
MY GENERAL
SEPTEMBER

"Миссия выполнена, Генерал"

Пыль и зола с полей сражений одинаково ложится на униформу каждого бойца, попавшего в водоворот генеральских сражений. Узнать бывалого воина можно только по излишней "седине" да по более скупому молчанию на привале. Все остальное, как и у всех, скрывается за бинтами, потрепанным камуфляжем и залитыми чужой кровью погонами.

Это прекрасно, когда настоящие Генералы и Новобранцы стоят в одном ряду, невзирая на чин и срок службы. Со стороны Генералов это знак уважения бойцу, которому ещё многое предстоит постигнуть в военном деле, пример на будущее, как ему нужно относиться к новобранцам в те времена, когда он сам станет Генералом. Но по военному этикету уважение обязано быть обоюдным.

Уйдем от метафор. Отечественному сообществу Generals Zero Hour не первый год. С течением времени важным становится элемент заслуг как самого сообщества, так и отдельно взятых людей в него входящих. Чем должны гордиться соучастники? За что должны уважать активистов портала или его Pro-игроков?

Для того, чтобы о заслугах того или иного игрока мог узнать любой пользователь generals-zh.ru, разработаны специальные нашивки. Все те, кто побеждал в турнирах, те, кто долго общается в стенах коммьюнити, те, кто занимается меценатством в игре или важной активной деятельностью в ее рамках, имеют специальные знаки отличия с описанием того, за что они выданы. Это важный элемент взаимоотношений внутри коллектива, ведь мало того, что любому игроку приятно, когда ему "воздают по заслугам", но и новобранцы могут оценить игровой авторитет того, с кем они общаются в стенах портала каждый день. Систем наград немало на просторах мировой сети, но именно награды отечественного сообщества являются весомыми и выдаются за реальный труд и достижения.

Нашивки – это хорошо, но достаточно ли этого для общей оценки работы сообщества? Конечно же нет! Важны аналитические статьи, итоги достижений и прочая статистика, которая станет доступной любому заинтересовавшемуся. Именно в таком ракурсе создан четвертый номер My GeneraL, повествуя на своих страницах важную "историческую" информацию. В первую очередь это касается статьи "История турниров" и эксклюзивной игровой автобиографии от активиста сообщества gamereplays.org – MrX.

В остальном журнал выдержан в духе предыдущих номеров. Продолжение ставших постоянными рубрик, а так же великолепный труд Ермака "Кровавый беспредел" ждут вас и в этом номере. 2 года прошло с момента выхода My GeneraL #3, но большинство информации электронного издания не подвластно времени. Так же неподвластно, как и то удовольствие, которое мы получаем, играя и общаясь вместе в рамках одной игры и в стенах одного сообщества.



С ув., редактор My GeneraL #4, Arcane.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Интервью 4
2. vChina, начало войны 7
3. История турниров 16
4. Кровавый беспредел 44
5. Знаете ли вы, что… 48
6. GenTool 52
7. generals-zh.ru Off Line 58
8. ЧПОК 60
9. Взрыв мозга 73
10. World Builder 76
11. Поля сражений 81
12. Боевая хроника 85
13. MrX – My Story 92
14. Команда создателей 99



Интервью

Vodk1n the BEST

Итак, собственный корреспондент журнала «My GeneraL» прорвался, наконец, сквозь плотные ряды поклонниц, окруживших Константина Петрова в пятизвездочном отеле «Мираж», «третьей столицы России». На конференции, устроенной в честь победы на престижнейшем ладдере www.clanwars.cc, я смог задать ему парочку вопросов за стаканчиком «Кровавой Мэри». Расшифровку данной беседы ваш покорный слуга и приводит ниже…

Так как наш журнал проповедуют исключительно демократичный подход к вопросам освещения разных аспектов жизни коммьюнити, то данное интервью приводиться без всяких купюр и цензуры. Итак, Водкин как он есть!



Как ты узнал об этой игре? С чего и когда все началось для тебя?

Узнал об этой игре давно, ещё с обычных генералов. У меня даже в то время компьютера не было, не то что Интернета. Играли у друга. Помню приезжал к нему очень часто. Потом вышла ЗХ, мне очень понравилась! И мы случайно попали на ГОЛ с пиратского диска, сам удивляюсь до сих пор, как это получилось. Но с того времени я загорелся этой игрой! Купил ЗХ сразу, как и компьютер взял, и через месяц установил Интернет. С этого и началась моя генеральская карьера на ГОЛе.

Расскажи историю своего ника?

Этот ник появился не сразу. Мой первый ник на ГОЛе был АК-47. Ну хотелось иметь ник, который у буржуев ассоциировался бы с русским сразу. Сначала я решил назваться I-LoVe-Vodka. А потом, со временем, мне пришла идея с ником Водкин. Был известный художник Петров-Водкин, а у меня фамилия Петров, вот я и решил назваться - Vodk1n.

На чьих играх ты учился? Кто оказал наибольшее влияние на твою игру?

Играть я начал 3v3 игры сначала на карте Twight Flame и Defcon, но потом у меня появился мэйт из 2на2 лобби, ник его был RusHilac. Поиграв с ним немного, я понял, что 2v2 лобби намного интересней этих бесполезных 3v3 игр со всеми мисматчами, дисконнектами и постоянными хаками. Этот мэйт потом рассказал и о играх clanwars. Сыграв пару раз, я втянулся в бои clanwars. Начал скачивать реплеи на gamereplays.org и учиться не только на своих ошибках. Моим кумиром был [OoE]Dackel. Именно на его реплеи я смотрел как на пример для своей игры.

Кто был твой самый интересный соперник за все время существования игры?

Соперников за долгое время существования игры было очень много. Каждый игрок по своему интересен! Но вот из русского коммьюнити я бы выделил игроков с никами Kms, Ser, Ermak. Kms всегда старался действовать неординарно, особенно нравилась его игра за USA 1v1. С Ермаком у меня состоялась одна из самых запоминающихся игр в моей карьере, на одном из турниров cyberplay, после неё я ещё долго находился под впечатлением. Ощущения были сравнимы с теми, когда одержал свою первую победу над Дэкелем

Самый лучший напарник в формате 2x2 на твой взгляд

Даже не знаю, кого выделить из тех, с кем играл 2v2. Много играл с -MaD|WarCrimes, сейчас мне нравится играть с -MaD|RaGe. А лучшими игроками формата 2v2 считаю LoCk^On, WoRRy, FrOg, SiZe.

***А теперь блиц-опрос (короткие вопросы с такими же короткими концами :D.* Любимый юнит в ЗХ?**

Квад

Любимый матчап?

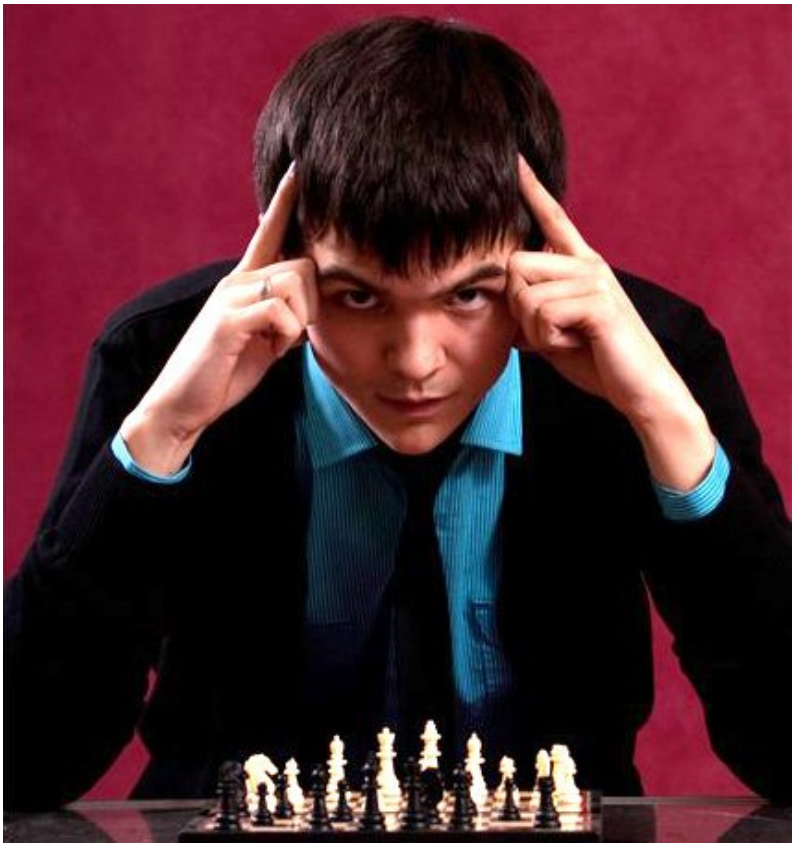
Чайна против ГЛА, например, Танк Vs GLA или Nuke Vs GLA.

Любимая карта? (кроме TD конечно)

FE?

Расположи все 12 армий в порядке возрастания твоих симпатий к ним.

1.Air
2.Stealth
3.Tank
4.vUSA/Laser
5.Demo/Tox/vGLA/inF
6.Nuke/SW/vChina



Твоя любимая еда?

Картошка с котлетой

Любимый цвет?

Чёрный

Любимая одежда?

Что нибудь одно? Типа кроссовки? Кроссовки!

Авто-мечта?

Порш Каен или Мерседес ML, или BMW X6 3!

Блондинка или брюнетка?

БЛОНДИНКА!!!

69 или 89? Шутка! Этот вопрос пропустим!

69! А чё это значит? Стрип бар такой есть)

Можно было не отвечать, это позы были. Ок, вернемся обратно к 3Х. Какие хоткеи юзаешь? И вообще, на какие клавиши ты биндишь юниты и здания?

Юзаю основные хоткеи у всех армий. Здания в основном не биндю. Обычно только юниты! Основные - 1, 2. Спецюниты Лотус, *Бартон*, Келл - 4, Миги - 0,9 (по парам, ну и по убывающей в зависимости от их количества).

Самый большой флеймер в 3Х?

TaRa Reid, или как там он пишется забыл.

Ты с ним много играл?

С ним играл даже в одном клане, от чего был не в восторге. Клан [PT], кстати.

Он теперь офф? Или еще играет? А из теперешних?

Давно его не видел онлайн, думаю, сдулся уже. Из нынешних - *Scuba, Fargo.*

И вообще как ты относишься к флейму в 3Х?

Отношусь как должному. Порой и самому иногда хочется выпустить пар))

Как думаешь, в каком направлении дальше будет развиваться игра?

Развивалась бы если бы патчи выходили официальные, а так жду CCG 2 и просто играю для удовольствия.

У тебя есть какие то любимые реплеи? Или реппак?

Есть любимый реплей против *KaRRo,* tank Vs vgla. В своё время этот реплей вошёл в категорию Silver Replays, что считаю очень почётно!

Игра, которая тебе запомнилась больше всего? Т.е., по идее, предыдущий вопрос был про чужой реплей, а этот про твой

Тогда на предыдущий вопрос отвечу *ExCaL* Vs *bliNd-* nuke mirror. Gold replay.

Твой ТОП10 лучших игроков?

1.*Spalding* 2.*ExCaL* 3.*bliNd-* 4.*Dackel* 5.*SiZe* 6.*LoCk^On* 7.*WoRRy* 8.*inCredible* 9.*KaRRo* На 10 место не знаю кого ещё поставить

Можно было себя Не) 10.*apollo*. Хотя нет, *BalroG,* я думаю, лучше!

А себя тогда на каком месте видишь? Не могу оценить. Ну, в топ 100 войду, думаю

С кем из наших игроков тебе сложнее всего играть? *OrlaNguR* и *Gattuso.*

А L-26? Ведь ему ты проиграл в недавней лиге, а Гаттузо нет, по-моему? Дело случая

Что на твой взгляд больше характеризует скилл в 3Х? Микро или опыт? Какое соотношение микро к опыту необходимо, по-твоему, для безоговорочного доминирования в 3Х?

Ну, микро приходит с опытом, я думаю. Помимо микро нужно иметь ещё и хорошее макро

Какая система на твой взгляд наиболее достоверно определяет скилл игрока?

Нет такой системы. У всех своё мнение на этот счёт. О скилле игрока можно судить по его достижениям.

И по какому матчапу на твой взгляд видно скилл больше всего?

По одному матчапу нельзя объективно определить скилл игрока.

Играешь ли ты в неклассические формации? (типа онли граунд юнитс или ффг на дефкон, или ноумани там)

Последнее время не играю, т.к. в 3v3 лобби одни хакеры, нервы только испортишь и не получишь никакого удовольствия! Играл в АОДы, но немного.

По твоим репкам за Китай в рэндом-матчапе видно, как ты бежишь ракетчиками в центр долбить терр-машинки на ТД. Ты так сильно не любишь арабов?

Эта тактика хороша и против USA, так что использую эту тактику за vChina и Inf. А за Танка и Нюка обычно иду в 2 завода.

Как ты оцениваешь нынешнюю активность в 3Х и на КВ в частности? Каково по-твоему будущее генералов?

На сегодняшний день активность на *www.clanwars.cc* возросла, что очень радует. Прошлый месяц на КВ был самым активным за последний год. А на счёт активности в целом в 3Х сказать ничего не могу. Т.к. 3Х для меня – это в основном clanwars, ну и иногда 1v1 и 2v2 ффг с хорошими мэйтами. Будущее за CCG2.

Что ты думаешь о балансе в 1.04? Что бы ты изменил в первую очередь, безоговорочно, так сказать?

1.04 это имба Не люблю рассуждать о балансе в игре, можно об этом спорить бесконечно. Меня в принципе устраивал патч 1.05b на котором 2 месяца проводили ClanWar.

Ждешь ли ты Генералы 2 и чего от них ждешь? Конечно! Ожидаю от них кучу фана и только позитивные эмоции!

Твой фирменный рецепт успеха в 3Х? :D Учиться, учиться и ещё раз учиться.

Вопрос, который ты бы задал сам себе или который ты ждал? Не думал над этим.

Твое пожелание читателям журнала? Пусть игра остаётся только игрой!

Награды :: Пользователя Vodk1n

Название награды	Изображение	За заслуги
Tournament Gold L06		**CyberPlay.ru Random League Winter 2009** 1x1 | 08.12.08-01.03.2009 **Clanwar.cc February 2009 Ladder** 1x1 | 29.02.2009 **CyberPlay.ru Random Cup Winter 2009** 1x1 | 12.03-22.03.2009 **My GeneraL Cup #1 (2x2)** | 22.08.2009 **Pro League 2nd Season** | 08.08.2010 **Canyon Party VIII** | 12.09.2010
Tournament Silver L03		**CyberPlay.ru Cup Winter 2008** 1x1 | 06.02-12.03.2008 **CyberPlay.ru EA Online Cup 2008** 1x1 | 22.09.08-10.10.2008 **My GeneraL Cup #2** (2x2) | 30.08.2009
Ч.П.О.К. L01		Восстание Америки
Ч.П.О.К.		Действующий судья Ч.П.О.К.
Community L04		Более 4 лет, проведенных в сообществе Generals Zero Hour (с 11/2006)
CW Champion		Чемпион мирового ладдера клановых войн по итогам февраля 2009 года
League Cup L01		Победитель кубка Лиги Generals-ZH.RU Май 2010

Vodk1n

Mazafaka

Сообщений: 1 027

vChina. Начало войны

Уроки мастерства

Приветствую почитателей Generals Zero Hour. Сегодня наш "разговор" будет касаться ванильного генерала Китая, а точнее самых первых его действий на поле боя. Благодаря My GeneraL #3 вы уже должны знать такое понятие, как Билд Ордер (**ВО – БО – Build Order –** заказ построек, подразумевается очередность заказа построек). vChina имеет в своем арсенале большое количество ВО, делящееся по степени риска при Random-играх и против известных оппонентов. В этом обзоре мы рассмотрим только один Билд Ордер, самый безопасный, часто используемый в Random играх на карте Tournament Desert.

Этот ВО подходит как для патча 1.04, так и для патча 1.05. Поэтому весь обзор мы проведем на TD Resurrection - карте, аналогичной Tournament Desert, но созданной в зимних текстурах (*Константином Ефимовичем*) и вшитой в патч 1.05.

"С чего начинается Родина? С картинки в твоем букваре". Именно с первой "картинки" на экране монитора начинается ваша победа или поражение. Поэтому перед первыми секундами чистой игры вы уже должны обладать определенными знаниями. Насколько вы будете быстро действовать в начале поединка, настолько у вас будет больше времени и шансов превзойти своего противника.

В термин "определенные знания", конечно же, включается ваш план ВО, один вариант которого мы выучим. Но это ли все? Естественно, что нет! Все остальные знания относятся к вопросу, как сэкономить реальное время при строительстве, рационально используя ваши юниты. Итак, запоминаем: экономия вашего игрового времени начинается с…

… пальца руки возле клавиши **D**, второго пальца возле клавиши **R** и …

… с темного игрового экрана.



Не ждите, пока экран перед вашим лицом просветлеет! Жмите **D** и сразу выделяйте ещё невидимый для вас Дозер.

Таким вот образом вы должны:

а) заказать (нажатием кнопки **D**) строительство второго Дозера в Командном Центре (КЦ), который находится под вашим управлением при старте игры;

б) выделить свой Дозер и моментально нажать на клавишу **R**.

Нажав на клавишу **R**, вы выбираете строительство Реактора, который у Китая возводится в первую очередь.

Если вы будете заказывать Реактор, выбирая его курсором на панели построек, то потеряется драгоценное время, которое жизненно важно в начале игры. Согласитесь, в использовании 2х хоткеев не должно быть проблем, ведь приготовиться к нажатию заветных букв можно ещё во время загрузки поединка.



Выделили Дозер, нажали букву **R**, ставим каркас реактора и go дальше? Не спешите. Здесь тоже не все так просто! Не забываем про мелочи, которые позволяют нам экономить секунды. Важным является место возведения каркаса.

Ваша цель заключается в том, чтобы расположить каркас на таком расстоянии к Дозеру, чтобы последний как можно меньше кружил вокруг да около перед тем, как начать непосредственное строительство.

Вы можете поставить каркас Реактора прямиком в зоне расположения дозера, визуально "задевая" элементы строителя. В этом случае Дозер начнет вертеться и отъезжать в удобное для себя место, теряя драгоценное время.



