет только некоторыми видами оружия (подрывник, ПэЖэ с шотганом, инженер с лопатой). Имеется и «денежный» вариант (Points for Weapons), где оружие придется покупать, и Goliath Mode со здоровенным суперчервем, требующим к себе особого внимания. Но об этом обо всем немного позже и подробнее.

Короче говоря, режимов довольно много, и набирая из них по три штуки, как подсчитали авторы, можно получить больше 400 вариаций игры.

Два года назад я недоумевал: «чего лично мне не постичь так это странного решения: не пускать в игру тех несчастных игроков, кто хочет потренироваться в гордом одиночестве, пока те не пройдут «тренировочные» миссии». Надо отдать должное разработчикам: отныне у игрока появилась свобода воли. Играй во что хочешь и когда хочешь. Что ж, и на том спасибо.

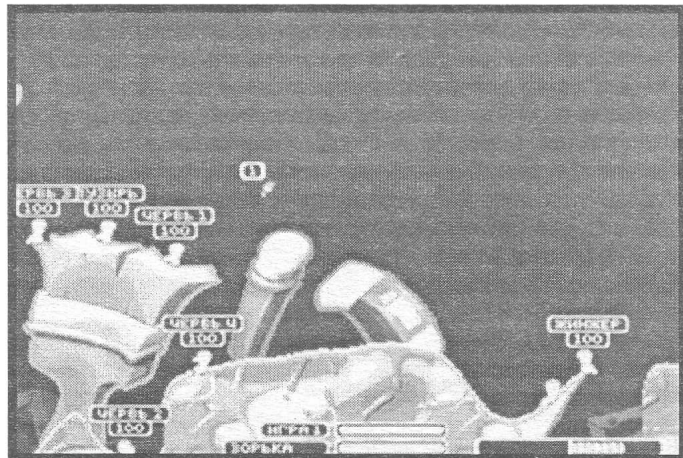
Некоторые цифры

Рассказ о новинках был бы неполон без перечисления новых цифр. Настоящих червепоклонников ждут 20 мультиплеерных миссий, где можно, к примеру, не только драться, но и кооперативно побеждать роботов.

Для одиночной игры миссий аж целых 45, еще 16 — для нового режима Time Attack, где придется соревноваться с самым неумолимым врагом — секундомером, а для новичков дадено еще и 19 учебных уровней. И, безусловно, существует бесконечное количество случайных карт, на которых и пойдет основное развлечение. Кстати, учебная игра углублена, расширена и надстроена. Среди прочих добавок — гражданские черви, выползшие погреться на весеннем солнышке и уничтожению не подлежащие. Так что точность стрельбы тоже придется тренировать.

Ну а вам, зажавшиеся, предлагается новый редактор, с помощью которого вы сможете творить и тренировочные уровни, и даже клановые битвы, программировать выпадение ящиков и любые настройки. Результат, кстати, разрешено выкладывать в интернете.

Сайт журнала PC Zone (www.pczone.co.uk) честно говорит: «Проблемы вылезают на поверхность только в том случае, если у вас уже есть одна из предыдущих версий. Worms — это все-таки одноразовое удовольствие, и если вы один раз за него уже заплатили, еще раз это делать не придется».





Но, однако, обследовать игрушку и представить вам ее изнутри мне придется, а вам, если уж вы взялись читать ниже следующие перлы, — понять игру и решить для себя, нужна она вам или нет.

Графика

Сразу оговорюсь: ниже пойдет речь о графике в игре с точки зрения не вообще игровых стандартов, а только в свете данной игры и ее предшественниц. Ни о какой графике в этой и предыдущих ее частях в том смысле, как мы ее теперь понимаем (реалистичность и трехмерность), речи никогда не шло! Игра сугубо идейная, и на графику, в общем-то, всегда мало обращали внимание. Не в графике здесь дело, а в простоте и увлекательности, которые и заставляли просиживать за ней целые толпы поклонников днями и ночами. Сам помню, на экзамены забивал и на сон, сидели с друзьями, передавали по кругу джойстик, устраивали целые чемпионаты (в узком, правда, кругу, чтобы не сочли за идиотов). Все, абсолютно все по-прежнему в этой игре насчет графики. Не поменялись ни качество текстур (даже они сами в большинстве своем старые), ни степень детализации, ни вообще что-то, к данному качеству игры относящееся. Как обещали разработчики, несколько более проработанным должен быть задний план, но это погоды не делает. Ах нет, если это того касается, то в игру добавлены несколько новых (и не менее жестоких и безнравственных, чем раньше) мультяшек. Добавились совершенно новые одиночные миссии с довольно милыми картинками, несколько интересных кооперативных миссий, а также около десятка новых, и, как обещали авторы, супер-мега-ультра-гиперклеевых текстур. Но на самом деле текстуры не такие уж и новые (это всего лишь тематические пейзажи), и вовсе даже не супер-мега-ультра, и, что самое обидное, не гиперклеевые.

В остальном, если можно так сказать (следовало бы сказать не «в остальном», а полностью), ничего в этой немаловажной части игры не изменилось и мы в полной мере сможем насладиться точно таким же изображением, какое мы наблюдали в Worms Armageddon.