Вы можете возвести каркас Реактора в стороне от Дозера. В этом случае строитель немного проедет и приступит к работе. Таким образом возводить каркас правильнее, чем при первом способе, т.к. до начала строительства Реактора пройдет минимум времени.

В идеале нужно возводить каркас так, чтобы Дозер вообще не сдвинулся с места и сразу начал строить. Для этого необходимо найти правильную точку в стороне от Дозера, разворачивая каркас Реактора так, чтобы ковш строителя был перпендикулярен ближайшей грани каркаса.

Быть аккуратным очень проблематично, ведь с момента начала игры и до момента возведения каркаса проходят доли секунды. В спешке можно ошибиться и поставить каркас слишком близко к строителю, что приведет к потере игрового времени. Поэтому лучше всего строить чуть в стороне и не рисковать. Пусть Дозер гарантированно немножко проедет и начнет строительство, чем будет крутиться на одном месте.

Итак, напомню, что все должно происходить очень быстро, и следующее действие после заказа второго Дозера и возведения каркаса будет сопровождаться игровым бездельем (не касается игроков, которые в игре не новички).



Его суть заключается в том, что вам нужно поймать выезжающий из КЦ Дозер, чтобы заставить его ехать по каркасу КЦ (когда в этом есть необходимость). В нашем случае необходимость "ловить" Дозер есть. На карте наша база располагается вверху, а это значит, что основной Супплай находится в противоположной от выезда дозера стороне.

Курсором наводим рамку и держим ее до появления второго Дозера. Рамку в этом случае нужно наводить с левого нижнего угла в верхний правый и так, чтобы рамкой не захватить второй Дозер.

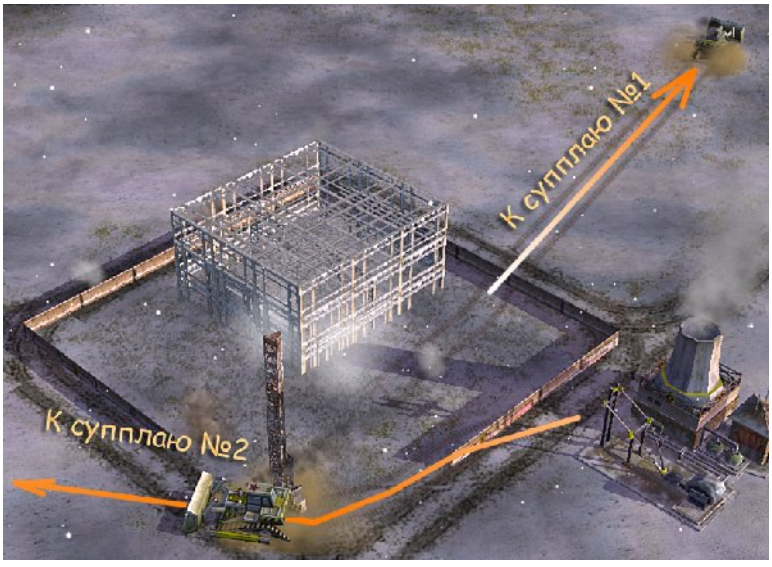
Важным является и то, чтобы курсор, находящийся в правом верхнем углу, располагался на открытой области вашей территории в том месте, куда вы будете направлять второго строителя.



Как только второй Дозер появился в поле вашего видения, отпускаем рамку и, выделяя строителя, сразу же кликаем мышью за КЦ. В этом случае Дозер должен развернуться прямо по зданию Командного Центра и поехать в нужную вам сторону.

Нужно помнить, что если вы будете медлительными и позволите дозеру съехать с платформы Командного Центра, то заставить его ехать по зданию у вас уже не получится. В этом случае строитель поедет в объезд КЦ, а вы будете терять драгоценные секунды.

Как только строитель откликнулся на вашу команду, Командный Центр можно продавать. Китай может позволить не продавать свой КЦ только в исключительных случаях, и в основном это касается других карт. В этом случае Китаю, как и остальным фракциям в игре, дополнительная 1000$ необходима для нормального развития.



Выполнив все вышеописанные манипуляции, мы замечаем, что вот-вот первый Дозер достроит Реактор. В этот момент вы должны быть готовы дать ему команду. Где-то на 98-99% строительства Реактора кликайте Дозеру команду ехать на вторую точку сбора ресурсов для строительства второго Супплая. В этом случае Дозер должен как раз достроить реактор и без промедления поехать по месту назначения.

Пока первый Дозер взял курс на второй Супплай, второй, выехавший из КЦ, уже подъезжает к первой точке сбора ресурсов. У вас есть достаточно времени выбрать курсором каркас Супплая в баре строительства либо вызвать его нажатием кнопки **U**. Перед возведением каркаса необходимо развернуть последний "лицом" к точке сбора на таком расстоянии, чтобы собирающие ресурсы машинки в дальнейшем не ездили по земле, а практически стояли на месте, поставляя в казну заветные деньги.



Чтобы получить необходимый угол разворота каркаса Супплая, сперва поместите каркас на участке земли, на котором заведомо невозможно возведение постройки (например, на точке сбора ресурсов или на тумане войны). Зажмите левую кнопку мыши и водите последней до получения необходимого ракурса постройки (в нашем случае нужно вести курсором вправо и вверх). Отпускайте кнопку мыши. Вам будет выдано сообщение, что в указанном месте возведение постройки невозможно, но при этом у вас останется необходимый угол поворота каркаса Супплая. Теперь возводите постройку на правильном расстоянии по отношению к точке сбора ресурсов.



До того момента, как первый Супплай достроится, вы должны успеть заказать первым Дозером возведение каркаса второго Супплая на точке ресурсов, удаленной от основной базы. Метод возведения второго Супплая аналогичен возведению каркаса первого. Как раз в тот момент, как вы откомандуете на удаленной точке сбора ресурсов, первый Супплай должен быть практически достроенным. Опять на 98-99% строительства первого Супплая командуем Дозеру ехать к точке строительства будущего Военного Завода (WF, War Factory). При этом мы "заготавливаем" палец руки на кнопке **A**. Кликнув по заветному хоткею, мы вызываем каркас WF, который в этот раз разворачиваем в нужном направлении прямо на поле боя. *(Не редок случай, когда WF приходится возводить ещё до того момента, когда получается заказать строительство второго Супплая!!!)*

В данный момент я должен напомнить читателям о важном факторе игры, с которым приходится считаться Китаю во время своего развития. Как и GLA, Китай не имеет возможности знать, против кого играет на поле боя (ведь мы рассматриваем Random-игру). Именно поэтому все, что делает Китай, должно быть максимально подходящим против любого оппонента. В данном случае мы говорим о БО, и он так же включает в себя элемент неизвестности по отношению к оппоненту.

На скриншоте вы видите, каким образом возводится WF. Он строится на определенном расстоянии от Супплая, образуя маленькое место для проезда. Делается это на тот случай, если вы решите заминировать одно из зданий, что выгодно использовать в игре против GLA. Главное в этом вопросе - выяснить, стоит в дальнейшем минировать здание или нет, и этот выбор будет всегда за вами (WF можно строить и не таким образом, а вплотную к Супплаю, так же минируя или не минируя одно из зданий).

А пока мы таким образом возводим здание WF, на второй точке сбора ресурсов должен достраиваться второй Супплай. Согласно нашего БО, следующим зданием, которое мы построим, будет второй Военный Завод. Место его строительства так же, как и в первом случае, имеет значение.

Построив второй Супплай так, как вы видите на скриншоте, необходимо приказать Дозеру ехать в соответствующем направлении.



Причина таких манипуляций заключается все в той же неизвестности против кого вы играете. Для Китая после продажи КЦ крайне нежелательно потерять свои Дозеры, за которыми порою устраивается настоящая охота.

Самой опасной фракцией в плане первоначальных действий, направленных на уничтожение Дозеров, является GLA. Этому способствует наличие в середине карты Tournament Desert (TD Resurrection) машинок (такси), которые GLA'шник спокойно может занять террористами уже в самом начале игры с целью найти и уничтожить Дозер. Нашей же задачей является сохранение Дозера(-ов) в целости и, желательно, играя не только против неизвестного GLA, но и против неизвестного USA или другого China.

Выполняя команду передвижения по направлению, указанному на скриншоте, мы готовимся к тому, чтобы запереть свой Дозер в "коробочке", состоящей из зданий и гор. "Коробочка" будет защищать строителя от атак вражеской наземной техники, которая не сможет проехать к Дозеру и уничтожить его.

Теперь очевидным для вас является то, что возводя второй Супплай, его необходимо не только правильно разворачивать по отношению к точке сбора, но и прижимать к горам на минимальное расстояние! Точно так же нужно прижимать и каркас второго WF, разворачивая его под правильным углом и прижимая не только к горам, но и к зданию второго Супплая.



Все сделали правильно? Ваш Дозер скажет Вам спасибо!!! Развиваемся дальше.

В таком положении ваш Дозер имеет не только большие шансы остаться живым, а так же удобную позицию для востребованного ремонта зданий, которыми окружен. Не стоит забывать факт того, что там, где не проедет наземная техника, может пройти пехотинец. В любом случае это оптимальный вариант сохранить своего строителя.



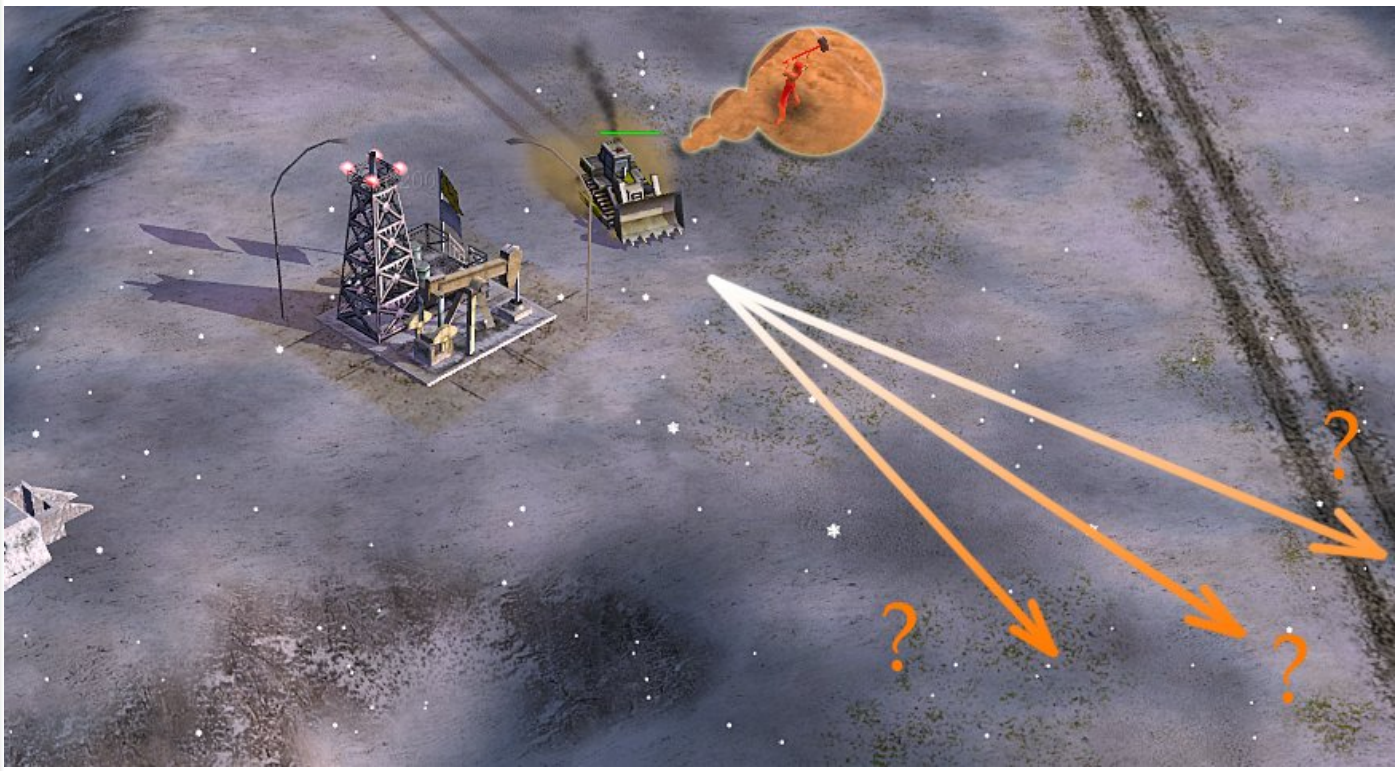
А что же дальше? Не забываем о первом Военном Заводе (*как писалось выше, может быть ситуация, при которой первый WF построится раньше, чем будет достроен второй Супплай. Зависит от местоположения первого Дозера при старте игры*). На 98-99% строительства WF кликаем Дозеру ехать на правый фланг в район нефтевышки.

После этого моментально выделяем здание первого WF и заказываем Listening Outpost (LO), кликая по иконке, а лучше нажатием кнопки **S** (экономьте время). При таком строительстве, играя Random matchup, всегда стоит вопрос, а какой же юнит выпускать первым. При той стратегии, которую вам описываю я, LO является важным юнитом, который строится для очевидных целей.

Задача LO – помочь вам определиться, кто же ваш враг (*не со 100% вероятностью*), будучи при этом полезным на поле боя. Когда LO достроится, вы можете засветить неудачно подвешенный Дрон USA в центре вашей базы либо обнаружить его отсутствие, что даст вам пищу для размышления (минировать или не минировать какое-либо здание). Для того, чтобы не отвлекаться на момент выезда юнита из WF, заранее укажите место, куда ему направляться. Существуют и другие варианты стратегии на игру при этом БО.



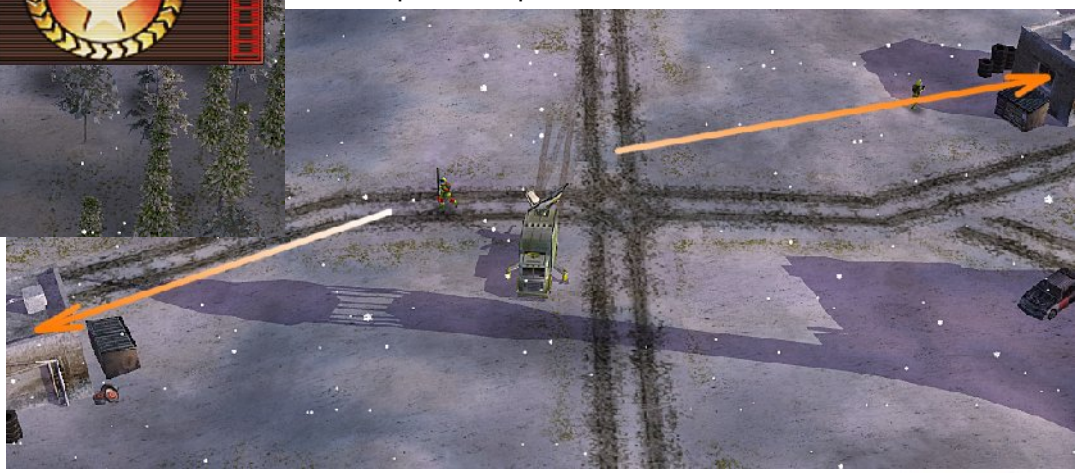
Не отвлекаемся. Юнит заказан, а вы уже должны проверять, куда же поехал ваш Дозер после строительства первого WF. При той стратегии, которую мы выбрали, нужно удостовериться (*не со 100% вероятностью*), GLA наш оппонент или нет?! Именно с целью обнаружить вражеского Раба на правом фланге мы отправили в этот район свой Дозер.



Не забывайте о строительстве второго WF на левом фланге. Своевременно переключитесь на него (*желательно присваивать зданиям цифры для быстрого вызова Ctrl+1, 2 и т.д.*), закажите Gattling Tank (кнопка **G**) и назначьте точку выезда. Гаттлинг – универсальный юнит, который подойдет в борьбе против USA, может уничтожить Раба GLA (*против GLA предпочтительнее Дракон на этой стадии*) или защищать подъезды от GLAшной Технички. Более слаб против Китая, идущего в танки или LO по флангу, но благодаря скорости передвижения Gattling Tank всегда можно уберечь от уничтожения.



Выехал LO, который не обнаружил на базе и в центре карты Дрон USA? Есть повод подумать о минировании одного из зданий! Если взять во внимание то, что Дозер по правому флангу не обнаружил GLAшного Раба (допустим), большая вероятность того, что против вас играет одна из фракций Китая. Учитывая такое развитие событий, имеет смысл заминировать первый Военный Завод.



Здание минируется, а ваши ракетчики разбегаются по зданиям в середине карты.

Заминированный WF затруднит проезды Battle Master'ов, Gattling Tank'ов Китая, направленных на подрыв вашей экономики. Может стать камнем преткновения для разъезжающей Технички возможного GLA и для неосторожного Humvee USA-оппонента. Для производства минирования нужно ваше решение ценой в 500$.

Не обязательно минировать первый WF, можно заминировать и первый Супплай, что будет более ожидаемым для вашего соперника.



Меньше всего ваш оппонент будет ожидать минирования Реактора, ведь очевидных причин для минирования слабой постройки в центре карты у вас нет. Неосторожность игроков по отношению к минам Китая очень часто приводит к существенным потерям с их стороны, и очень часто потери происходят на недооцененных участках минирования, к которым относится пространство вокруг Реактора.

Из-за его месторасположения (центр карты) очень часто возникает ситуация, когда ваш оппонент вынужден пересекать точку расположения Реактора. Попасться на мины Реактора может любой наземный юнит. История игр различного уровня игроков показывает, что на мины Реактора попадались и Гаттлинги с БМ'ами, и те же Технички GLA, и даже несколько Хаммеров одновременно. Причина заключается, в первую очередь, в поспешности оппонентов Китая, для которых уничтожение Реактора является не первостепенным приоритетом начальных действий.

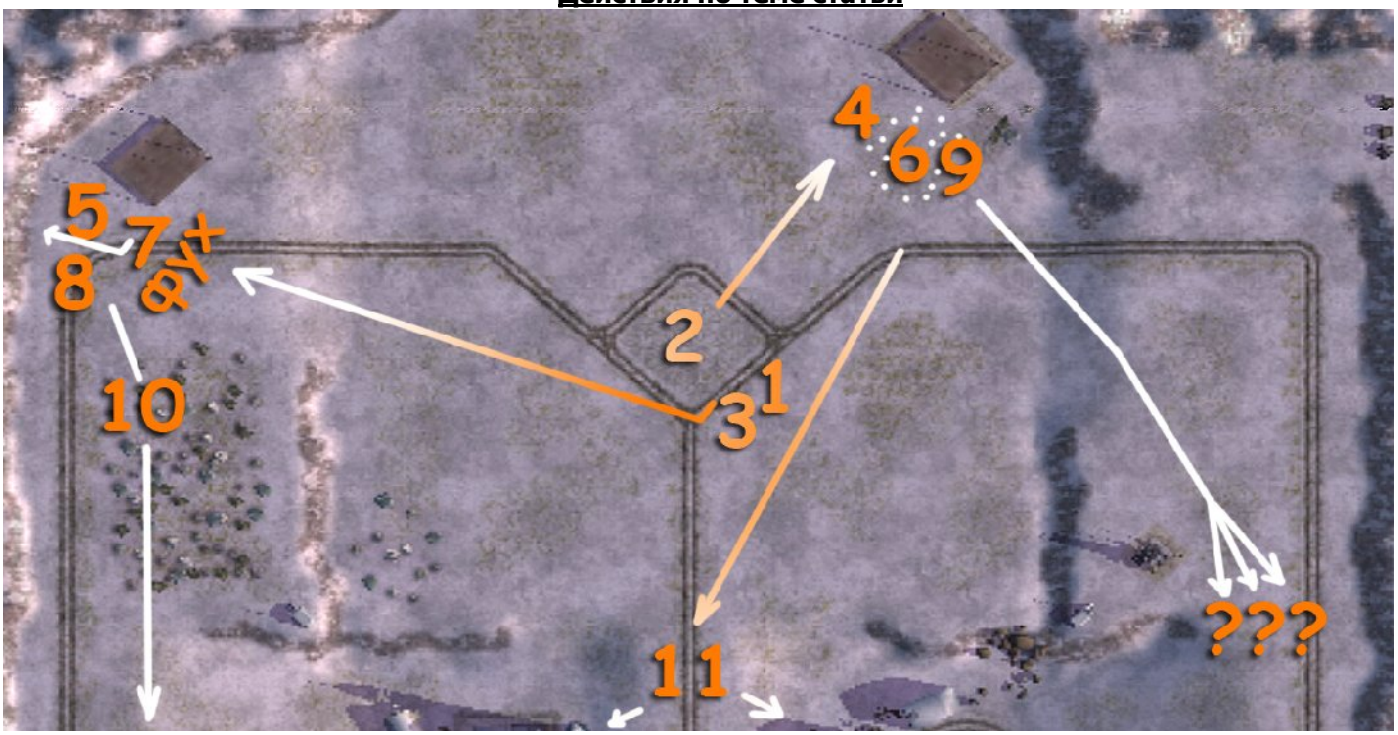
Отсутствие дрона, отсутствие раба GLA по правому флангу не является фактом того, что против вас не играет USA или GLA. Эта информация только увеличивает шансы того, что это так, но не более того. У USA и GLA есть множество вариантов развития, которые не позволят Китаю получить необходимую информацию для принятия правильных решений. Дрон может быть "повешен" специально в стороне, Раб послан в другое место. Есть стратегии развития, где USA вообще не берет Дрон, а GLA не разбегается по флангам. К тому же, если против вас играет фракция Китая, игрок которой первым выпустит на вашу базу LO, то от мин вокруг ваших построек тоже толку будет немного. Так или иначе, концепция игры за Китай при Random-matchup предрасполагает к неведению, против кого Китай играет (по принципу концепции игры за GLA). Игроку за China необходим быстрый сбор информации с поля боя для ее анализа. Чем быстрее вы поймете, против какой фракции ведёте борьбу, тем больше шансов на победу. Помочь определить, кто же ваш оппонент, смогут только знания особенностей игры за ту или иную фракцию Generals Zero Hour, ваша внимательность или неосторожность вашего оппонента.



Билд Ордер, описанный в этой статье, является одним из нескольких вариантов "безопасного" развития China, которое позволяет проявлять наименьший риск в стратегии на игру. Другие варианты BO, часто используемые на поле боя:

1. Реактор, Барак по центру с занятием зданий в центре, 2 Супплая, Военный Завод на 1-м Супплае и Бункер с ракетчиками на втором.
   Вариации: захват нефтевышек; вместо Бункера - Стационарный Гаттлинг.
2. Реактор, Супплай в центре карты, Супплай на базе, WF в центре и на базе.
   Вариации: первым в центре строится Барак + занятие зданий, потом Супплай и WF (возможно идти в захват нефтевышек); строительство AF вместо WF на базе; строительство третьего Супплая на удаленной точке вместо WF на базе.
3. Реактор, Супплай на базе + Барак, два Взлетных поля AF с последующими двумя Helix'ами с апгрейдами на бункер + Ракетчики и Миниганеры.
   Вариации: с занятием построек в центре; захват вышек и апгрейд Helix'ов на гатлинговое оружие.
4. Реактор, 2 Супплая на базе, WF + AF с последующим дропом танка Дракон при помощи Helix'а с апгрейдом на гаттлинг.
   Вариации: игра в MiG's вместо Helix'а.

Действия по теме статьи





История турниров

Очень важным для любого человека является его история и воспоминания о былом. В данной статье мною будет затронута история турнирных результатов, которые, так или иначе, были важными для отечественных игроков Generals Zero Hour. В предыдущих номерах "My GeneraL" освещались те или иные события в мире турниров, поэтому статья будет носить различный стиль изложения. Для начала коротко о состязаниях, которые были до создания "My GeneraL" #1/2/3 и чуть более подробно о турнирах, которые были после.

Благодаря "древнему" порталу http://lazy.telenet.ru и активисту сообщества DFS (нынче дядько дфс), для истории сохранены данные турниров, проводившихся на заре существования отечественного сообщества. О делах DFS можно рассказывать бесконечно долго, но в контексте данной статьи ограничусь упоминанием того, что он помог собрать для меня в удобной форме результаты многих турниров. Это послужило поводом как для подачи данного материала, так и для выдачи серии турнирных нашивок в профилях пользователей портала generals-zh.ru. (- LAN турнир, - Online турнир, - официальный турнир).

1st MGC Cup 2x2, "Matrix Game Club", Москва | 04.04.04
[1]. **omUt.DFM - omUt.DFF** (Екатеринбург)
[2]. **Agressor[xnc] - Zergel[xnc]** (Пермь)
[3]. **Hamelion - Doza** (Москва)
[4]. **Mega.Frog - Mega.DFS** (Екатеринбург)
Участников: **48** Турнирная сетка: здесь Организатор: **Froniki**

1st CnC Cup 1x1: 1-й Открытый Кубок по Генералам | 19.07.04
[1]. **DFS** (Екатеринбург)
[2]. **Parazit** (Ессентуки)
[3]. **La-I-koN** (Ессентуки)
Участников: **12** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DFS**

2nd MGC Cup 2x2, "Matrix Game Club", Москва | 11.12.04
[1]. **Agressor[CXT] - RedAlert[CXT]** (Пермь)
[2]. **Mega.Frog - Mega.DFS** (Екатеринбург)
[3]. **Heyrock - Zveroboy** (Москва)
Участников: **48** Турнирная Фотогалерея: здесь Организатор: **Froniki**

Perm Period 2005 2x2, "Spartak" Arena, Пермь | 28.03.05
[1]. **Agressor[CXT] - RedAlert[CXT]** (Пермь)
[2]. **omUt.DFM - omUt.DFF** (Екатеринбург)
[3]. **Mega.Frog - Mega.DFS** (Екатеринбург)
[4]. **raz.ebashka - dva.ebashka** (Екатеринбург)
Участников: **28** Организатор: **Agressor**

Ultra Tourney 2x2, "Ultra Club", Мытищи | 09.04.05
[1]. **Ish18 - Boss** (Химки)
[2]. **Heyrock - Zveroboy** (Москва)
[3]. **Mr.Credo - MoNaX** (Королёв)

KiberClub Tourney 2x2, "KiberClub", Химки | 30.04.05
[1]. **KmS - Balev** (Москва)
[2]. **Reality - Gala** (Москва)
[3]. **Ish18 - Boss** (Химки)
Организатор: **Ish18**

KiberClub Tourney 1x1, "KiberClub", Химки | 27.08.05
[1]. **Ser** (Москва)
[2]. **Ahmad Massud** (Москва)
[3]. **KmS** (Москва)
Организатор: **Ish18**



2nd CnC Cup 1x1: 2-й Открытый Кубок по Генералам | 04.12.05
[1]. **Shai_Hulud** (Екатеринбург)
[2]. **CXT_RedAlert** (Пермь)
[3]. **CXT_Agressor** (Пермь)
[4]. **Orlangur** (Нижний Новгород)
Участников: **13** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DFS**

3rd Christmas CnC Cup 1x1 Random: 3-й Открытый "Random" Кубок по Генералам | 24.12.05
[1]. **[Russia]^Ser** (Москва)
[2]. **DFS** (Екатеринбург)
[3]. **KmS** (Москва)
[4]. **Balev** (Лос-Анджелес)
Участников: **8** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DFS**

4th CnC Cup 1x1 Desert Fury: 4-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 21.01.06
[1]. **Orlangur** (Нижний Новгород)
[2]. **RedAlert** (Пермь)
[3]. **DFS** (Екатеринбург)
[4]. **Balev** (Лос-Анджелес)
Участников: **15** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DFS**

5th CnC Cup 1x1 Barren Badlands: 5-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 11.02.06
[1]. **Agressor** (Пермь)
[2]. **Balev** (Пасадена)
[3]. **FAN** (С.-Петербург)
[4]. **GLEB** (Минск)
Участников: **18** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организаторы: **DFS, Ermak**

6th CnC Cup 1x1: 6-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 04.03.06
[1]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[2]. **DFS** (Екатеринбург)
[3]. **RedAlert** (Пермь)
[4]. **Agressor** (Пермь)
Участников: **13** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организаторы: **DFS, Ermak**

7th CnC Cup 1x1: 7-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 06.04.06
[1]. **RedAlert** (Пермь)
[2]. **Ser** (Москва)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
[4]. **Pasir** (Казахстан)
Участников: **13** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **OrlANguR**

8th CnC Cup 1x1: 8-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 07.05.06
[1]. **RedAlert** (Пермь)
[2]. **Dilmak** (Ташкент)
[3]. **Agressor** (Пермь)
[4]. **EER|MASTER** (Мариуполь)
Участников: **13** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **OrlANguR**

9th CnC LazyCup 1x1 Random: 9-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 21.05.06
[1]. **RedAlerT** (Пермь)
[2]. **Ser** (Москва)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
[4]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
Участников: **16** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **OrlANguR**



Perm Period 2006 2x2, Пермь | 26.06.06
[1]. **Agressor[CXT] - RedAlert[CXT]** (Пермь)
[2]. **Rus.A.|Kolich - Rus.A.| Hard** (Сасово)
[3]. **ekb2.DFScar – ekb2.Shai_Hulud** (Екатеринбург)
[4]. **ekb1.DFS – ekb1.DFM** (Екатеринбург)
[5-6]. **ekb3. FD.Furtig - ekb3. FD. Demon** (Екатеринбург)
[5-6]. **BI.Ermak** - **BI.GLEB** (Минск)
[7-8]. **Balrog - Zeva** (Польша-Пермь)
[7-8]. **NOD** (Рига)
Команд финальной части: **16** Турнирная сетка: здесь Фото: здесь (19Мб) Организаторы: **Agressor, LH**

10th CnC LazyCup 1x1 OAO: 10-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 09.07.06
[1]. **RedAlerT** (Пермь)
[2]. **OrlANguR**(Нижний Новгород)
[3]. **DerRauch** (Челбасская)
[4]. **CHIP** (Одесса)
Участников: **15** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **OrlANguR**

11th CnC LazyCup 1x1: 11-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 | 16.09.06
[1]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[2]. **MasterEvo**(Мариуполь)
[3]. **AgentFire** (Подольск)
[4]. **RedAlerT** (Пермь)
Участников: **32** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DerRauch**

12th CnC LazyCup 1x1: 12-й Открытый Кубок по Генералам 1x1 v1.05b | 07.10.06
[1]. **GaNjIBaS** (Донецк)
[2]. **jff|burzum**(Донецк)
[3]. **Agressor** (Пермь)
[4]. ***EA*Kolich** (Сасово)
Участников: **15** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DerRauch**

CnC Fun League 1x1 – 1st Season | 01.11-21.10.2006
[1]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[2]. ***EA*Kolich** (Сасово)
[3]. **DFS** (Екатеринбург)
[4]. **GAttuso** (Рига)
Участников: **21** Турнирная сетка: здесь Организаторы: **DieForSoS, Zveroboy**

13th CnC LazyCup 2x2: 13-й Открытый Кубок по Генералам 2x2 v1.05b | 04.11.06
[1]. **GaNjIBaS & OrlANguR** (Донецк - Нижний Новгород)
[2]. **Rus.A.|Kolich & DieForSoS**(Сасово - Екатеринбург)
[3]. **AgentFire & L-26** (Подольск - Кличев)
Участников: **16** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **OrlANguR**

14th CnC LazyCup 1x1 Favorite Army v1.05b | 23.12.06
[1]. **Dilmak** (Ташкент)
[2]. **DerRauch** (Челбасская)
[3]. **KKND-AID** (Челбасская)
[4]. **GAttuso** (Рига)
Участников: **12** Турнирная сетка: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DerRauch**

15th CnC LazyCup 1x1 v1.05b | 27.01.07
[1]. **Ermak** (Минск)
[2]. **Kolich** (Сасово)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
[4]. **Gleb** (Минск)
Участников: **---** Обсуждение: здесь Реплеи: здесь Организатор: **DerRauch**

16th CnC LazyCup 1x1 v1.05b | 29.04.07
[1]. **AgentFire** (Подольск)
[2]. **GAttuso** (Рига)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
[4]. **Beltar** (Нижнекамск)
Участников: **12** Турнирная сетка: здесь Организаторы: **GAttuso, Beltar**

17th CnC LazyCup 1x1 v1.05c | 17.06.07
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **L-26** (Кличев)
[3]. **DerRauch** (Челбасская)
[4]. **Beltar** (Нижнекамск)
Участников: **14** Реплеи: здесь Организатор: **DerRauch**

18th CnC LazyCup 1x1 v1.05c | 18.08.07
[1]. **AgentFire** (Подольск)
[2]. **Arcane** (Мариуполь)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
[4]. **L-26** (Кличев)
Участников: **8** Организатор: **Beltar**

19th CnC LazyCup 1x1 v1.05e | 30.09.07
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **Beltar** (Нижнекамск)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
[4]. **HoLdeN** (Кличев)
Участников: **8** Организаторы: **GAttuso, Beltar**

20th New Year CnC LazyCup 1x1 | 05.01.08
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **НЕТРЕЗВ** (Нижний Новгород)
[3]. **GLEB** (Минск)
[4]. **Dilmak** (Ташкент)
Участников: **14** Организаторы: **GAttuso, Beltar**

CyberPlay.ru Cup Winter 2008 1x1 | 06.02-12.03.2008
[1]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[2]. **Vodk1n** (Казань)
[3]. **RedAlerT** (Пермь)
[4]. **Arcane** (Мариуполь)
[5-6]. **L-26** (Кличев)
[5-6]. **Ermak** (Минск)
[7-8]. **mazahist(rus)** (Москва)
[7-8]. **Dilmak** (Ташкент)
Участников: **56** Организаторы: **Arcane, НЕТРЕЗВ**

21th CnC LazyCup OAO 1x1 | 16.03.08
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **L-26** (Кличев)
[3]. **Arcane** (Мариуполь)
[4]. **Ermak** (Минск)
Организатор: **НЕТРЕЗВ**

22th CnC LazyCup Random 2x2 | 29.03.08
[1]. **L-26 & Dilmak** (Кличев & Ташкент)
[2]. **DFScar & Shai_Hulud** (Екатеринбург)
[3]. **GAttuso & Beltar** (Рига & Нижнекамск)
Групповая сетка: здесь Организатор: **НЕТРЕЗВ**

1st CrazyLazyCup 1x1x1x1 | 13.04.08
[1]. **Cristall** (Одесса)
[2]. **Arcane** (Мариуполь)
[3]. **Babaich** (Хабаровск)
Групповая сетка: здесь Организатор: **НЕТРЕЗВ**

23th CnC LazyCup Random 2x2 | 03.05.08
[1]. **L-26 & Dilmak** (Кличев & Ташкент)
[2]. **AgentFire & Alligator** (Подольск)
[3]. **Cristall & НЕТРЕЗВ** (Одесса & Н.Новгород)
[4]. **DFS & DFScar** (Екатеринбург)
[4]. **Kolich & DirtySouth** (Сасово)
Команд: **11** Организатор: **CHIP**

CyberPlay.ru Cup Spring 2008 1x1 | 26.05-03.06.2008
[1]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[2]. **GAttuso** (Рига)
[3]. **DFS** (Екатеринбург)
[4]. **AgentFire** (Подольск)
[5-6]. **НЕТРЕЗВ** (Н.Новгород)
[5-6]. **Dilmak** (Ташкент)
[7-8]. **Ermak** (Минск)
[7-8]. **d-raider**
Плейофф: **16** Организаторы: **Arcane, GAttuso**

24th CnC LazyCup Random 1x1 | 21.06.08
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **Ermak** (Минск)
[3]. **НЕТРЕЗВ** (Н.Новгород)
[4]. **L-26** (Кличев)
Обсуждение: здесь Организатор: **НЕТРЕЗВ**

CyberPlay.ru EA Online Cup 2008 1x1 | 22.09.08-10.10.2008
[1]. **Balrog** (Польша)
[2]. **Vodk1n** (Казань)
[3]. **AgentFire** (Подольск)
[4]. **Dilmak** (Ташкент)
[5-6]. **L-26** (Минск)
[5-6]. **Ermak** (Минск)
[7-8]. **Cristall** (Одесса)
[7-8]. **@gent** (Самара)
Обсуждение: здесь Организаторы: **Arcane**, **GAttuso**

CyberPlay.ru Random League Winter 2009 1x1 | 08.12.08-01.03.2009

[1]. **Vodk1n** (Казань)
[2]. **GAttuso** (Рига)
[3]. **L-26** (Кличев)
[4]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[5]. **AgentFire** (Подольск)
Обсуждение: здесь Организаторы: **Arcane**, **GAttuso**





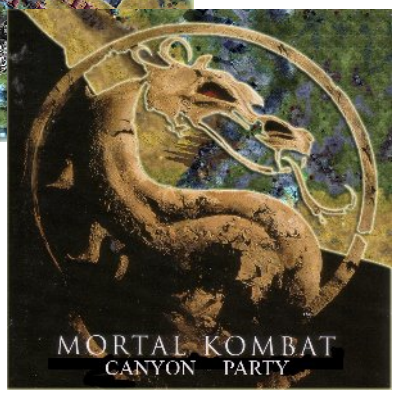
Таинственный Canyon Party I | 17.01.2009

[1]. **Arcane** (Мариуполь)
[2]. **Dilmak** (Ташкент)
[3]. **Cristall** (Одесса)
История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**



Таинственный Canyon Party II | 31.01.2009

[1]. **Arcane** (Мариуполь)
[2]. **Cristall** (Одесса)
[3]. **L-26** (Кличев) / **Psih** (Ровно)
История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**



Таинственный Canyon Party III | 28.02.2009

[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **Cristall** (Одесса)
[3]. **Gen.Lifeman** (Уфа)
История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**

Clanwar.cc February 2009 Ladder 1x1 | 29.02.2009

[1]. **Vodk1n** (Казань) – Костян чемпион мира на месяц ;)
Обсуждение: здесь Турнирная таблица: здесь



CyberPlay.ru Random Cup Winter 2009 1x1 | 12.03-22.03.2009

[1]. **Vodk1n** (Казань)
[2]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
[3]. **НЕТРЕЗВ** (Н.Новгород)
[4]. **Deutsche** (Казань)
Обсуждение: здесь Организаторы: **Arcane**, **Gattuso**



Таинственный Canyon Party IV | 09.05.2009

[1]. **L-26** (Кличев)
[2]. **Cristall** (Одесса)
[3]. **Dilmak** (Ташкент)
История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**

CnC Zero Hour Easy Cup: Open 1x1 | 27.07.2009

[1]. **AgentFire** (Подольск)
[2]. **Cristall** (Одесса)
[3]. **GAttuso** (Рига)
[4]. **L-26** (Кличев)
Обсуждение: здесь Организатор: **GAttuso**





Благодаря такому активисту сообщества, как HeTpe3B, игроки смогли принять участие в серии турниров, объединенных под логотипом журнала My GeneraL. HeTpe3B организовал "My GeneraL Cup" для желающих биться на высоком игровом уровне, а [Easy]wWw организовал турниры "My GeneraL: Junior Cup" для новобранцев или тех, кто не захотел состязаться со "старшими" бойцами.