Музыка и звук

Вот что меня порадовало и, несомненно, порадует и вас, так это новая музыка и ее качество. В игре полностью переделаны загрузочные треки, которые и раньше-то не страдали слабостью, а сейчас и вообще великолепны. Вам предлагается

делать все загрузочные операции под великолепные старые североамериканские напевы, одобренные прекрасными аранжировками и звуковыми эффектами. Правда, все это только на загрузке и установке опций, но хорошего настроения для начала игры они прибавят много. Вообще, в игре очень хорошо со звуком, даже российская локализация от Kudos не произвела никаких побочных, как это обычно бывает, действий. Прекрасно сработанные видеоролики наполнены хорошо припаянной и соответствующей музыкой и классными звуками, что заставит вас специально в промежутках между игрой в Doom и очередной серией сражений в Worms World Party ждать загрузки мультяшек на центральной заставке. Специально для этого разработчики заметно снизили время ожидания роликов, и теперь вы затратите не более сорока секунд для очередной серии. Беда только, что, как и раньше, иногда ролики повторяются, а некоторые из них можно увидеть только случайно уже после нескольких недель игры. Отдельное спасибо и разработчикам консольной версии, и локализаторам червяков за то, что на сей раз они смогли сделать так, что червяки во время игры могут разговаривать на русском языке, как это было в игре и на PC. Теперь каждое свое действие червяк подкрепляет увесистым словом, а также комментирует происходящее вокруг. К тому же не удалены комментарии и подсказки, которые мы видели раньше в верхней части экрана, и это тоже немаловажная, хотя и не такая уж и полезная часть игры. В остальном же все на том уровне, где оно и было с самого начала. Все звуковые эффекты те же самые, гранаты взрываются с такими же глухими ударами, как и было, воздушная поддержка так же сипло рычит и вообще все так же как и было.

Управление

Управление в игре то же самое, что и в предыдущей части. Это стандартные четыре кнопки функциональной части джойстика, также шифты, кнопки направления движения и загрузочные кнопки. По порядку.

Кнопка **X** — использование оружия. Обратите внимание, что в игре она может быть использована по-разному с каждым видом оружия. Далее, в главе об оружии будут даны характеристики каждого действия этой кнопки, сейчас же коротко следующее. Есть три основных режима использования этой кнопки: одномоментное, протяженное и двумоментное (прицельное). Первый режим делится также на два вида: одномоментное разовое и одномоментное многократное. Первое относится, например, к таким видам вооружения, как динамит, мина, кольт или Узи, где вы один раз нажимаете кнопку, следует выстрел, очередь или установка мины, потом преступный результат, и вы переходите к следующему ходу. Вторая разновидность, — для тех видов вооружения, которые стреляют не одним зарядом, а несколькими, например, винтовка, — два выстрела. В принципе, это единственное оружие такого типа, все остальные имеют первый тип. Для того, чтобы сделать выстрел из оружия первого режима (одномоментное), вам всего лишь нужно навести крестик прицеливания на соответствующую выстрелу цель и нажать и отпустить кнопку.

Сложнее со вторым режимом, — протяженным использованием оружия. Это, к примеру, базука или Узи, а также все классические предметы метания (бомбы различного типа), выстрелы которыми вы можете регулировать относительно силы метания или выстрела. В основном это связано с тем, что в игре действуют, помимо производных, червячных, еще и природные силы. Ветер часто делает необходимыми баллистические расчеты полета снаряда (к гранатам это не относится) для того, чтобы они наиболее точно попали в цель. Чтобы сделать такой выстрел, необходимо нажать и не отпу-

сжать кнопку, пока огонь-указатель направления, в котором полетит снаряд, а равно и силы, не достигнет нужного вам показателя. Пока огонек маленький, сила метания соответствующая, но она вырастет, если вы продержите некоторое время палец на кнопке. Однако у силы метания есть и предел, который не стоит пересекать. В таком случае в какой-то момент снаряд просто сам вылетит на максимуме.

Двумоментный режим использования оружия — возможность использовать точное прицеливание на далекое расстояние. Это относится ко всем видам неклассического воздушного оружия — воздушный налет, почтовый голубь, самонаводящаяся ракета и так далее. В данном случае вы должны совершить две разные операции, причем в возможно короткий срок. Сначала наводите на свою цель точный прицел (в этом режиме возможно точнейшее прицеливание за счет прямой наводки креста на цель на любом расстоянии), а потом вторым одномоментным нажатием выпускаете снаряд, который летит в цель.

Кнопка O — отвечает за прыжок вперед. Она очень полезна в любом варианте игры, если вы не собираетесь сидеть на месте и ждать, когда вас укокошат. Наиболее полезны ее свойства, когда нужно добраться до определенного места по пересеченной местности, перебраться через естественное препятствие или просто свалить из эпицентра взрыва, например, динамита. При этом она также может действовать в двух режимах: простой прыжок в сторону, куда смотрит червяк, и высокий прыжок через себя назад, который, собственно, и применяется для перепрыгивания относительно высоких препятствий. При помощи обычного прыжка вы можете перепрыгнуть максимум предмет не выше самого червя, и то если он находится на одном с вами уровне либо ниже. Таким прыжком можно перепрыгивать небольшие ямы, расстояние между берегами которых не слишком велико (первый опыт вам это покажет). При помощи второго прыжка червяк стремится попасть не как можно дальше, а более выше. Чтобы сделать прыжок через высокое препятствие, например, запрыгнуть на обрыв над головой, вам нужно одновременно с нажатием кнопки Назад быстро нажать два раза кнопку O, — тогда червь сделает высокое сальто вверх с незначительным смещением в ту сторону, куда вы нажимали кнопку клавиатуры D-pad. Не получилось с первого раза, обязательно попробуйте еще, до тех пор, пока не сможете пользоваться этим приемом в совершенстве, — это просто необходимая вещь, без которой в игре никуда, если, конечно, вы не хотите тратить время на использование перемычек или веревок.

Кнопка Δ — высокий прыжок вверх, пригодится вам только в одном случае. Так как в игре нет динамических ландшафтов, и вам просто некуда будет запрыгивать при помощи этой кнопки, то ее можно использовать немного с другой целью. При использовании веревки иногда (если верить статистике несчастных случаев в игре, то довольно часто) случается, что выбраться из ямы можно, только зацепившись за уступ, верхняя грань которого не находится на одной линии с прицелом веревки, либо потолок локации слишком высок, но не настолько, чтобы совсем уже, не хватает буквально пары сантиметров. В данном случае можно направить прицел веревки на нужный вам объект с учетом того, что вы взлетите (то есть он сместится), и, подпрыгнув, в самом верхнем положении нажать кнопку X — веревка вылетит и уцепится за предмет, если только это возможно. Нужно сказать, что сей прием используется довольно часто и в примерно пятидесяти процентах случаев помогает.