My GeneraL Cup #1 (2x2) | 22.08.2009
[1]. **Arcane** (Мариуполь) **& Vodk1n** (Казань)
[2]. **L-26** (Кличев) **& Dilmak** (Ташкент)
[3]. **Nemesis** (Одесса) **& LepperMesiah** (Одесса)
[4]. **Cristall** (Одесса) **& Psih** (Ровно)

My GeneraL Cup #2 (2x2) | 30.08.2009
[1]. **Dilmak** (Ташкент) **& GAttuso** (Рига)
[2]. **Arcane** (Мариуполь) **& Vodk1n** (Казань)
[3]. **Cristall** (Одесса) **& Psih** (Ровно)
[4]. **Deutsche** (Казань) **& HeTpe3B** (Н.Новгород)

My GeneraL Cup #3 (1x1) | 13.09.2009
[1]. **Dilmak** (Ташкент)
[2]. **HETPE3B** (Н.Новгород)
[3]. **Deutsche** (Казань)
[4]. **L-26** (Кличев)

My GeneraL Cup #4 (1x1) | 09.10.2009
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **L-26** (Кличев)
[3]. **Arcane** (Мариуполь)
[4]. **Cerber** (Красноярск)

My GeneraL Cup #5 (1x1) | 26.10.2009
[1]. **Deutsche** (Казань)
[2]. **GAttuso** (Рига)
[3]. **Cristall** (Одесса)
[4]. **L-26** (Кличев)

Ход турнира и реплеи: здесь Турнирная сетка: здесь Организатор: **HeTpe3B**

Победители в серии турниров My GeneraL Cup 2009

[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **Arcane** (Мариуполь)
[3]. **L-26** (Кличев)

№	Игрок	My GeneraL Cup Rating															
		Games	Win	Lose	PW	PL	DC's/TL	Game PTS	🏆	🏆	🏆	FinalStand	Cup DC's	Cup PTS	zzz	W, %	Overall
1	Gattuso	52	39	13	12	12	0	78	2		1			25	1	75	100
2	Arcane	58	42	16	4	15	0	73	1	1	1	1		26		72	99
3	L-26	54	38	16	7	9	0	74		3		1	1	22	1	70	93
4	Dilmak	37	31	8	5	6	2	59	2	1				28	1	84	84
5	deutsche	58	33	27	7	7	2	64	1		1	1		18		57	82
6	Oleg(UA)	45	32	19	8	0	6	66			1	3	1	9	1	71	72
7	Psih(UA)	39	22	21	3	0	4	43			1	3	1	9	1	56	49
8	HeTpe3B	39	21	22	3	0	4	41		1		1	1	6	1	54	44
9	Easy(wWw)	38	15	23	4	0	0	34				2		6		39	40
10	Vodk1n	21	17	4	1	3	0	32	1	1			1	13	2	81	39
11	Cerber	22	12	15	3	0	5	22				1		3		55	25
12	Nemesis	38	12	26	0	5	0	19			1			5		32	24
13	Gen.Lifeman	29	12	20	0	0	3	21				1		3		41	24
14	@gent	19	10	9	4	0	0	24				1	1	-2		53	22
15	OrlANguR	10	10	2	2	0	2	20						0		100	20
16	LepperMesiah	16	8	8	0	5	0	11			1			5		50	16
17	No.9	22	7	15	0	0	0	14						0		32	14
18	DreamSlayer	4	2	2	0	0	0	4						0		50	4
19	Paradox	6	2	4	0	0	0	4						0		33	4
20	sniper	8	3	5	1	0	0	7					1	-5		38	2
21	Detroyt	13	4	19	3	0	10	1						0		31	1
22	Galver2007	8	3	5	0	0	0	6					1	-5		38	1
23	Medium	3	2	6	1	0	5	0						0		67	0

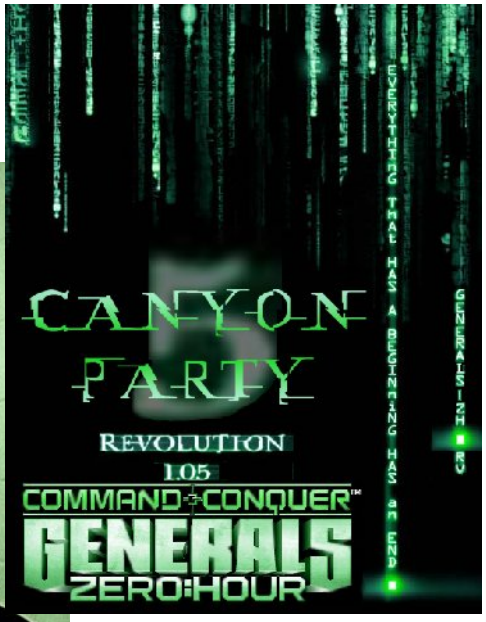
Спустя более полугода с того момента, как был организован Canyon Party IV, продолжилась своеобразная серия турниров в ссетинге различных фильмов и мультфильмов.

Данный формат турнира когда-то, помимо фан-составляющей, нес на себе нагрузку распространения неофициальных карт (Canyon of the Dead и Canyon Party). С определенного момента к этой нагрузке добавилось распространение Патча 1.05. Благодаря успешности каньонных вечеринок данное мероприятие стало хорошим базисом не только для популяризации Патча 1.05, но и для дальнейшего распространения неофициальных карт для игры. Карты Airport, Frog Prince, Tournament Desert Resurrection от автора колонки World Builder'a, Константина Ефимовича, стали настоящими полями сражений в мире Generals Zero Hour. Ниже приведены данные о прошедших турнирах Canyon Party и фотожабы, составленные для придания своеобразной атмосферы каждому турниру.

Таинственный Canyon Party V | 20.12.2009

[1]. **L-26** (Кличев)
[2]. **Arcane** (Мариуполь)
[3]. **Nemesis** (Одесса)

История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**





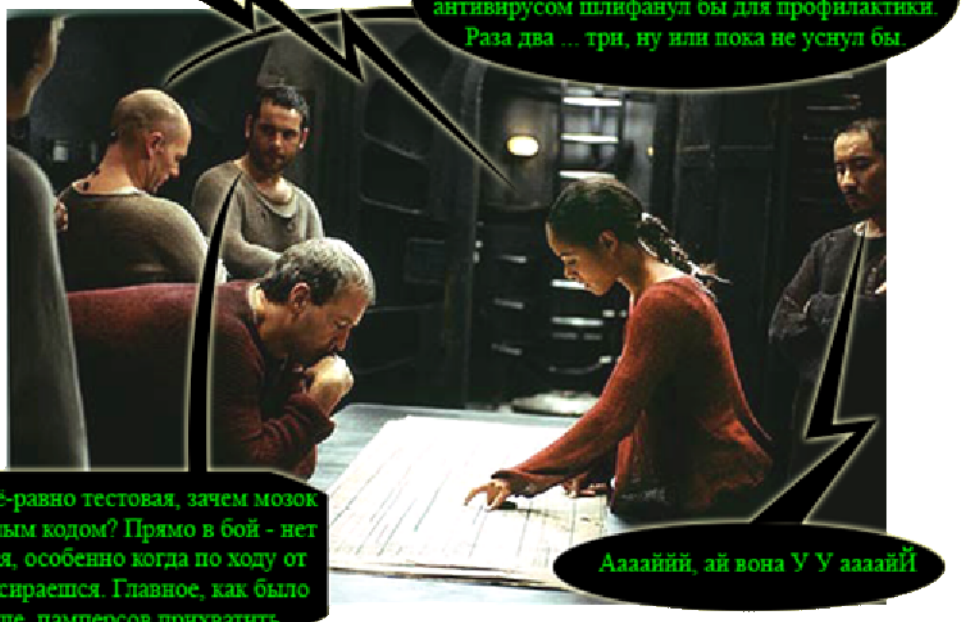



Ладно, сделаем тестовую революцию. Этого заряда должно на доОолго хватить. Уже предвкушаю, как Тринити преобразится.


А чего предвкушать? Я уже тестирую


Ало, АЛО!!! Вы видете то же, что и я?
ФаАак!!! Это были ракеты мигов??!
Матрица меняется. Вижу новые фичи на мониторе.
Анбэливыбыл!!!


Да, Тэнк!!!
Миги колбасят красиво, но сам огонь впечатляет больше!! От огня горящих построек воздух колышется. Всё стало реальнее!! Пожалела, что не взяла памперс. Грей воду, я возвращаюсь!


Так, а чё тут с Чейнджлогом? Структура матрицы. Привязка. Модуляция. Евро сэкшин революшин. Анизатроп-фишинг. Пинг эрекшион. Дистрибутив коррекшион. Факин Архитектор!
Чё-то ты так заговорила, как Дюдюка матричная. Будь моя воля, я б тебя антивирусом шлифанул бы для профилактики. Раза два ... три, ну или пока не уснул бы.
Революция всё-равно тестовая, зачем мозок парить неполным кодом? Прямо в бой - нет лучше счастья, особенно когда по ходу от удивления обсираешся. Главное, как было сказано выше, памперсов прихватить.
Аааайййй, ай вона У У ааааййй


!!!ЧАааЙнааАА!!!
Вон, кто-то себя уже новым китайским геном представляет
Ну вот, другой базар. Коридорчик цывильный, не то, что на 1.04. Багов тоже,как погляжу, поубавилось.
Наших друзей звать не нужно, они всегда с нами тусуются!
Да че сопли тереть об сковороду? Друзей звать нужно побольше, моделировать Canyon и начинать тусу!
Я успел в энра побаловаться
А основная масса кинулась халявный апгрейд на гатлинговое оружие у вЧины и Танка тестировать
[quote]Чё-то ты так заговорила, как Дюдюка магричная.[/quote]


Кто-то упомянул моё имя всуе?
Кто-то решил, что я этого не услышу и обойду Каньон стороной?
Кто-то написал обо мне в единственном числе и думает, что он прав?
ДА ПОСМОТРИ!!!
ТАКИХ КАК Я - МИЛЛИОНЫ!!!! И ВСЕ МЫ НЕНАВИДИМ ЭТОТ КАНЬОН, ЭТО ПАТИ, ЭТИХ ДРУЗЕЙ И ЭТУ НАСКВОЗЬ ПРОВОНЯВШУЮСЯ ИГРУ!!!!
МЫ ВСЕ ТАК СИЛЬНО ХОТИМ ИСПОРТИТЬ ВАМ ПРАЗДНИК!!!

Ведь мы почти добились победы и игру начали забывать многие! Эти баги, милые душе игровые баги, так помогают нам достичь желаемого результата!

Так какого бонуса появляется этот новый патч!?! Зачем вы продолжаете меня мучить снова и снова? К чему призывает эта революция?

Новый код уже ломает мою волю изнутри. Я еле сдерживаюсь, чтобы самому не сесть за клаву и не погамать. Эта боль уродует мое лицо, а ведь и я, мог бы быть хорошим !!



Рррррр! Как мне хочится быть простым игроком с каким-нибудь ником типа @gent. Нет, нет! Лучше взять ник AgentFire и зажигать с новыми спецэффектами

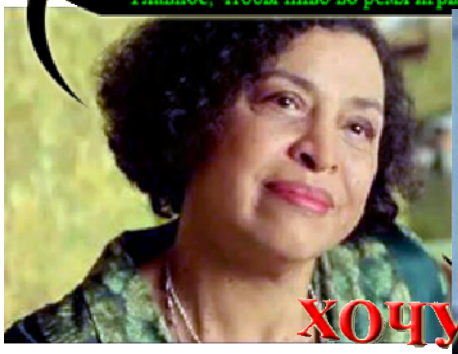




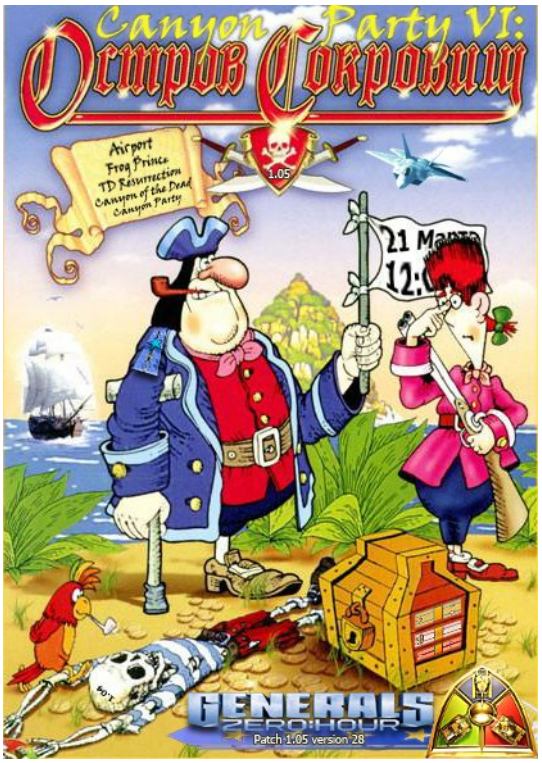
Похоже, я схожу с ума. С тех пор, как мое самолюбие было втоптано в песок зверями первого Каньона, я понял, что обратной дороги для игры не будет. Все, что мне сейчас нужно - провалить эту тестовую революцию, и тогда победа будет за МНОЙ!!

Дюдюки! Где вы? Зарегтесь и не приходите на тусу! В знак моей любви, я лично подарю вам свое имя!!!

Этот день должен был наступить и он настал. Рега прикрыта и ты стоишь на распутье, а что же дальше? А я скажу тебе, чего тебе стоит делать:
Не очкуй, расслабь булки и не мандражируй.
Чему в Рендоме быть, того не миновать.
Кто быстрее билдит, того и тапки.
Микри. Само плывёт в руки только то, что не тонет.
Сколько глашный туннель не утрамбовывай - выводить все равно придется.
Три причины проигрыша генерала: забыл, запил, забил.
В боевом споре полезно перейти на сторону оппонента - и оттуда нанести удар!
Красиво гамять не запретишь, но помешать можно.
Главное, чтобы пиво во ремя игры не подходило к концу.



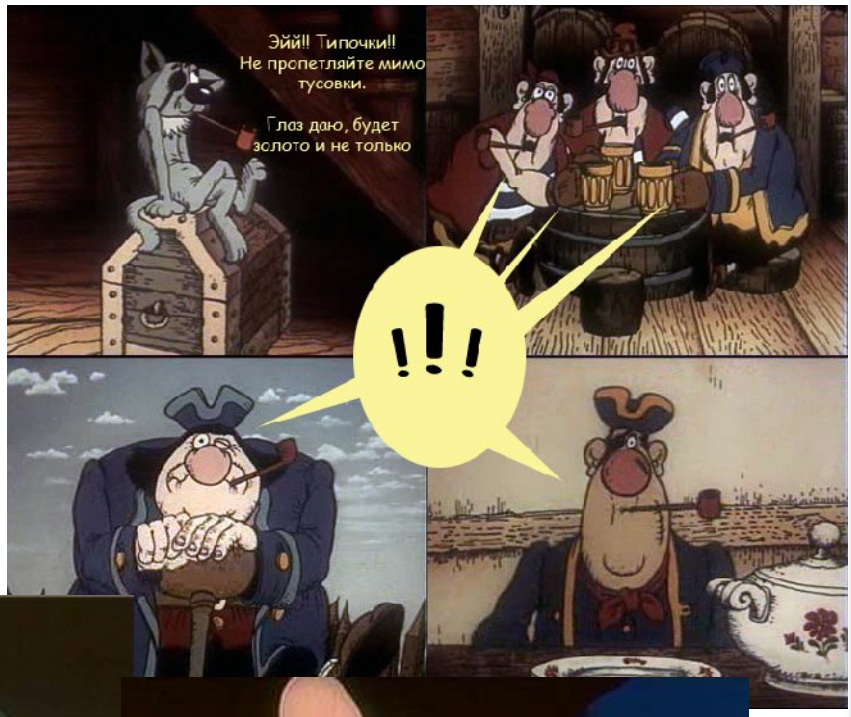




Таинственный Canyon Party VI | 21.03.2010

[1]. **Arcane** (Мариуполь)
[2]. **[Easy]wWw** (Мурманск)
[3]. **Cristall** (Одесса)

История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**












Оххх! Я уже вижу пПпятницу!!!
пПостойте! Это же не "Робизон Крузо"!!
Ааааа! Это же пПятница 19е!!
пПомоему ППпПриём в нашу доблестную команду будет закончен!
Ооох, ёёё!!
ВпПеред!! пПоследний день ПпПеред атакой!!!

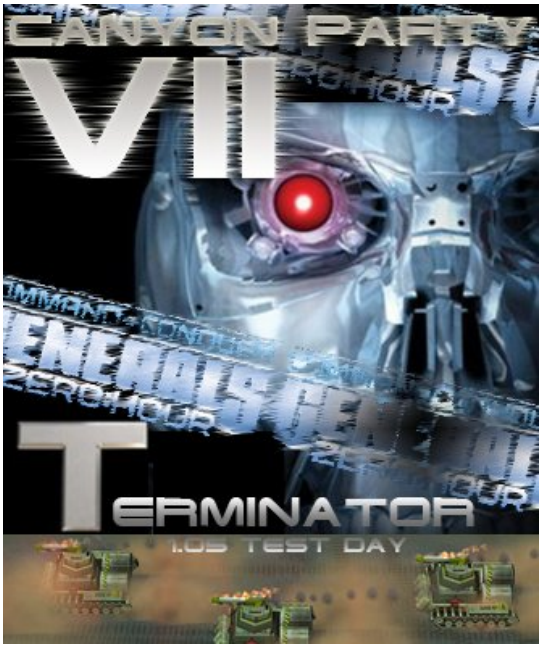

Хотелось бы поинтересоваться
Неужели нам опять копать вслепую?


Аха-ха-ха-хА!
Ну конечно же!! Ха-ха!
Это ж так прекрасно, аха-ха, когда впереди все такое Random'ное Ха-хаха-Ха!


Достали эти Random'щики.
Надо Дюдюку звать!!
Знаю я тут одну.
Правда она с головой не дружит.


!!!
О, Щееед!
!
ГЫ-?!?



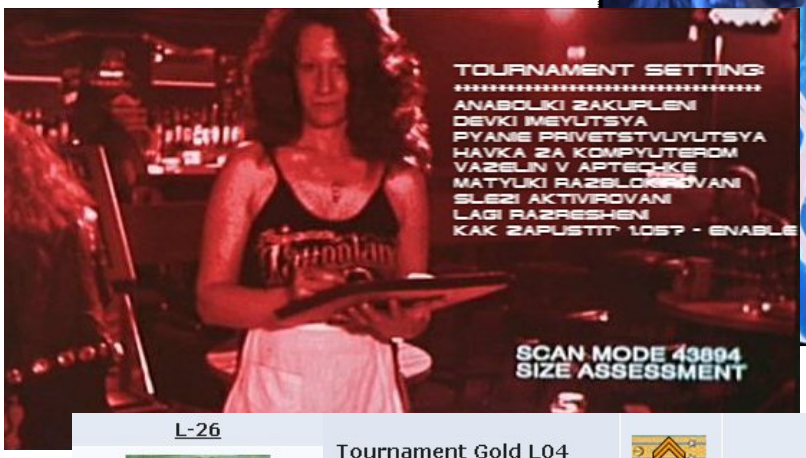


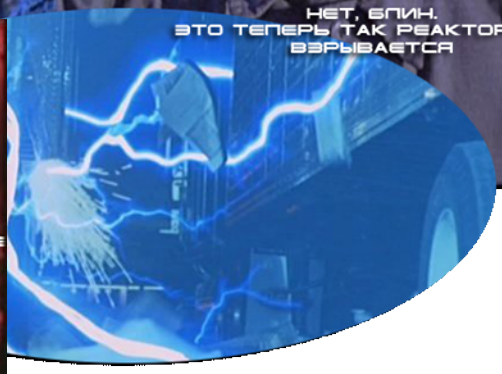
Таинственный Canyon Party VII | 31.07.2010

[1]. **Arcane** (Мариуполь)
[2]. **Firecracker** (Луганск)
[3]. **SpeCoV1k** (Выборг)

История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane**

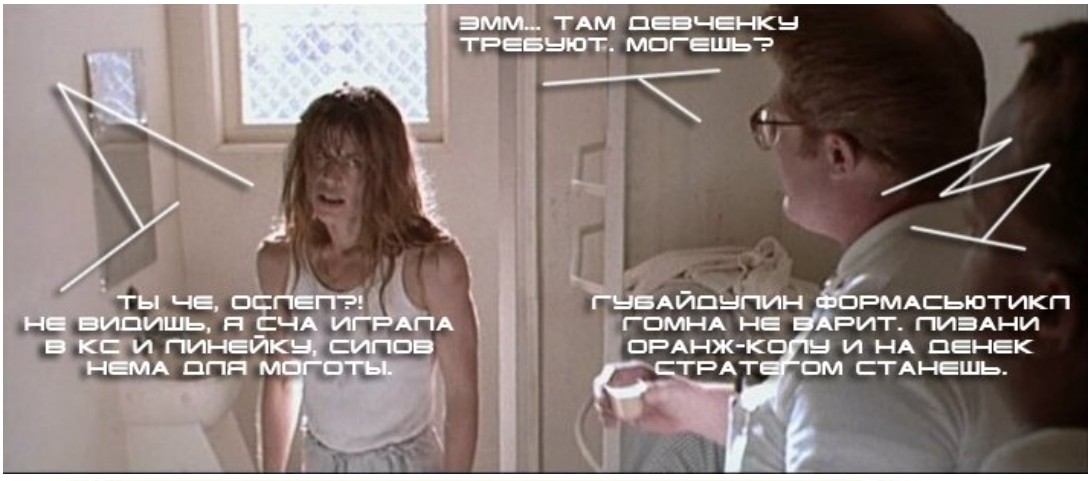






L-26		
 Нуклир Апдейтер Сообщений: 955	Tournament Gold L04	22th CnC LazyCup Random 2x2 | 29.03.08 23th CnC LazyCup Random 2x2 | 03.05.08 Таинственный Canyon Party IV | 09.05.2009 Таинственный Canyon Party V | 20.12.2009
	Tournament Silver L04	17th CnC LazyCup 1x1 v1.05c | 17.06.07 21th CnC LazyCup OAO 1x1 | 16.03.08 My GeneraL Cup #1 (2x2) | 22.08.2009 My GeneraL Cup #4 (1x1) | 09.10.2009
	Tournament Bronze L04	13th CnC LazyCup 2x2: 13-й Открытый Кубок по Генералам 2x2 v1.05b | 04.11.06 CyberPlay.ru Random League Winter 2009 1x1 | 08.12.08-01.03.2009 Таинственный Canyon Party II | 31.01.2009 Pro League 2nd Season | 08.08.2010
	Community L05	Более 5 лет, проведенных в сообществе Generals Zero Hour (с 5/2006)
	Ч.П.О.К. L04	Миговский беспредел Китайцы на отдыхе Невидимый барьер Восстание Америки

L-26: А Кира где?



DetroyT: Кому не сложно, дайте ссылку на правила?!
Diablo: А что это за карты и как называются, если они в 1.05?
DetroyT: в какой сети хамачи играем и когда туда заходить?

Community L02		Более двух лет, проведённых в сообществе Generals Zero Hour (с 12/2008)
Referee Pro-Tournament L01		1 турнир League Project Raptor
Game Sponsor		Розыгрыш ключа к игре Сталкер в турнире на модификации Generals ZH

DetroyT



The World is not enough

НОВОСТНИК

Сообщений: 4 176







Таинственный Canyon Party VIII | 31.07.2010

[1]. **Vodk1n** (Казань)
[2]. **Nemesis** (Одесса)
[3]. **GAttuso** (Рига)
[4]. **Arcane** (Мариуполь)
[5]. **Dilmak** (Ташкент)
[6]. **L-26** (Кличев)

История битвы: здесь Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane** Судьи: **Arcane, GAttuso**

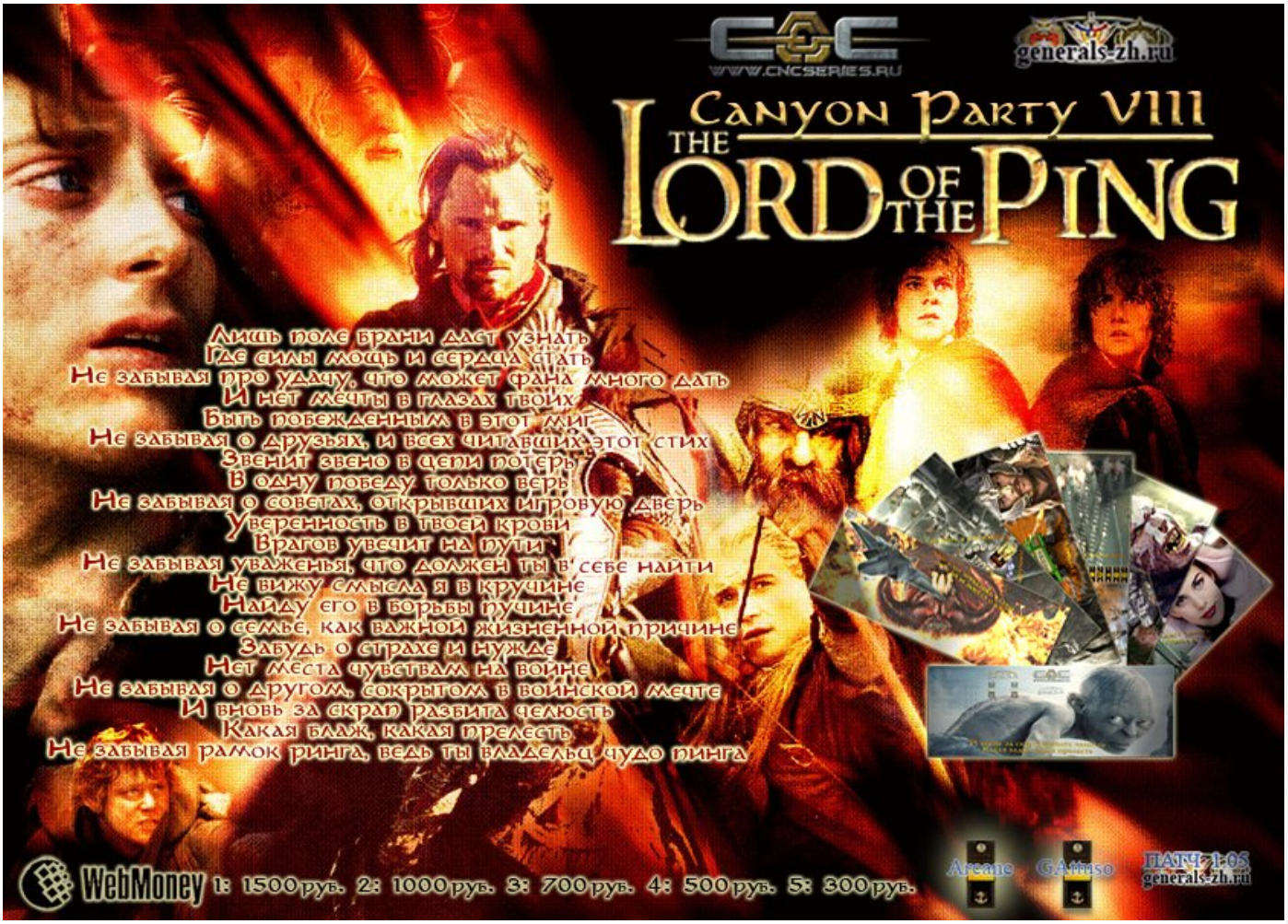
Впервые в истории турниров Canyon Party восьмому по счету турниру предстояло включить в себя более значимый элемент серьезности, чем было принято по регламенту во всей серии данного мероприятия. Был составлен строгий регламент, назначено два судьи. Анонс турнира проводился задолго до его начала в интригующем стиле, погружая своей неочевидностью в атмосферу будущего состязания. Причиной всему этому стало спонсорство портала http://www.cncseries.ru/ в лице AlexCh, который не только выделил деньги для призового фонда турнира Canyon Party VIII: Lord of the Ping, но и обеспечил промоушн турнира на просторах C&C рунета.

Alex Ch



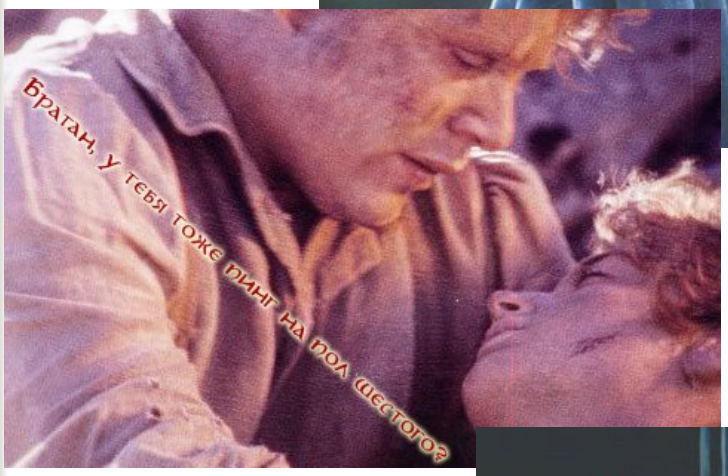
администратор
Сообщений: 8

C&C IT Developer		За IT вклад в существование портала отечественного C&C G:ZH сообщества
Game Sponsor		Оплата хоста портала отечественного сообщества GZH Создание призового фонда Canyon Party VIII



На турнире использовался Патч 1.05. За 2 игровых дня было сыграно 110 баталий различных форматов на пяти неофициальных картах. Специально для релиза турнира было написано стихотворение автором данной статьи, которое озвучил завсегдатай сообщества (Ермак) в запоминающемся видеоролике Lord of the Ping, смонтированном по завершении турнира.





Canyon Party VIII
THE LORD OF THE PING

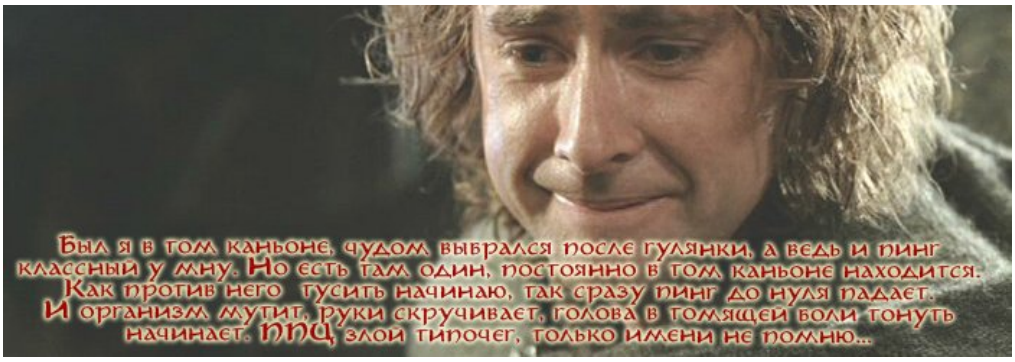







Ах ты жалкашина!!! А ну гони карту сетки и причастных к лагам мучеников. Сами посмотрим
А че кулаками-то махать, коли рассол принесли?!? Смотрите, пока я тело успокаиваю, только бэкап делать не забывайте.
THE LORD OF THE PING
DETROYT
ESAUL TK
ARCANE VODKIN
NEMESIS
L-24 DILMAK
GATTUSO PSIH(UA)
ZH MYHA CRISTALL
GEN. LIFEMAN NAFANYA
WRI BLOOS D-RAIDER
GENERAL EVILANGEL
LUXOR PLAYER KSE
CANYON PARTY VIII
generals-zh.ru
Позвольте и мне встрять. Я по карте проверял, вроде все пути в Каньон Мертвых ведут. Только вот чего он так называется, я ещё не понял.









PATCH 1.05
generals-zh.ru



Таинственный Canyon Party IX | 10.04.2011

[1]. **Luxor** (Казань)
[2]. **Skorp** (Балаково)
[3]. **Lonely Wolf** (Грозный)
История битвы: здесь Обсуждение: здесь
Организаторы: **Luxor, OnzaRain, China**




ZERO HOUR
Надеюсь никто не подкинет нам свинью и все придут.


1.05!!!
хотим 1.05!!!


НЕЕ, Я ЛУЧШЕ ПОСМОТРЮ СО СТОРОНЫ
ВДРУГ! ПОБЬЮТ.
ИЛИ ВСЕ ТАКИ_НЕТ! ДА! Я ХОЧУ УЧАСТВОВАТЬ!!!
НО С ДРУГОЙ СТОРОНЫ.


А ПОЧЕМУ ТД УБРАЛИ ТО? ВРОДЕ НОРМ КАРТА ЖЕ
ТОЛЬКО НЕ АЭРОПОРТ!
ВОТ ДА! ХОТЯ БЫ ЗИМНЮЮ. И АЙРОПОРТ ТОЖЕ.
МОЖЕТ ИМЕЕТ СМЫСЛ ВКЛЮЧИТЬ...


ЗНАЧИТ МОЙ ПЕРЕГАР БУДЕТ СЛЫШЕН ВАМ ЧЕРЕЗ ЭКРАНЫ МОНИТОРОВ(:)


ДА....
СНОВА ЭТОТ РАНДОМ???