Кнопка □ — использование прокрутки карты. Зажав ее, вы сможете при помощи клавиш D-pad-a просмотреть карту на большом расстоянии от действующего червя для того, чтобы более точно скоординировать свои действия, если ваша цель находится слишком далеко. Довольно полезная кнопка, хотя во второй части игры с ней иногда случались

некие метаморфозы: если ее слишком долго держали, иногда срабатывало оружие, чаще всего, — базука (она установлена по умолчанию). В данной части игры такого пока замечено не было.

Кнопка R1 — просмотр характеристик персонажей. По умолчанию все они стоят над каждым червем: имя бойца и количество процентов его жизни. При помощи данной кнопки их можно в нужный момент убирать, когда они, например, мешают видеть предмет над червем, и вернуть назад. Если вас не колбасят имена героев, их можно выключить. Также кнопка полезна, когда вы хотите узнать количество энергии того червя, которым ходите (на время хода информация этого червяка убирается, а вы, бывает, забыли, сколько у него «жизни»), чтобы знать, можно ли им пожертвовать и каковы будут его потери при тех или иных обстоятельствах. Кнопкой R2 вы можете менять в игре червей, если, конечно, эта опция у вас присутствует.

Кнопка L2 — установка времени на взрыватели некоторых видов оружия (различного вида бомбы), которое можно варьировать в некоторых промежутках. Например, время срабатывания взрывателя стандартной гранаты может быть установлено в промежутке от одной секунды до пяти. Это полезно для расчета метания бомб, чтобы они не взрывались в воздухе по пути к цели или не скатывались в воду до того, как взорвутся. Информация о переустановленном времени появляется в верхней части экрана в форме подсказки. Также при помощи этой кнопки можно менять направление полета, например, ракет воздушной поддержки. Нажав ее в момент прицеливания, вы увидите, как стрелка, направленная под углом на цель, поменяла свое направление, что иногда полезно, если цель прикрыта с одной стороны и открыта с другой.

Кнопки D-pad используются для перемещения при помощи всех видов транспорта, управления оружием (супер-овца, прицеливание) и других дополнительных манипуляций. Очень важно уметь правильно использовать эти кнопки вместе с прицелом и веревкой, о чем будет сказано подробно ниже.

Кнопка Start — пауза в игре, при помощи которой осуществляются выход из игры, внезапная смерть (снижение количества процентов у обеих сторон). В последнем случае, если вы это делаете, то не используйте никакое оружие, вам нужно всего лишь пропустить ход, иначе силы и нервы будут потрачены зря — процентка каждого червяка снижается до одного процента и возможность использования единственного у вас авианалета может быть потрачена впустую.

Основная кнопка игры — кнопка Select. Она открывает вам доступ к арсеналу, и ни один ваш ход не может быть сделан без нее. Нажав кнопку, вы увидите выехавшее справа меню, в котором в клеточках расположены виды вооружения. При этом внизу, когда вы наводите курсор на один из предметов, ото-





бражается количество, которым вы обладаете, данного предмета, и его название (переведенное, кстати, как обычно бездарно). Некоторые виды вооружения могут быть недоступны в начале игры, и их значки в таком случае другого цвета, нежели остальные (темная подсветка). Выбрав оружие, нажмите кнопку **X** и приступайте к исполнению коварного плана.

Меню экрана

На игровом экране не так уж много параметров, но все, что нам нужно, здесь полностью присутствует.

Во-первых, это названия команд и их параметры — внизу экрана. Напротив названия команды находится шкала энергии определенного цвета, данного ей, которая отображает, какое количество здоровья по отношению к другим командам и ста процентам команда имеет. Когда червяк из этой команды ходит, шкала и название команды мигают.

Второй немаловажный показатель, расположенный на экране, — индикатор ветра. Он показывает, в какую сторону сейчас ветер дует и с какой скоростью если шкала направлена влево (синяя) значит при стрельбе в эту сторону нужно учитывать его помощь снаряду для того, чтобы он долетел, либо при стрельбе в обратную сторону, — обратное давление ветра. В принципе, это все по параметрам экрана.

Настройки игры

Нажав кнопку **X** на центральной заставке, вы попадете в меню выбора режима дальнейших действий. Это «Одиночная игра», «Создать новую игру» и «Настроить игру». В нижний экран мы и отправляемся.

Перед вами довольно пестрый и, что самое важное, буквально забитый под завязку различными иконками экран. Начнем по порядку. Во-первых, это второй значок слева вверху (о первом отдельная речь). Если вы первый раз загружаете игру, то этот значок будет неактивен. В том же случае, если у вас уже создана команда, он звучит как «Редактировать», то есть это возможность редактирования уже заявленной команды. Следующий справа значок — параметры команды. Здесь вы сможете посмотреть, сколько боев выиграла и проиграла шайка, ее рейтинг убийств и так далее. Это не столь важно, если вы только не молитесь на нее. На большом поле внизу вы можете выбрать команду, с которой вы хотите произвести вышеописанные операции.

Справа в верхнем углу вы видите изображение джойстика. Поставив на него курсор и нажав кнопку **X**, вы сможете по-

пасть в меню установки кнопок управления. Всего их три, лучше пользоваться той, что установлена по умолчанию, во избежание недоразумений. Под изображением джойстика находятся еще три значка:

1. Звук и видео — настройка параметров экрана и звукового сопровождения. Попад в него, вы сможете настроить уровень музыкального и звукового фона (два левых прямоугольника, нажимаете сначала **X**, а потом кнопки D-pad, чтобы изменить его; заканчиваете также кнопкой **X**). Справа, в большом голубом прямоугольнике находится список словарей, которые вы можете использовать в игре. Зайдите в него и выберите РУССКИЙ, тогда все черви будут говорить на родном и многострадальном. Ниже него находятся еще два квадрата — разрешение экрана (две возможности: 4x3 и 16x9) и его центрирование.