MOVIE
CANYON PARTY IX

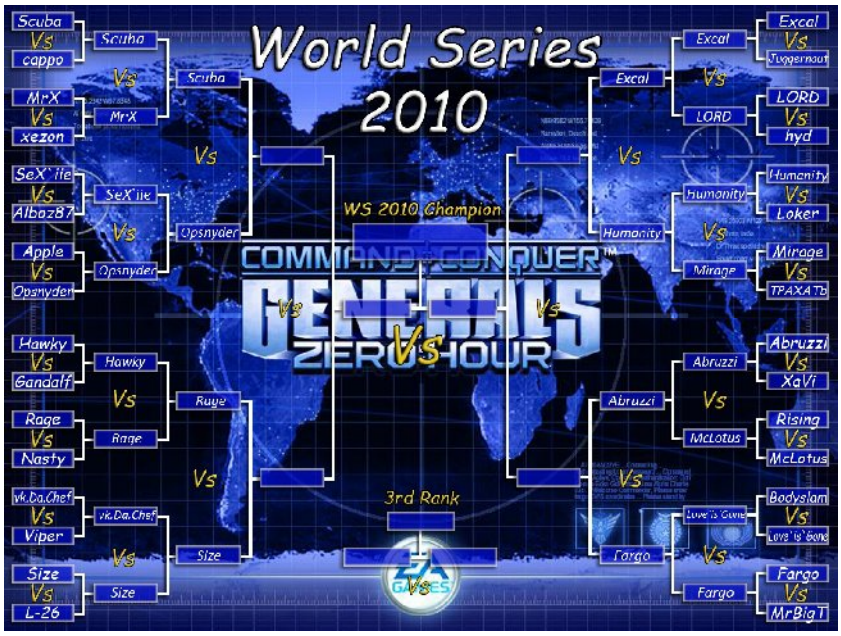
Пришло время упомянуть о значимых для наших игроков турнирах, которые проходили под эгидой портала http://www.gamereplays.org. Не смотря на то, что в количестве турниров отечественный портал лидирует, высокий уровень игры участников немногочисленных состязаний gamereplays всегда делает их популярными.



Zero Hour World Series 2010 | 10.03.2010
[1]. **`ExCaL^** (Англия)
[2]. **SiZe** (Дания)
[3]. **Scuba** (Англия)
Обсуждение: здесь Организаторы: **Rising**

Участвовать в турнире могли только те, кто занял первые 32 места по итогам февраля на портале клановых войн. Февральский Clan War 2010 не обошелся без клана RUS, который состоял из трех отечественных игроков: Deutsche, L-26 и Gattuso. Сам клан RUS по итогам месяца занял 7-ое место, сдав позиции в последний день клану |oLoGe.

Rank	Clan	W - L	Power wins	Streak	Inactive	Points	W - L	Games	Disputes
# 1	[OoE]	499 - 181 (73%)	306 (61%)	+10	0 days	13,097 pts	13,339 - 4,362	17,701	216 (1%)
# 2	MENTAL	329 - 153 (68%)	253 (77%)	+11	0 days	12,656 pts	1,937 - 1,139	3,076	33 (1%)
# 3	Slevin	413 - 281 (60%)	281 (68%)	+3	0 days	11,823 pts	413 - 281	694	0 (0%)
# 4	-i	340 - 229 (60%)	239 (70%)	-1	0 days	11,530 pts	340 - 229	569	2 (0%)
# 5	-PuiNa	312 - 227 (58%)	204 (65%)	+2	0 days	11,469 pts	312 - 227	539	9 (2%)
# 6	|oLoGe	125 - 125 (50%)	86 (69%)	+2	0 days	10,529 pts	125 - 125	250	0 (0%)
# 7	RUS	240 - 322 (43%)	145 (60%)	-1	0 days	9,781 pts	929 - 1,758	2,687	8 (0%)



На престижном мероприятии высокого уровня отечественный игрок GAttuso смог войти в восьмерку лучших игроков мира. Он обыграл на своем пути XaVi, McLotus'a и уступил в 1/4 финала Fargo. Это стало высоким достижением отечественного сообщества на тот момент. Top 8 по итогам CW февраля 2010 и Top 8 по итогам WS 2010 – высокое достижение отечественного игрока Андрея ака GAttuso.

Финальные поединки между SiZe и Excal для игроков мира вживую транслировал xezon.

Для попадания на турнир World Series 2010 важным было не общее место клана, а индивидуальная итоговая позиция каждого игрока по итогам CW. Gattuso (Abruzzi) занял 8е место. 26е место занял deutsche (TPAXATb). L-26 занял 33е, но все-таки смог попасть в лучших 32 бойца турнира из-за дисквалификации одного из его участников. Впереди были тяжелые игры плей-офф.





Zero Hour World Series 2011 | 10.02.2011

[1]. **SiZe** (Дания)
[2]. **GAttuso** (Латвия)
[3]. **KaRRo** (Швейцария)

Обсуждение: здесь Организатор: **AwfuL**

Спустя 11 месяцев после WS 2010 был анонсирован "Zero Hour World Series 2011". Правила отсева на турнир были прежними. Только 32 лучших бойца по версии портала http://www.clanwars.cc смогли бы принять участие в WS 2011. Сразу стоит отметить, что по сравнению с WS 2010, где принимало участие 3 отечественных игрока, в новом турнире получили право на участие четверо. Это (ник/посев): GAttuso (4 место) и Arcane (30 место), участвовавшие в клановых битвах под тэгами клана RUS; Vodk1n (15 место), участвовавший в клановых битвах под ником FuLL`HouSe клана PoKer; deutsche (21 место) участвовавший в клановых битвах под ником HE}|{HO клана OTCOCu.

Month Stats / Career Stats

Rank	Clan	W - L	Power wins	Streak	Inactive	Points	W - L	Games	Disputes
# 1	-SicK	400 - 195 (67%)	156 (39%)	+12	180 days	15,865 pts	490 - 209	699	0 (0%)
# 2	RUS	206 - 239 (46%)	107 (52%)	+4	181 days	15,357 pts	206 - 239	445	0 (0%)
# 3	stop|	301 - 307 (50%)	83 (28%)	+2	180 days	15,227 pts	301 - 307	608	0 (0%)
# 4	|MaN	449 - 306 (59%)	158 (35%)	+1	180 days	14,854 pts	450 - 306	756	1 (0%)
# 5	PoKer|	465 - 259 (64%)	239 (51%)	-1	180 days	14,350 pts	465 - 259	724	3 (0%)
# 6	[v3]	220 - 162 (58%)	84 (38%)	-3	180 days	13,865 pts	220 - 162	382	1 (0%)
# 7	MENTAL	135 - 85 (61%)	65 (48%)	-2	180 days	13,704 pts	2,121 - 1,268	3,389	34 (1%)
# 8	-AB	131 - 85 (61%)	24 (18%)	-4	180 days	13,040 pts	131 - 85	216	2 (1%)
# 9	[RGB]	119 - 142 (46%)	30 (25%)	-1	180 days	12,867 pts	119 - 142	261	0 (0%)
# 10	-BiG^	140 - 63 (69%)	74 (53%)	-3	180 days	12,832 pts	140 - 63	203	0 (0%)

Clan Wars были подогреты предстоящим турниром WS 2011 и, благодаря этому, на полях кланвара сошлись лучшие игроки мира. То, что вы видите на картинке итогов, отображает фактически зафиксированные системные данные, которые отличаются от итогов реальных!!! Клан RUS (GAttuso, Arcane и Dilmak) впервые за всю историю участия отечественного гейминга в битвах на портале clanwars.cc занял 2е место по итогам января, если судить по таблице. На самом деле клан RUS занял первое место в январском сезоне 2011!

Этот факт не получил должного внимания со стороны сообщества, но история такова, что по всем правилам клан -SicK должен был оказаться на втором месте. Все дело в том, что в последний день лиги Clan Wars (31 января), известный игрок клана -Sick под ником Rage проиграл не менее известному SiZe из клана BiG^. 5 проигрышей в течение дня и ни одного оформленного в турнирной системе портала. Rage повел себя неспортивно, а SiZe упустил время сделать авторепорт, при котором администрацией clanwars.cc снимается до 750 pts (в последний игровой день) за каждый неоформленный результат поединка (по правилам CW игру должен оформлять проигравший). В ночь с 31 января на 1 февраля системой были закрыты итоги, а утром уже было поздно "махать кулаками". Администрация CW сообщила, что итоги не будут изменены. Официальная причина – SiZe так и не подал авторепорт. Стоит так же сказать, что итоги, закрытые системой портала, уже никогда не правятся. Де-факто клан RUS занял 2е место, как указано в таблице. Де-юре - клан RUS занял первое место и заслужил золотых наград по итогам CW января 11 года.













Как и на WS 2010, двое отечественных игроков не прошли первого тура. Arcane не смог противостоять KaRRo (0-3), в итоге занявшему третье место, а deutsche, выступающий под ником aGroNOM, проигрывает Gandalf'у со счетом 3-1.



Vodk1n без проблем прошел первый раунд, обыграв всухую [MCE]Aire со счетом 3-0. Но во втором раунде в достойных матчах Rage остановил казанского чемпиона со счетом 2-3.

GAttuso без особого труда обыгрывает Jazz со счетом 3-0 и выходит во второй этап, в котором, по прогнозам специалистов, его соперником должен был стать один из фаворитов этого турнира – Rising. Но AwfuL совершил сенсацию и обыграл Rising'а со счетом 3-2, что дало больше шансов для GAttuso на повторение прошлогоднего рекорда – выхода в ¼ финала. Но так ли прост для GAttuso должен был оказаться AwfuL? Оба игрока находились в лучшей своей форме и в равной борьбе GAttuso смог победить своего оппонента со счетом 3-2! GAttuso снова, как минимум, Top 8 и рассчитывает на улучшение прошлогоднего достижения.



Впереди были бои против SorYu, который не оказал особого сопротивления и отдал победу Gattuso со счетом 4-0. Андрей уже Top 4 и его ждет поединок против GooGle, добрым мэйтом GAttuso, с которым в январском clanwars он сыграл множество игр с успехом 50/50. Стоит ли говорить, какую поддержку оказывало отечественное сообществу Андрею Гасилову? Сказать, что оно за него болело, это ничего не сказать.

Не смотря на равенство скилла, Gattuso имел немного больше шансов на победу из-за более уверенной игры за China по сравнению с GooGle. Спустя 7 напряженных поединков история выявила победителя. 4-3 – победа за GAttuso! Игроки не показали в бою чего-то сверхъестественного, но каждый бой был эмоционален и непредсказуем.



Игрок отечественного сообщества впервые пробивается в финал престижного Он-Лайн турнира. Подобный турнир проходит 1 раз в год, и тем больше у всех зашкаливают эмоции. Чем ближе дата финала, тем жарче дискуссии и поддержка GAttuso со стороны соучастников отечественного сообщества. Слова поддержки, фотожабы, ставки на игру – все это сопровождало преддверие будущих финальных игр. Стоит ли говорить, против какого монстра предстояло сражаться GAttuso в финале?! SiZe – шлейфмашина, которая переработала множество игроков высокого уровня на протяжении всего существования ZH. Этот боец очень титулован, и никто так не достоин стать победителем WS11, как именно он. Но чем сильнее противник, тем больше желания его победить. В это верил Gattuso, в это верили все, кто его поддерживал.





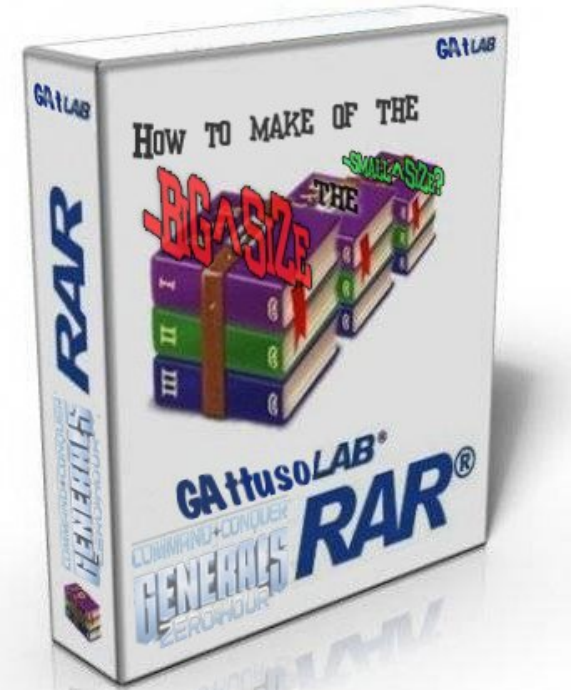












Болельщики разошлись не на шутку. Настал день финала. GAttuso vs SiZe, BO7, Tournament Desert. Все слилось в одну точку напряжения - в трансляцию для игроков всего мира под русскоязычными комментариями от Arcane. После первого боя счет стал 1-0 в пользу GAttuso! Кажется, что и сам Андрей поверил в реальность самых неожиданных прогнозов. Но 127 наблюдателей стали свидетелями следующих 4 поединков, заставляющих думать о неизбежном. О том, что все именно так и стоило ожидать, что "выше радуги не прыгнешь".

GAttuso : SiZe
1 : 4



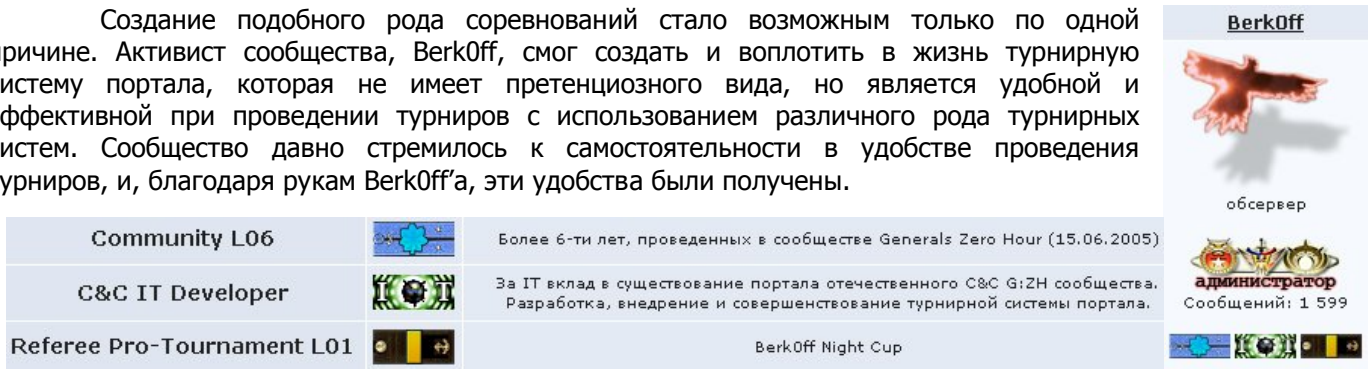
Шестой поединок – предвыбор армий. Определено, что будет Tank Mirror. Невероятная игра обоих игроков. 20 минут напряженной борьбы обрывается трансляцией в самом эмоциональном моменте противостояния, где уже не покидало чувство победы SiZe как в этом бою, так и в турнире в целом. Каково же было удивление вернувшегося транслятора и всех болельщиков после того, как они узнали, что GAttuso вытащил этот поединок, сократив счет до 2-4!

К сожалению, на большее Андрея не хватило. Итоговый счет 2-5 в пользу SiZe, который по праву становится чемпионом "Zero Hour World Series 2011". GAttuso в целом показывает великолепный результат. Он получает серебро турнира, увековечивая тем самым свой ник и отечественное сообщество в истории турниров Generals ZH.

Решающий, седьмой бой, можно посмотреть в записи живой трансляции на канале YouTube.

Вернемся к турнирам сообщества. Несомненным является то, что самым главным событием отечественных состязаний стало создание двух лиг портала Generals-ZH.RU: Pro и Semi-Pro.

Создание подобного рода соревнований стало возможным только по одной причине. Активист сообщества, Berk0ff, смог создать и воплотить в жизнь турнирную систему портала, которая не имеет претенциозного вида, но является удобной и эффективной при проведении турниров с использованием различного рода турнирных систем. Сообщество давно стремилось к самостоятельности в удобстве проведения турниров, и, благодаря рукам Berk0ff'а, эти удобства были получены.

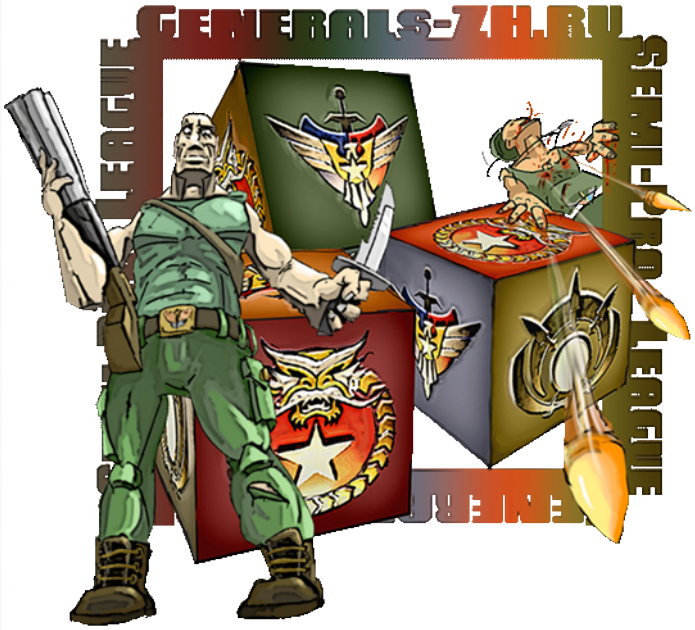


Generals-ZH.RU Pro League I | 01.05.2010
[1]. **Dilmak** (Ташкент)
[2]. **deutsche** (Казань)
[3]. **GAttuso** (Рига)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**



Портал предоставил площадку для игр среди профессиональных и полупрофессиональных игроков. Две лиги были связаны между собой условностями, благодаря которым игроки Semi-Pro могли попасть в Pro лигу, а профессионалы – в Semi-Pro.

Мотивацией попадания в Pro лигу для более слабых игроков является возможность принять участие в боях с сильнейшими игроками отечественного сообщества. Помимо этого, только в Pro лиге выдаются награды в виде соответствующих нашивок на портале и различного рода призы от меценатов сообщества. Так же, только первые 8 мест Pro лиги по окончании сезона могут принять участие в дополнительном мероприятии – Кубке Лиги, который проходит по системе Play-Off и за победу в котором выдается особая портальная нашивка.