2. Карта памяти. Попад в этот экран, вы сможете загрузить или сохранить игру. Здесь всего две возможности.

3. Выбор языка, — вы попадете в то же окно, которое видели в самом начале игры.

И теперь, наконец, идем в окно «Создать свое», — это левая верхняя иконка. Здесь также все довольно пестро. Вверху слева находится в узкой полоске название вашей команды. Нажав здесь кнопку **X**, вы сможете редактировать его, придумав, например, свое. Можно также попросить компьютер выбрать произвольное (случайный выбор) из уже известных ему, нажав на маленькую квадратную иконку справа от названия команды. То же самое можно сделать и с именами конкретных червей (синее поле под названием команды).

Поле в правом верхнем углу — выбор дома для вашей группы. Всего можно выбрать из десяти уже известных компьютеру, но новых для нас. Ниже, в четырех иконках, располагаются:

1. Уровень мастерства и управления игроков, которыми управляет компьютер в схватке против вас. Можно установить любой из шести режимов (от нуля до пяти включительно).

2. Дополнительное супероружие, которое вы будете находить в ящиках и которым будете пользоваться в игре, все супероружие, включая простую овцу и супер-овцу, корову и святую гранату, роющую бомбу и старуху, а также почтового голубя.

3. Выбор могильного камня, который будет присвоен каждому из умерших червей вашей команды. Всего существуют шесть разных надгробий.

4. Удалить команду — вы можете удалить только что введенные настройки.

Под голубым полем имен червей находится еще одна иконка — «Оружие для вашей группы». Войдите сюда, чтобы редактировать боевые возможности вашей команды. Здесь вы увидите множество значков различного вооружения. Страницы (их всего три) можно переставлять, нажимая на кнопку-указатель красного цвета. В третьей слева иконке внизу располагается индикатор с количеством вооружения на вашем счету, который по умолчанию показывает какую-то совершенно нелепую цифру. На нее вы сможете купить то или иное вооружение (некоторые виды вооружения не покупаются больше определенного предела, другие могут заполнять полную шкалу), поставив на него курсор и нажав кнопку **X**. Кнопкой **□** вы то же самое оружие можете продать.

Справа от этого значка располагается иконка с изображением развернутой книги. Это энциклопедия — одно из существенных нововведений третьей части игры. Войдя в нее, вы сможете узнать кое-что об оружии (вид оружия переставляется справа), правда, не так уж много и в довольно медленном темпе. Вверху же показаны примеры использования данного вида вооружения.

Слева располагаются еще две иконки — одна с двумя топорами, а вторая еще и с красной стрелкой. При помощи правой мы можем удалить все свое оружие и потом назначить самостоятельно новое, а при помощи второй — вернуть установки оружия по умолчанию.

Настроив, таким образом, свою команду, вы сможете потом использовать ее в поединках с товарищами (против компьютера в этом случае ее применять запрещено, он столько впечатлений не выдерживает), правда, тогда им тоже придется настроить свою команду в пику вам.

Режим «Создать новую игру»

Итак, мы в новом меню. Сразу предупрежу, что только из этого экрана вы сможете попасть в игру с несколькими товарищами, то есть в мультиплеер, и никак иначе. Все другие режимы позволят вам играть максимум с компьютером, и ничего более. Как мы видим, возможность игры в мультиплеер в этой части стала намного более привилегированной, то есть просто так, как это было в предыдущей части, вы уже не сможете одним нажатием кнопки смоделировать игровую ситуацию. Чтобы поиграть вдвоем — втроем — вшестером, вам сначала придется полностью изучить данное меню.

Попав в экран настроек суперигры, мы, как и прежде, видим довольно пестрое разнообразие. Начнем с команды. В предыдущей главе я рассказывал, как настроить собственную команду в меню опций. Вы, в числе других операций, должны были также выбрать имя для новой банды. Теперь вы заходите в список команд (второй сверху левый прямоугольник) и ищите там имя той команды, которая вам нужна (например, если вы просто настроили параметры команды «Дон», вам нужно будет найти ее в списке, если придумали собственное имя — его), после чего, нажав кнопку **X**, выбрасываете ее на верхний прямоугольник. Туда же нужно выбросить и имена тех команд, предводители которых будут играть вместе с вами. Если вы этого не сделаете и на верхнем поле будет имя только одной команды, то вам придется играть с компьютером. Всего можно выставить до четырех команд, причем, если вы выберете те команды, которые в меню выделены розовым цветом, за них тоже будет играть компьютер (можно даже просто поставить все команды компьютера и посмотреть, как они рубятся, но тогда вы ничего не сможете сделать).

Выбрав команду, идем в меню настройки ландшафта — правая верхняя иконка. Когда вы туда попадете, компьютер методом случайного подбора назначит вам ландшафт по усмотрению, но вы все равно можете по своему желанию его изменить. Сначала выберите один из восьми типов рельефов — это тонкие иконки внизу. Выбрав одну из восьми или оставив ту, что назначил компьютер, выберите тип текстуры, которая вам больше нравится, — квадратная иконка слева под экраном просмотра ландшафта. Всего можно выбрать из двад-

цати пяти текстур, каждая из которых довольно интересна, но, в принципе, ничего нового по сравнению с предыдущей частью игры. После этого прыгаем на иконку справа — это количество мостов, которое вы можете поставить на своем уровне, до десяти штук. Иконка правее, количество наземных объектов: деревья, домики и всякое другое.

Справа на синем поле вы также можете назначить один из восемнадцати особых ландшафтов, нарисованных специально для третьей части игры. Собрав нужную вам солянку из разнообразных параметров ландшафта, нажимаем кнопку-галку голубого цвета в правом нижнем углу (если просто нажать кнопку возврата в предыдущее меню, в настройках ничего не сохранится). Вернувшись на предыдущий экран, решите, как вы желаете играть, просто друг против друга, или вам для некоторого разнообразия требуется особый игровой замысел (прямоугольная иконка справа посередине) или специальное задание (полоска над полем выбора игрового замысла). После этого преступим к рассмотрению и назначению дополнительных параметров суперигры.