Generals-ZH.RU Pro League II | 01.08.2010
[1]. **Vodk1n** (Казань)
[2]. **GAttuso** (Рига)
[3]. **L-26** (Кличево)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**

Generals-ZH.RU Pro League III | 01.11.2010
[1]. **Vodk1n** (Казань)
[2]. **GAttuso** (Рига)
[3]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**

Generals-ZH.RU Pro League IV | 01.05.2011
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **Dilmak** (Ташкент)
[3]. **OrlANguR** (Нижний Новгород)
Обсуждение: здесь Организатор: **-KGB-Sane4k0**





Generals-ZH.RU League Cup I | 25.05.2010
[1]. **Vodk1n** (Казань)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**

Generals-ZH.RU League Cup II | 23.08.2010
[1]. **GAttuso** (Рига)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**

Generals-ZH.RU League Cup III | 29.11.2010
[1]. **GAttuso** (Рига)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**

Generals-ZH.RU League Cup IV | 16.05.2011
[1]. **GAttuso** (Рига)
Обсуждение: здесь Организатор: **-KGB-Sane4k0**

Барак Pro League

@gent
Arcane
Bloos
Cristall
deutsche
Dilmak
d-raider
Ermak
Firecracker
GAttuso
Gen. Lifeman
General
HeTpe3B
L-26
Nemes1s
OrlANguR
Vodk1n
wWw

Май 2010 Август 2010





Рубеж Игр - Новый Год | 19.12.2010
[1]. **GAttuso** (Рига)
[2]. **Vodk1n** (Казань)
[3]. **Arcane** (Мариуполь)
Обсуждение: здесь Организатор: **Arcane, GAttuso**
Запись трансляции финала: здесь

"Рубеж Игр - Новый Год" – это попытка создать новую добрую традицию внутри сообщества generals-zh.ru.

Только раз в году и только под Новый Год у игроков отечественного сообщества есть возможность принять участие в РИ-НГ'е. Кто станет участником будущих РИ-НГ'ов – тяжело сказать. В РИ-НГ 2010 были приглашены для участия только активные игроки из Pro и Semi-Pro лиг Generals-ZH.RU третьего сезона, предшествовавшего новогоднему соревнованию.

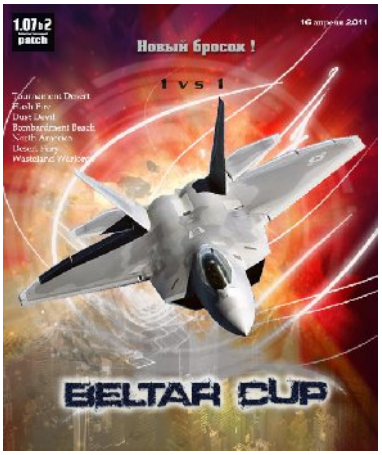
24-мя приглашенными участниками был выбран патч 1.05, как основополагающий для проведения РИ-НГ'а 2010. Кроме розыгрыша стандартного комплекта нашивок, тех, кто отыграет все свои игры в полном объеме, ждала в подарок памятная нашивка под аватаром на форуме – "Участник РИ-НГ".

Это основные турниры, которые брались в расчет при написании данной статьи, но далеко не все. Было много турниров, которые, так или иначе, нельзя ставить в один ряд с упомянутыми ранее. Не все турниры имели внятный анонс и итоги, многие турниры имели ограничения для участия сильных игроков или специфический регламент. Но, так или иначе, различные активисты пробуют свои силы на благо участников отечественного сообщества, и, возможно завтра, благодаря этим людям мы услышим о новых громких турнирах и их победителях.

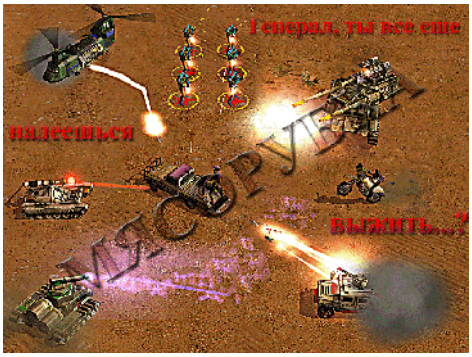


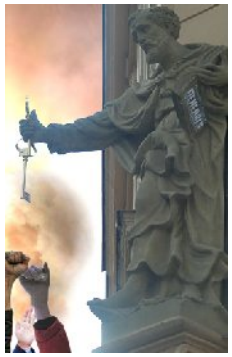

















КРОВАВЫЙ
БЕСПРЕДЕЛ
Ермак'2011


Надеюсь, он вчера не пил .. .
D&G
!#?
!
Полковник, Вы здесь ?! Нам нужна Ваша помощь!
!!?
Полковник, Вы что.. ?
Послушай, Нуб! Если сообщество узнает о том, что я тут делал
.. .то я тебя убью... убью через CTRL ! А теперь в БОЙ !!!
Чуть не забыл нацепить лычки ! Ч"рт ! А как это делается .. ?!
Говорят, у него очень большой автомат ! ?
Ага, и китайская любовница :)
JOHN
RH
Хуже быть лысым, чем дурным..-лысина.. .видна остальным!


СМИРНО !! !
Отставить разговорчики ! Готовтесь к операции "DROP" ! Всем проверить памперсы!
Посмотрим на поле боя: такой TD Вы еще не видели :)
ул.им.п.Кассада
ул.Бункераторская дом 12
ул.Тесленовая дом 39 под 2
map preview
"Система „Патриот"
Самый лучший танк - подбитый танк!
Забункерились, Мать их :S
Город под контролем противника! Войти невозможно ! Работает вражеский СНАЙПЕР !
Special for "My General" by Ermak (Gaga_Krustina) 2011


USA
Прием! Повторяю! В городе СНАЙП..
уУФФ..
..
Минус еще один неверный! Кстати, я пересылал Вам посылку, получили?
Да,спасибо за новые туфли!
Ухты! К Вам летит Американская пятерка встречайте ее..
Командер, смотрите какая красота! Благодаря GenTool имеем шикарный угол обзора!
Утри слюни, СЫНОК - ты на задании! Атакуй врага, будь мужиком, романтик, БЛ€@..Ь!

Подземная война в Афганистане

«Перед моей второй командировкой в Афганистан в 1986 году "дед" Старинов (Профессор Илья Григорьевич Старинов – 1900 года рождения, ветеран четырех войн, легендарный диверсант, "дедушка" советского спецназа) показал мне югославский журнал со статьей о подземной войне во Вьетнаме. Сразу мелькнула мысль: да ведь что-то похожее существует и в Афгане!

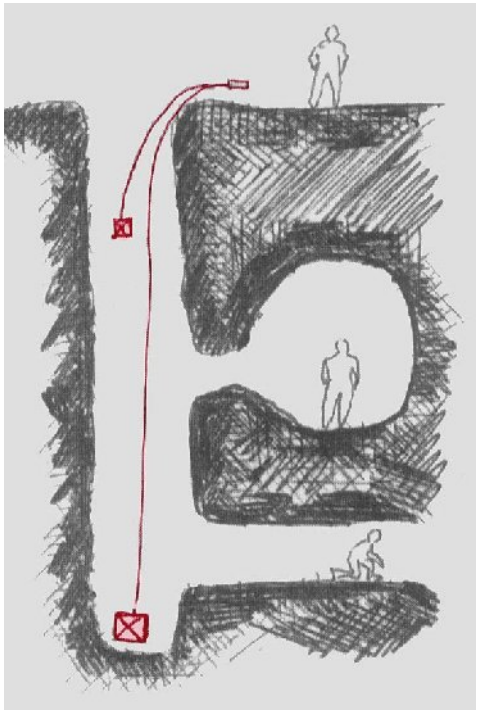
Дело в том, что еще, пожалуй, со времен Александра Македонского, афганцы роют подземные туннели-водоводы, или, как их называют, кяризы. В этой знойной, высушенной солнцем стране выжить можно только за счет грунтовых вод. И поэтому из поколения в поколение копают крестьяне колодцы, порой глубиной до 50 метров, соединяя их между собой подземными ходами. Почти каждая деревня имеет вокруг широко разветвленную сеть кяризов, по которым сочится живительная влага, сливаясь в тонкие ручейки и где-то за сотни метров выходя на поверхность, чтобы дать жизнь садам и виноградникам.



Но кяризы во все времена и при всех войнах служили надежным убежищем от более сильного врага. С самого начала боевых действий в Афганистане Советская Армия также столкнулась с проблемой "подземных партизан". Правда, наши саперы в ответ не очень-то церемонились, к месту и не к месту применяя взрывчатку и бензин, оставляя после себя огромные воронки на местах взорванных колодцев. Вода, естественно, прекращала поступать на поля, а крестьяне, оставшись без пропитания, также естественно уходили к моджахедам.

По агентурным данным, душманы постоянно совершенствовали системы подземных коммуникаций. Однако в нашем распоряжении было мало сколько-нибудь конкретных схем подземных сооружений. Впрочем, иначе и быть не могло. Ведь разрозненные отряды самообороны (часто воюющие не только с нами, но и между собой) строили эти ходы и убежища кому как вздумается и строго хранили их тайну от врагов и от "друзей".

Моей работой в Афганистане было создание школы по подготовке специальных подразделений Министерства госбезопасности ДРА. Школа располагалась на территории оперативного полка 5-го управления МГБ ДРА в провинции Пагман, в 14 километрах северо-западнее Кабула. Огромный яблоневый сад, где мы разместились, был пронизан сетью неизученных кяризов. Это навело меня на мысль включить в план обучения афганского спецназа тему "подземной войны".



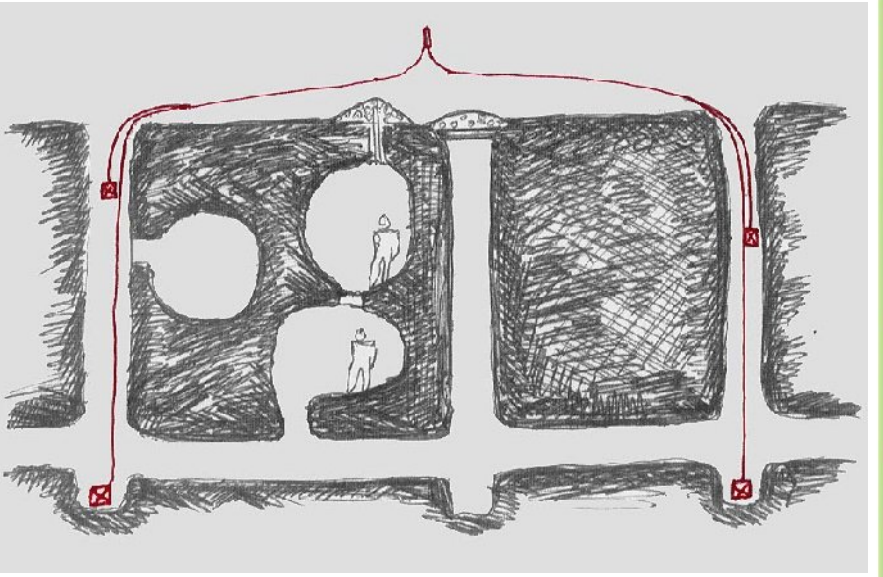
В первом наборе у нас было всего 28 курсантов. Все они – храбрые вояки из моджахедов, со стажем боевых действий от двух до шести лет, в том числе и против Советской Армии. Один из моих курсантов даже прошел шестимесячный курс подготовки в Пакистане под руководством западных инструкторов. Но даже эти закаленные бойцы не горели желанием лезть под землю. Я и подавно, так как пуще всяких мин-ловушек (или удара кинжалом из-за угла) боялся змей, скорпионов и прочей нечисти, которой кишмя кишит любой афганский колодец.

Наши «уроки» состояли из двух частей: краткой теоретической подготовки и полевых занятий с использованием боевых средств.

Так выглядит схематично организация "стереофонического эффекта". Основной заряд лежит на дне колодца, запирающий висит в шахте. Пространство между ними при взрыве оказывается в зоне смертельного избыточного давления. Взрыв тротила просто на дне колодца такого эффекта не имеет, взрывная волна просто уходит вверх.

В поле мы начинали с инженерной разведки подходов к колодцам и с выставления двух групп прикрытия. Перед применением взрывчатки курсанты должны были громко прокричать в колодец (с соблюдением всех мер предосторожности, чтобы не схлопотать снизу пулю) требование выйти на поверхность всем, кто там находится. Затем следовало бросить две гранаты типа РГД-5 – осколочные Ф-1 под землей не так эффективны. После этого полагалось повторить приказ о добровольной сдаче и предупредить, что кяриз сейчас будет подорван.

Глубина колодца определялась либо по звуку падения брошенного камня, либо с помощью солнечного "зайчика", направляемого вниз зеркалом. Если обнаруживались непросматриваемые зоны, на веревке нужной длины закидывали гранату. И лишь после этого на детонирующем шнуре опускали заряд взрывчатки.



"Квадрофонический эффект" от четырех зарядов в своей основе ничем не отличается от "стереофонии", но действует лучше в случае разветвленной системы кяризов, при условии наличия второго лаза или колодца.

В качестве заряда обычно использовали имевшиеся в изобилии трофейные противотранспортные итальянские мины типов TS-2,5 или TS-6,1. Как только мина достигала дна, на другом отрезке детонирующего шнура, длиной 3-4 метра, опускался второй заряд весом 800 граммов. Оба шнура наверху соединялись вместе, и к ним крепился запал УЗРГМ от обычной ручной гранаты. Чтобы это сооружение случайно не сорвалось в колодец, его просто придавливали камнем или цепляли за вбитый колышек.



Тренированному расчету из двух человек на подготовку подрыва 20-метрового колодца требовалось около трех минут. После этого достаточно было выдернуть кольцо и отпустить скобу гранатного запала. Через четыре секунды раздавался взрыв. Подрывникам, которым достаточно было отскочить от заряда на 5-6 метров, оставалось лишь уворачиваться от облицовочных камней, как из вулкана, вылетавших из колодца.

Чем проще, тем лучше. Обычный запал от ручной гранаты, установленный таким образом, работал надежнее и точнее электрических запалов и прочих изощрений.

Хитрость такого способа подрыва заключалась в том, что верхний заряд взрывался на доли секунды раньше нижнего и плотно закупоривал газами колодец. Следом за ним взрывался нижний заряд. Его ударная волна, отразившись от верхнего облака газов, устремлялась обратно вниз и в боковые ходы и туннели. Пространство между двумя зарядами оказывалось в зоне смертельного избыточного давления. Этот прием мы назвали "стереофоническим эффектом".

Однажды, мы почти на себе испытали воздействие такой "стереофонии", когда при учебном подрыве, всего в десятке метров от нас, взрывной волной вышибло и вынесло пробку замаскированного лаза в кяриз. Хороши бы мы были, если бы пробка эта оказалась под нами! В обнаружившийся лаз и подорванный колодец спускаем уже два точно таких же спаренных взрывных устройства – всего четыре заряда. Соединяем поверху детонирующим шнуром и подрываем опять-таки одним гранатным запалом. Эффект фантастический – он сразу же получает наименование "квадрофонии".

Затем в каждый колодец летит дымовая шашка. Они не ядовиты и нужны только для того, чтобы определить момент, когда пора опускаться поисковой группе.

Вентиляция в кяризах хорошая, и как только рассеивается дым, который теплее остального воздуха, это становится сигналом, что внизу уже можно дышать без респираторов.



Подрывник выдергивает кольцо и отпускает скобу гранатного запала - и через четыре секунды из-под земли раздается взрыв. Остается лишь уворачиваться от камней, вылетающих из колодца, как из вулкана.

Спускаются в кяриз по трое или четверо. Двое идут на разведку впереди, один или двое прикрывают от возможного удара в спину. К ноге первого разведчика привязывалась длинная прочная веревка для вытаскивания трофеев или самого разведчика, если его вдруг ранят или убьют. Вооружалась поисковая группа ножами, лопатками, ручными гранатами, пистолетами и автоматами. К цевью автомата приматывали фонарик. Патроны – с трассирующими пулями. Мы первыми начали использовать в замкнутых помещениях и под землей сигнальные мины. Их можно было бросать как ручные гранаты, просто выдернув чеку. Но наиболее потрясающий эффект достигался, когда 3-6 сигнальных мин связывали в один пучок и потом "стреляли" из них, держа в руке перед собой. Яркий сноп огня, жуткий вой в течение девяти секунд, а потом еще девять секунд – фонтан "трассеров", летящих на 15-20 метров и беспорядочно отскакивающих от стен. Я не припомню случая, чтобы такое "психическое оружие" выдерживали даже обученные бойцы. Как правило, все валились ничком и инстинктивно закрывали голову руками, хотя "трассеры" опасны, если только попадают в глаз или за шиворот.

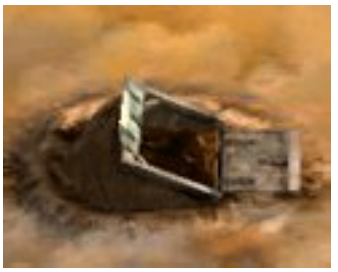
Моей первой группе курсантов школы спецназа довольно скоро пришлось на практике применить полученные знания. Случилось так, что колонна советских автомашин, возивших гравий для строительства, поздно вечером угодила в засаду в самом центре провинции Пагман. 19 безоружных солдат и один прапорщик, имевший при себе только пистолет с двумя обоймами, пропали без вести. Ночью десантники 103-й дивизии высадились с вертолетов на вершины гор и заблокировали район. Утром началась операция по прочесыванию местности. Командующий 40-й армией заявил: "Кто найдет их живыми или мертвыми – получит героя!".

Почуяв добычу, резво умчалась в поиск на своих бронеходах советская рота спецназа, до того три дня дремавшая в нашем саду. Однако, закопанные трупы насмерть замученных бойцов через несколько часов обнаружили "зеленые", то есть афганцы оперативного полка МГБ ДРА.

Сами же моджахеды как сквозь землю провалились. Поступила команда взрывать кяризы. Советник афганского полка Стае поднял "в ружье" моих курсантов. Они забрали для операции почти все "учебные пособия", имевшиеся в школе. Через полчаса в Пагмане загрохотали взрывы. Саперы СА действовали по своей схеме, закладывая в колодцы тротил ящиками. Мои курсанты – так, как мы делали накануне.

По агентурным данным и опросам местных жителей, почти месяц потом расчищавших кяризы, более 250 моджахедов нашли смерть под землей в ходе той операции в Пагмане.»

Автор рассказа - подполковник запаса А.Бек.
Рисунки и фото рассказчика.
Журнал «Солдат удачи» №11 / 1997 г.



25 апреля 2011 года из тюрьмы в городе Кандагар в Афганистане, через подземный туннель длиной в несколько сотен метров, сбежали более 470 заключенных.

Представители местной администрации говорят, что подземный ход был прорыт снаружи, в одном из домов вблизи стен тюрьмы; среди бежавших - до 100 бойцов и командиров Талибана, сообщил представитель талибов Забиулла Муджахид. По его словам, на сооружение подземного хода длиной 320 метров ушло пять месяцев.