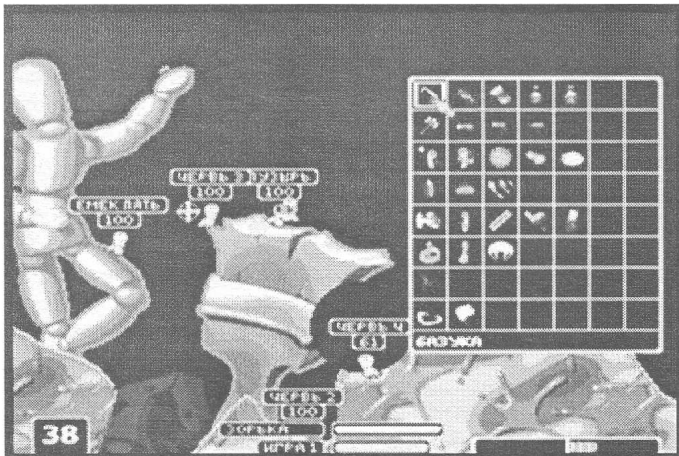
Иконка внизу слева со значком «45» по умолчанию — время, которое дается для производства одного шага, то есть в течение которого вы можете сделать выстрел, перебраться на нужное место и так далее. Его можно изменить (кнопка **X**) в следующих формах: 15, 20, 30, 45, 60, 90. Самое эффективное, на взгляд опытных бойцов, — 45, то есть то, что уже было установлено. Значок справа от времени шага содержит время продолжения одного поединка, которое можно изменить так: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30. Как только время в игре заканчивается, проценты всех червей соскакивают с данных на единицу, и после этого игра обычно быстро заканчивается. Следующий значок — количество процентов здоровья, которое есть у червя. Его можно изменить только дважды, — на сто пятьдесят процентов, и на двести. Далее вправо значок количества необходимых побед, которые нужно взять, чтобы общий счет игры был в вашу пользу, — 1, 2, 3, 5, 7, 9 побед.

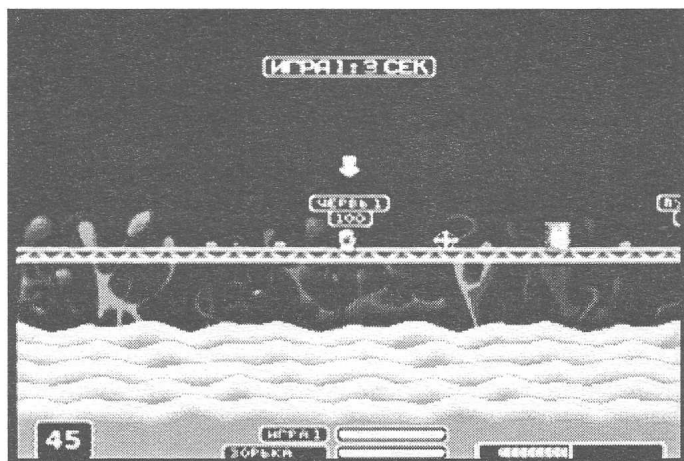
Следующий значок, — возможность переключения червей в игре. Этот параметр в игре не всегда доступен, он позволяет использовать смену червей во время хода, то есть их обмен. Используя кнопку R2, вы меняете червя, которым хотите ходить, пусть даже тот, кого вы выберете, ходил перед этим. Последняя маленькая иконка этого ряда, — возможность самостоятельной установки червей в нужное место. Переключив этот значок, вы сможете сами расставить на боевые позиции своих солдат. Правда, то же самое сможет сделать и ваш противник, а у него это, как водится, получится намного лучше.

Последние три иконки справа внизу по умолчанию не активны. Это назначение дополнительных параметров игры, которое сможет внести некоторую изюминку в игровой процесс. Здесь есть целая куча дополнительных режимов, например, — «Пункты для режима оружия» (корявый перевод Mode Weapons) — возможность иметь то оружие, которое вы купили для своей команды в меню настроек. Можно также устроить так, чтобы все ящики, выпадающие сверху в осадок, содержали овец, можно взять подводный корабль, можно использовать Goliath Mode, при котором один червь из команды имеет двести пятьдесят процентов здоровья, да еще куча всего! Всего, обратите внимание, можно настроить три параметра или оставить все как есть, компьютер сам подберет три случайных режима. Настроив, таким образом, игру, можно отправляться на битву. Мы же с вами разберем последний пункт загрузочного меню — одиночную игру.

Одиночный бой

Во-первых, это игра против компьютера. Здесь вам не придется ничего настраивать, как только вы нажмете иконку (ле-





вая верхняя), процессор сам автоматически подберет все нужные параметры и отправит вас в игру.

Следующий режим игры — тренировка. Здесь все немного посложней. Нажав кнопку **X**, вы отправитесь в дополнительное меню настроек, так как все тренировочные бои, в которых вы будете участвовать, записываются на счет вашей команды, у которой, таким образом, повышается боевой уровень и достигаются новые возможности. Поэтому здесь можно выбрать нужную команду (левое поле), выбрать один из нескольких десятков видов обучения (верхняя полоска), а также полистать энциклопедию (нижняя левая иконка). Здесь же описаны подробности каждого обучения.

В меню заданий вам предлагается осуществить попытку выполнить определенные цели, то есть попытаться пройти одиночную миссию (у вас всего один червяк), потом еще одну, еще и так далее. Прежде чем вы не пройдете первую миссию, вы не сможете пройти во вторую.

Меню атаки на время весьма схоже с предыдущим, но здесь вам нужно будет выполнить такие же разнообразные задания за определенный промежуток времени. В отличие от предыдущего, здесь вы с самого начала можете переставлять миссии как вам заблагорассудится. Здесь к вашим услугам такие же иконки, как и в предыдущем экране.

Меню суперигры, — для профессионалов. Здесь вам придется терпеть все невзгоды и ужасы настоящей войны, уничтожая вражеских (компьютерных) червей на все более и более сложных уровнях. Всего лишь выберите команду и затем нажмите на кнопку-галку справа — игра начнется. Что хорошо в этом режиме, так это то, что у вас есть возможность пользоваться всем стандартным оружием. Но и черви компьютера здесь очень умны. Теперь, когда мы разобрались во всех настройках игры, предлагаю перейти к рассмотрению характеристик оружия.

Оружие и предметы

1) Авианалет позволяет вам выбросить на головы врага несколько реактивных ракет, которые вызываются с воздуха. Лететь они могут всего лишь с двух сторон — справа или слева, причем только сверху под углом в семьдесят градусов. То есть в том случае, если над головой червя, по которому вы метите, будет какое-либо укрытие, ракеты попадут в него, а не во врага. Направление воздушного удара можно менять при помощи левого шифта, когда устанавливаете стрелку на цель. Сразу после ее установки ракеты начинают свой полет, и вы видите, как они опускаются на голову несчастного, посмеявшегося усомниться в вашей боевой компетенции и сыграть с вами партию в «вормсов».

Отнимает налет при попадании примерно тридцать процентов.

2) Базука — самое ходовое оружие в игре, ведь при помощи снаряда, выпущенного из устройства, можно отнять до пятидесяти процентов или сбросить врага в воду. Нужно только учитывать силу ветра, когда целишься, а также не стоять самому слишком близко к цели, иначе достанется и нападающему. Очень сходен с этим оружием еще один вид — гранатомет, но его снаряды менее подвержены силам притяжения и ветру и при взрыве разлетаются на несколько осколков, которые тоже взрываются.

3) Бейсбольная бита является довольно хорошим оружием там, где много водных пространств, ведь с ее помощью одним ударом можно убить сразу одного (реже больше) врага, сбросив его в воду или за пределы экрана. Наведите биту на врага, стоя к нему вплотную, под углом, смотрящим вверх, и ударьте — червяк опишет дугу и свалится на некотором расстоянии впереди (может пролететь до трети расстояния между двумя границами экрана). Ну а если не удалось сбросить врага в воду, бита отнимет до сорока процентов здоровья.

4) Боевой топор отнимает половину того здоровья, что есть у червяка, причем неважно, сто у него процентов или два, — это всегда будет половина. Нужно установить топор в качестве активного оружия, и, подойдя вплотную к червя, садануть ему по голове.

5) Бомба-банан — самое сильное оружие в игре. Если разорваться, то это та же кассетная бомба, в которой соединились сразу несколько бомб маленьких, но на самом деле это немного не так. Каждая часть бомбы-банана намного сильнее чем даже сама кластерная бомба полностью, и способна отнимать до пятидесяти процентов здоровья. Большая бомба-банан разлетается на части, когда у нее истекает таймер, сама уже производя довольно большой взрыв, и потом начинают хлопаться от соприкосновения с поверхностью ее части. В результате, если закинуть банан в яму, где сидит червь, и он не вылетит оттуда после первого взрыва, ему может быть нанесен ущерб в размере даже большем, чем 250 процентов! Нужно только умело пользоваться сим вооружением и не закинуть его случайно в свой лагерь, тем более что один банан может уничтожить сразу целую группу червей.

6) Вербка — почти что самое полезное приспособление в игре. При помощи веревки червяк может взобраться на недоступный участок земли, спуститься вниз или перебраться на противоположный берег реки. Также при помощи веревки можно разминировать минное поле, нанеся, возможно, этим урон врагу. Закрепившись за уступ вверх, подлетите к мине, и, как только она замигает, сразу взлетите вверх, в безопасное место. Мина взорвется, а вы сможете переместиться в нужное вам место, и продолжить игру. При помощи веревки можно выбираться из совсем уже огромных ям, цепляясь за кончики уступов, а также можно сбрасывать сверху на головы врагов всяческие напасти.

7) Граната зеленого цвета, — она отнимет до сорока процентов здоровья, если взорвется в непосредственной близости от червяка. Бросать ее точно также, как и другие метательные приспособления, то есть, рассчитав траекторию и время взрывателя, метните ее в сторону врага, и, может быть, ему придется туго.

8) Динамитная шашка также является одним из самых эффективных видов вооружения. Вот только действует она несколько иначе. По умолчанию у вас может быть не более одной шашки в игре, но ее можно взять и в ящик, который падает сверху, правда, вы не можете знать, в каком. Чтобы взорвать врага при помощи этого оружия, вам нужно выбрать его в меню и, подойдя к червяку противника, положить либо ему на голову (в таком случае уровень его повреждений будет выше, чем если бы вы положили ее возле червя, но он не улетит) или возле, а лучше под чер-

вя (впритык к нему, чтобы при взрыве червяка отбросило далеко в сторону и, может быть, утопило, а как минимум — ударило о стену). Как только шашка установлена, включается таймер на пять секунд, и вам нужно делать ноги, пока с вражеским червем не разнесло и вас.

9) Кассетная бомба красного цвета (они не бесконечны, как зеленые) действует точно так же, как и ее собратья по типу взрывчатки, зеленые бомбы, но с тем различием, что при срабатывании таймера не просто взрываются, а разлетается на маленькие бомбочки, которые тоже в свою очередь взрываются, соприкасаясь с поверхностью или другим препятствием. При этом каждая кассета отнимает около десяти процентов здоровья.

10) Колы — вариант ружья, но выпускает сразу все пули (всего шесть) в одну точку и не обладает такой силой поражения. Всего можно отнять до сорока процентов здоровья, если, конечно, все пули попадут в цель.

11) Мина устанавливается возле врага (вплотную) либо там, где он должен пройти. Если червяк оказывается рядом, мина начинает мигать и через несколько секунд срабатывает, отнимая у червя до сорока процентов. Мины можно сбрасывать с веревки или просто на голову врагу с какого-нибудь уступа.

12) Овца — прекрасное оружие, почитаемое всеми любителями острых ощущений и теми, кто любит рисковать для достижения остроты ощущений и смеха ради. При точном попадании овечка отбирает у червяка (а то и у целой группы сразу) до семидесяти процентов здоровья, что делает ее весьма грозным оружием. Но вот точность этого животного не на высоте, так как чтобы там ни говорили, а овца, — животное тупое. Вы, как и в случае с бомбой мола (простите, роющей бомбой), определяете всего лишь направление, в котором прыгает овечка, а она уже сама скачет вперед. При этом, когда овца попадает в яму, она начинает прыгать на неприступный берег и может там застрять, пока не взорвется сама (над ней появляется таймер, и через пять секунд овца разрывает в клочья все, что находится вокруг не) или это не сделаете вы.

13) Овцетет — также вариант обычной овечки, но со скреживанием ее с базуккой. Просто-напросто вы действуете так же, как и базуккой, но из нее вылетает не снаряд, а овечка, которая к тому же весьма подвержена влиянию ветра и собственного веса, что очень сильно может сказаться на траектории ее полета. Когда овечка вылетела, если она приземляется на землю, то начинает бегать, и тут уж вам нужно сделать только одно — задействовать механизм взрывателя либо подождать, пока он сам не включится. Разрушения же от нее немного поменьше, чем от обычной овцы.

14) Парашют полезен в том случае, если вам не хватает длины веревки, чтобы спуститься вниз, либо ее вообще не осталось (да-да, ничто не вечно под луной, кроме простых гранат



и еще кое-какого оружия). Установив его в активное состояние, прыгайте в пропасть и, почти долетев до дна, раскрывайте, нажав кнопку X. Червяк опустится на землю как ни в чем не бывало и сможет продолжить игру, используя оружие.

15) Паяльная лампа не только позволяет вам проделывать ходы в поверхности уровня, но и лишать здоровья при этом вражеских червей, если они попадутся вам на пути. Вы устанавливаете в качестве оружия лампу и направляете ее в ту сторону, куда вам нужно пробраться, причем это только несколько основных направлений, а не то, которое выберете вы, и нажимаете кнопку. Червяк начинает двигаться вглубь текстуры, а вы в это время вполне можете поменять направление его движения, двигая кнопками D-pad. В нужный момент червя можно остановить, если не хотите, чтобы он забрался слишком далеко, нажав кнопку X. В противном случае червяк сам через какое-то время прекратит движение.

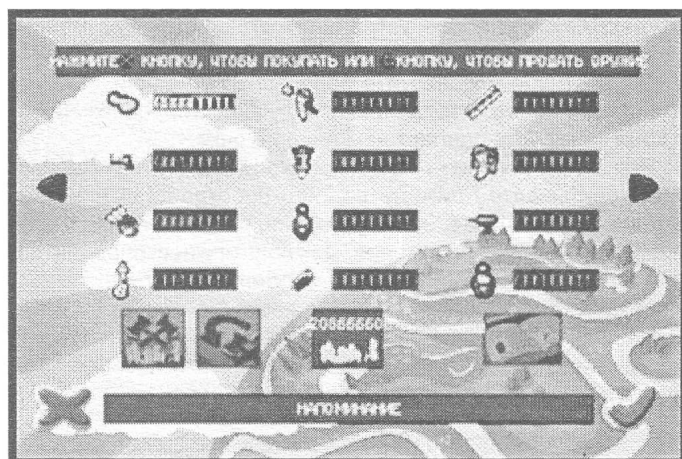
16) Перекладина — приспособление, при помощи которого вы можете выстроить мостик между берегами, если у вас нет других приспособлений, чтобы перебраться туда, либо поставить ее как защиту от выстрелов врага. При этом при помощи левого шифта вы сможете регулировать угол наклона мостика и его длину.

17) Пневматический молоток позволяет вам пробивать вертикальные колодцы в текстуре, чтобы, например, спуститься вниз. Причем он действует немного дольше, чем паяльная лампа, и им также можно повредить врага, находящегося на пути следования.

18) Почтовый голубь тоже является взрывчатым веществом, но не таким опасным, как некоторые другие. Это птица, более напоминающая утку. При наведении крестика на цель срабатывает первая часть операции по запуску птицы. Потом вам останется только выпустить птицу в воздух, и она полетит к цели. В этом она очень похожа на самонаводящуюся ракету, но имеет меньшую амплитуду угла полета. При этом голубь всегда летит напрямик, что делает его довольно бесполезным оружием, так как при соприкосновении с любым препятствием он взрывается. Один голубь может отнять до тридцати пяти процентов здоровья.

19) Пулемет сходен с Узи, но гораздо более силен, так как может отнять сразу до шестидесяти процентов здоровья.

20) Роющая бомба (бомба мола в варианте кудоса) довольно сложна в обращении и не так уж хороша, как может показаться, но все же у нее есть определенные положительные качества. На вид она выглядит как животное, чем-то напоминающее медведя, и размером с червяка. При ее запуске вы не направляете ее в точном соответствии с целью, а только задаете направление, дальше она сама ищет ближайший путь (который часто оказывается дальним) и роет землю в направлении вражеского червя. Как только она достигает его, то взрывается. Часто это происходит до прикосновения к врагу,



так как, как я уже обмолвился, роющая бомба вполне может заблудиться. Можно и самому прервать ее движение, нажав еще раз на кнопку применения оружия. Отнимет при попадании всего около тридцати процентов, а то и того меньше.

21) Ружье очень хорошее и довольно часто используется в червячных разборках. Его особенность в том, что за время хода вы можете сделать из него не один, как обычно, а два выстрела, между которыми есть некоторый промежуток времени, в течение которого вы можете перемещаться, не используя дополнительных средств. Сделав, например, один выстрел и отбросив противника на несколько шагов в сторону, можно подойти к нему и выстрелить еще раз, сбросив, может быть, его в воду. А можно выстрелить и по другому червяку. Каждый точный выстрел отнимает до двадцати пяти процентов, но может и больше, если выстрелить сверху в голову червя.

22) Самонаводящаяся ракета управляется в два действия. Сначала вы устанавливаете крестик на нужную вам цель, а после этого выпускаете в воздух крылатого бойца, который напрямик, но с небольшими отклонениями в начальной части полета, летит куда нужно. Учтите, что при запуске ракеты в ограниченном пространстве нужно быть очень аккуратным и точно рассчитывать баллистические условия в данный момент. Отнимет ракета до тридцати процентов.

23) Святая граната — очень мощное оружие, позволяющее забрать у червя до девяноста процентов здоровья. Пользоваться ею просто, так же, как и обычной гранатой, — нужно навести крестик в направлении движения гранаты и, рассчитав силу броска, метнуть ее во врага. Когда это произошло, раздается «Аллилуйя» и граната летит, куда вы ее направили. При соприкосновении с поверхностью граната взрывается (у нее нет таймера), и выбивает очень большую брешь в текстуре. Если у вас есть такая вот штука, на поле боя вы можете чувствовать себя королем.

24) Силовой удар, или «огнеудар» по-кудовски, — это всего лишь обычная драка. Вы наносите удар в челюсть червя, подойдя к нему вплотную, отчего он может довольно далеко улететь. Особенно это эффективно, когда червяк стоит на краю обрыва. В обычном случае удар по лицу отнимает тридцать процентов.

25) Скунс — довольно поганое оружие в прямом смысле этого слова. Когда вы выпускаете его (примерно как овцу), он начинает прыгать в том месте, из которого не может выбраться (иначе вернется к вам), и выбрасывать облака ядовитого дыма, что заражает стоящих рядом с ним червей. После того как червяки заразились, а дым кончается, скунс взрывается, а вы продолжаете играть позеленевшими на всю оставшуюся игру червями. В последующем при каждом ходе у этих червей будет отниматься по пять процентов здоровья, что запросто может привести к их гибели в случае продолжительной игры.

26) Стадо коров — весьма специфическое оружие. В данном случае вы орудуете чем-то очень похожим на овцу, но во множественном числе. При нажатии на кнопку могут выскочить сразу несколько овец (смотря сколько у вас их), но при помощи шифтов можно установить количество выбрасываемых коров. Они управляются так же, как овца или мол, и каждая корова отнимает до сорока процентов здоровья.

27) Старуха — оружие весьма и весьма посредственное. Это еще одна вариация на тему овцы, и действует она практически точно так же, а вот здоровья отнимает намного меньше. Старушка при запуске ее бредет в ту сторону, куда вы ее послали, и взрывается, когда у нее истекает время или вы нажимаете кнопку. При этом учтите, что в случае, если старуха встретит на своем пути препятствие, она развернется и попрет в обратную сторону, а от этого вам может придти несладко.

28) Супер-овца снабжена функцией относительно самостоятельного полета. Почему относительно? Да потому что во время полета вы можете ей управлять! И таким образом обходить препятствия, встречающиеся на пути. Направьте ее в нужную сторону и, когда овца взлетит, оперируйте кнопками D-pad, чтобы привести овцу к нужному вам трагическому для противника финалу, взорвав в нужный момент либо заставив столкнуться с целью. Эта непростая овечка также отнимает немного поменьше здоровья у врага, чем обычная.

29) Тарзанка — вариант веревки, при помощи которой вы можете летать как на резинке. Иногда это полезно для использования мин или гранат.

30) Телепорт является приспособлением, позволяющим вам смотаться в нужный момент в безопасное место. Для начала вы выбираете его в меню, а потом просто устанавливаете появившуюся на экране стрелку туда, куда бы вам хотелось переместиться, и нажимаете кнопку X — червяк оказывается там. Только вот количество телепортов ограничено, и вы не можете использовать больше некоторого предела эти приспособления, иначе вся игра превратилась бы в гонку друг за другом. К тому же телепорт считается за ход.

31) Узи — великолепное оружие, и, несомненно, пригодится, если вам нужно, допустим, сбросить с моста в воду врага, а он находится довольно далеко от его края. Направляйте не него прицел и стреляйте, удерживая кнопку, — очередь из пистолета-пулемета сбросит в воду как минимум одного червяка, сидящего на мосту. Ну а просто так при попадании всей очереди Узи может отнять до сорока процентов здоровья.

32) Шар дракона — своего рода огнемёт, при помощи которого вы направляете на врага струю синего огня, которая может отнять до тридцати процентов здоровья и отбросить (недалеко, впрочем) врага в сторону. Довольно неэффективное оружие, точно по такому же принципу работает и огнемёт, которого в энциклопедии игры почему-то не оказалось. Отнимает до тридцати процентов.

Советы

Позвольте дать несколько советов по игре и пользованию оружием и предметами, которые, возможно, пригодятся вам в битве против компьютера или живого противника.

1) Играя с несколькими живыми противниками, очень полезно заключать различные соглашения. Хотя это может показаться довольно нечестным тому, против кого заключен союз, он немного успокоится, когда союз будет вероломно нарушен с его смертью и оружие союзников направится друг на друга. Справедливость будет восстановлена, и в следующий раз игроки будут долго думать перед тем, как с кем-то договариваться. Но все же игра вдвоем против кого-то намного эффективнее, и после устранения «лишнего» противника можно вполне выяснить отношения между собой.

2) Эффективно используйте перестановку червей, это позволит вам более качественно использовать персонажей, что в конечном счете сделает вам лишние очки.

3) Используя винтовку, Узи, бейсбольную битку или силовой удар, учитывайте близость водного пространства или края экрана, в том случае, если правильно рассчитать направление удара и силы притяжения, можно утопить стопроцентного червяка, не прилагая никаких особенных усилий.

4) Старайтесь собирать ящики и жестяные коробки, в них можно найти дополнительное оружие (в том числе и довольно сильное) и предметы передвижения, что позволит вам более эффективно действовать в игре.