По данным афганских властей, некоторые сбежавшие заключенные уже возвращены в тюрьму, однако о точном количестве пойманных не сообщается. В интервью Би-би-си один сбежавших сообщил, что он прошел всю длину туннеля за полчаса. Заключенные уходили всю ночь, на выходе из туннеля их ждали машины. Всего в тюрьме содержалось около 1200 заключенных.

"Туннель... был прорыт с юга на территорию тюрьмы, прошлой ночью сбежали 476 политических заключенных", - заявил начальник тюрьмы Гулам Дастагир Майяр.



GenTool

Невозможное - возможно

Настоящим генеральским инструментом в любимой игре стала разработка широко известного немецкого парня, xezon'a. xezon получил известность, в первую очередь, благодаря своим навыкам в области видеомонтажа. Запоминающиеся ролики о Generals Zero Hour, трансляции, обучающие видеозаписи по игре за определенную фракцию – это все xezon. Но на повестке дня другая его работа, которая заслуживает признания большинства ценителей игры. GenTool – это новое слово в Generals Zero Hour. Это программа, которая ставит игру на современный уровень использования, совершая маленькую революцию и продлевая жизнь немолодой стратегии реального времени.

Что говорит сам создатель о своей работе? " GenTool дает вам больше оптимизированных возможностей для управления игрой, чтобы максимально использовать ваш игровой опыт Он-Лайн. Программа легко устанавливается и работает с C&C Generals (патч 1.8), C&C Generals Zero Hour (патч 1.04), C&C Generals The First Decade и C&C Generals Deluxe Edition".

С сентября 2010 года по август 2011 года мировое сообщество увидело 8 версий программы. Последняя версия на день написания статьи – GenTool 3.3. Перед тем, как подробнее рассказать о функциях программы, кратко опишу весь перечень инструментов.

Особенности GenTool 3.3:

1. Информация о программе
2. Стол игрока
3. Размер текста
4. Лимит Frame Per Second
5. Блокировка разрешения экрана
6. Скорость курсора
7. Угол наклона игровой камеры
8. Функция "Открытый Random"
9. Анти-чит функция загрузки данных
10. Место хранения данных пользователя
11. Качество jpeg-скриншотов



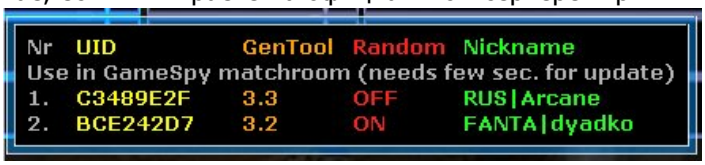
О том, как установить на свой компьютер GenTool, я расскажу позже. Представим, что вы его уже используете, и чтобы получить доступ к функциям программы – жмите Insert.

1. Информация о программе

В появившемся меню поля info вы можете ознакомиться с главной информацией касательно программы. Дополнительные фишки GT (об этом позже), навигация по меню, а так же создатель/поддержка/тестеры программы. Несколько основных ссылок от xezon дополняют этот информационный блок.

2. Стол игрока

GenTool дает возможность получать дополнительную информацию об игроках, находящихся в созданной игре. С его помощью можно узнать идентификатор пользователя (UID), использует ли игрок GT (если да, то какую именно версию), включена ли опция "Открытый Random". Вся эта информация будет доступна только в том случае, если вы играете на официальном сервере игры.



3. Размер текста

Благодаря GT игрок имеет возможность наблюдать дополнительную информацию в игре, находящуюся в верхних углах экрана. Самой опцией вы можете менять размер шрифта отображаемой информации. Максимально – 20й шрифт, минимально – вы можете выключить отображаемую информацию. Что же это за дополнительная информация?



U = Анти-чит загрузка данных
R = Функция "Открытый Random"

Желтые цифры = текущий FPS
Цифры в скобах = лимит FPS
Серая буква = функция выключена
Цветная буква = функция включена



Часы слева = суточное время
Часы справа = игровое время

Помимо этого, по завершении каждого боя справа в верхнем углу рядом с часами, учитывающими общее время вашего пребывания в каждой игре (или время бездействия в лобби), будет появляться дополнительный указатель игрового времени. Это время, потраченное на последнее сражение.



4. Лимит FPS

В меню GT вы можете изменять лимит FPS. По умолчанию будет стоять частота обновления вашего монитора. Например, 75 Гц = 75 FPS. Вы можете переключаться между следующими значениями FPS:

30/50/56/60/65/70/72/75/80/85/90/100/110/120/240/480/NoLimit

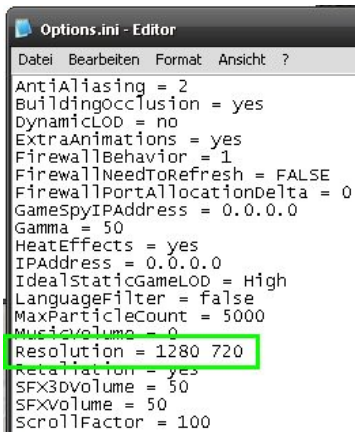
30 FPS будет лучшим выбором для просмотра реплеев. При первом запуске игры она самостоятельно ограничивает FPS до 30.

5. Блокировка разрешения экрана



Одной из фишек GenTool'а является то, что отныне все игроки получают возможность настроить игровое разрешение согласно параметрам своего монитора. Игра вышла не вчера, и поддержки широкоформатных мониторов в ее опциях вы не найдете. Это ограничивает приток новых игроков, ведь не каждый юзер вытерпит растянутую геометрию на своем широкоформатнике. Теперь Generals Zero Hour соответствует требованиям, предъявляемым к любой современной игре. Переоценить важность этого новшества очень тяжело.

Если вам необходимо изменить разрешение экрана, это можно сделать, изменив параметры файла, находящегося по адресу: ->Мои документы/Generals Zero Hour Data/Options.ini



Часто возникают случаи, когда необходимо подтвердить изменения в опциях игры (изменение звука, IP и пр.), при которых происходит сброс установленного вами в options.ini разрешения, недоступного в обычных игровых опциях. Например, использование Alt+Tab может привести к потере звука в игре. Чтобы вернуть звук, вам достаточно зайти во время игры в опции и нажать Accept. При этом может измениться разрешение и некоторые игроки получат большие неудобства в игре. Чтобы этого не случилось, предварительно нужно включать опцию блокировки разрешения экрана.

6. Скорость скролла

Теперь вы можете менять скорость прокрутки прямиком во время игры. Установить скролл можно и предварительно в опциях, но если вдруг появится желание повысить или понизить скорость прокрутки во время поединка, жмите "+" или "-" на клавиатуре. Этот параметр влияет на скорость скролла при скроллинге правой кнопкой мыши, при подведении курсора к краям экрана и при использовании кнопок направления на клавиатуре. Жаль, но этот параметр не влияет на скорость вращения камеры при помощи кнопок 4 и 5.

7. Угол наклона игровой камеры

Ранее вы могли только вращать камеру по кругу (кнопки 4/6 или зажатое колесо мыши) и приближать/удалять поле боя (кнопки 2/8), сбрасывая произведенные изменения к стандартной настройке нажатием кнопки 5. Теперь можно изменить и угол обзора на карте. По умолчанию игровая камера находится под углом $37,5^0$, но GenTool позволяет изменять угол наклона, высоко поднимая камеру с параметром $89,5^0$. Нажимайте кнопки 3/9 до приемлемого результата (или выставьте угол наклона камеры в настройках GenTool ещё до игры). Если вам необходимо произвести сброс настроек угла обзора, нажмите кнопку 7 или Home.

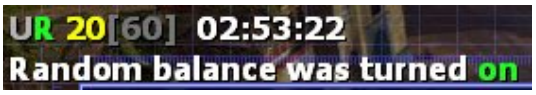
8. Функция "Открытый Random"

Закрытый или открытый Random – это тема, по которой исписано много слов. Но, так или иначе, сторонники закрытого рендома всегда имели удобства по его использованию, ведь самой игрой предусмотрено, что при выборе армии Random ваш противник не увидит вашей фракции при загрузке поединка. Сторонники открытого рендома вынуждены были писать в чат свою армию, что само по себе является нецивилизованным методом.

Благодаря GenTool опэнрендомщики могут почувствовать себя людьми. Самое главное, что в GenTool опция открытого рендома реализована справедливо по отношению к извечному спору – "открытый или закрытый". По официальному положению рендом является закрытым. Именно это и является точкой отсчета при использовании опции GenTool "Открытый Random". Для того чтобы во время загрузки игры все игроки могли видеть фракции своих оппонентов (выбиравших Random армию), должны быть выполнены следующие условия:

1. Все участники игры должны использовать GenTool.
2. Все участники игры должны включить опцию "Открытый Random" в режим – ON.

Если одно из этих двух условий не выполнено, рендом будет оставаться закрытым. При активации функции открытого рендома буква R в левом углу экрана будет окрашена в зеленый цвет.



В версии GenTool 3.3 xezon сделал "Открытый Random" включенным по умолчанию. Многие настройки программы сохраняются после того, как вы сделали в них изменения, но изменения данной функции сохраняться не будут. Т.е. в любом случае, если вы выставили положение опции в режим OFF, при следующем включении игры опция будет снова включена. Это доставляет небольшой дискомфорт, но именно таким образом xezon отстаивает позиции открытого рендома, сторонником которого он является.

У данной функции GenTool есть только один недостаток, разочаровывающий тех, кто ее поддерживает. Опция "Открытый Random" работает только на официальном сервере игры и нигде иначе.

9. Анти-чит функция загрузки данных

Во время игры программа способна получать данные о том, что происходит на вашем игровом экране. Суть функции заключается в том, что GenTool делает скриншоты вашей игры через определенный промежуток времени, которые отправляет на сервер хранения.

Любой желающий может посмотреть скриншоты из игры, и, если возникнет вопрос о "честности" происходящего на экране, можно поставить вопрос о рассмотрении всей игры на предмет использования чит-программы. Для того чтобы это стало возможным, GenTool, помимо скриншотов, заливает реплей игры на тот же сервер хранения. Кому-то это покажется неправильным, что программа отсылает куда-то реплей, но именно в этом и заключается анти-чит функция, которая игроками включается добровольно.

К тому же не стоит рассматривать заливку реплея на сервер хранения как какое-то ноу-хау. Сервер gamespy C&C 3: Tiberium Wars давно предоставлял такую услугу. Игроки тибериумной вселенной устанавливали галочку в опциях на Broadcast, и реплей становился доступным для скачивания на официальном сайте ладдера C&C 3.

Помимо скриншотов и реплея, сервер GenTool создает текстовый файл, в котором содержатся краткие данные сыгранного матча. Это ники играющих, патч игры, название карты, время, потраченное на сражение и т.п..

В данной опции у игроков есть выбор, сохранять ли и куда именно:
а) upload mode «OFF» - скриншоты и реплей нигде не сохраняются;
б) upload mode «ON» - скриншоты и реплей сохраняются на сервер хранения GenTool;
в) upload mode «KEEP REP» - скриншоты и реплей сохраняются на ваш компьютер (C:\GenTool по умолчанию);
г) upload mode «KEEP ALL» - скриншоты и реплей сохраняются и на ваш компьютер, и на сервер хранения.

В версии GenTool 3.3 анти-чит опция загрузки данных по умолчанию стоит на ON. Как и в случае с функцией "Открытый Random", все изменения опции upload mode будут действовать только на игровую сессию (пока вы не выйдете из Generals ZH), т.к. они сознательно не сохраняются в файл опций GenTool. При новом запуске игры опция загрузки данных снова окажется в положении ON.

GenTool никогда не сохраняет реплеи размером менее 5kb, а так же те игры, в которых участие принимают менее 2-х игроков. Если по каким-либо причинам GenTool не смог загрузить информацию на свой сервер, он повторит свою попытку позже. Если вы попытаетесь закрыть игру во время активной закачки данных на сервер, то закрытие будет происходить с временной задержкой, пока закачка не будет закончена.

10. Место хранения данных пользователя

Все просто. Выбираем раздел жесткого диска, куда GenTool будет сохранять скриншоты и реплей при включенной опции загрузки данных «KEEP REP» или «KEEP ALL».

11. Качество jpeg-скриншотов

Сама игра позволяет делать скриншоты нажатием кнопки F12. При этом создается файл с расширением bmp, который хорош в своем качестве, но имеет большой размер. GenTool дает возможность сохранять кадры из игры нажатием кнопки F11, создавая jpeg файл приемлемого качества. В опциях GenTool вы можете указать, с каким именно качеством вы хотите сохранять эти скриншоты. По умолчанию все снимки будут храниться по адресу C:\GenTool\Shots.

Плюшки GenTool

12. Дополнительные возможности оконного режима игры

Запуская игру в оконном режиме (пропишите в ярлыке запуска игры "...\Command & Conquer Generals Zero Hour\generals.exe" –win), в опциях GenTool появятся дополнительные функции, которые будут располагаться между опциями *Лимит FPS* и *Блокировка разрешения экрана*.



Блокировка курсора (cursor lock) позволяет блокировать курсор в игровом окне, не допуская его перехода из игры на рабочий стол.

Позиция окна (window position) позволяет изменять положение игрового окна относительно рабочего стола: FULL – окно в левом верхнем углу без учета рамки окна; CORNER – окно в левом верхнем углу с учетом рамки окна; CENTER – окно по центру рабочего стола; TOP – окно вверху по центру рабочего стола.

13. Зеленый пинг в лобби официального сервера Generals Zero Hour

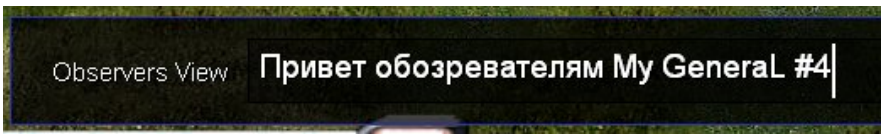
Одной из опций официального сервера является отображение качества пинга играющих. Он имеет три цветовых оттенка: красный – плохой пинг, желтый – хороший пинг, зеленый – отличный пинг. GenTool подминает систему цветовых сигналов под себя! Теперь именно все игроки, использующие GT, будут отмечены зеленым цветом, как и игры, которые они создали.





14. Чат для обозревателей игры

Только в более новых стратегиях от EA игроки получили чат для обозревателей игры. Теперь, благодаря GenTool, эта возможность появилась и у Generals Zero Hour.



15. Кнопка F9

Прекрасно выглядит игра без нижнего бара с иконками зданий и юнитов. Жмите F9 во время игры (или кнопку свертывания бара), и глаза будут наблюдать за большим полем боя. Это стандартная опция, но запуская реплей игры, где в полной мере хочется насладиться происходящим на экране без лишней информации, эта самая F9 не работает. "Как же так?" – спросите вы. Все нормально! Теперь все работает. Теперь и у любителей видеомонтажа есть прекрасный повод, чтобы начать пользоваться GenTool.



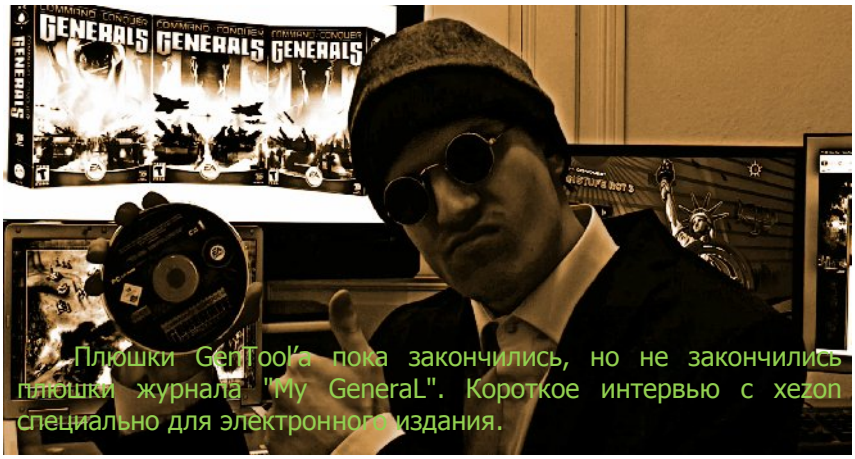
На этом рассказ о программе можно закончить. Напоследок, как было обещано, будет описан способ установки GenTool:

а) скачайте последнюю версию программы с ее странички;

б) разархивируйте и извлеките файл d3d8.dll;

в) поместите файл d3d8.dll в корневую папку с игрой (по умолчанию: C:/Program Files/EA Games/Command & Conquer Generals Zero Hour/);

г) запустите игру.



Плюшки GenTool'а пока закончились, но не закончились плюшки журнала "My GeneraL". Короткое интервью с xezon специально для электронного издания.

Arcane: *Благодаря чему началась работа над GenTool? Что стало первопричиной того, что ты начал думать о создании данной программы? Как все пошло поехало?*

xezon: *Главной целью для меня было создать программу, с помощью которой я бы смог реализовать все свои планы, связанные с livestream'ами, которые у меня были год назад.*

Важными вещами для меня тогда были лимит на FPS и фиксирование курсора в оконном режиме. Не помню, почему именно они. В процессе разработки и исследования я увидел и другие возможности, например, разрешение для широкформатных экранов.

Так я добавлял все новый и новый контент. Планирование и разработка вещей отняло много времени, особенно это касается тех вещей, которые связаны с теми или иными изменениями непосредственно самой игры. Большинство идей возникало в результате моих собственных желаний и пристрастий, чтобы улучшить мой личный игровой опыт. Часть вещей внедрялись по чьему-то заказу, например, IORI попросил меня сделать чат для обсерверов. И если бы не Methusalah, GenTool, вероятнее всего, не поддерживал бы оригинальные Generals.

Arcane: *Какую поддержку GT оказывают официальные лица из gamereplays или, может быть, из EA?*

xezon: *GameReplays.org по сути является местом распространения, а также площадкой для дискуссий. Страница о GenTool'e расположена на портале и встроена в тамошний форум. Член GR, Awful, обеспечивает место для хранения файлов данных, поступаемых от пользователей GenTool.*

Еще часть пользователей GR являются тестерами GenTool'a. Я занимаюсь всеми вещами, связанными с программированием. EA не вовлечено в разработку.

Arcane: *Что не получается из желаемого реализовать в GT?*

xezon: *Да, существует действительно много вещей, которые я бы хотел сделать. Я бы хотел исправить проблему с соединением P2P, исправить основные баги, исправить вылеты и ошибки. Также хотелось бы иметь возможность предотвращать читерство. К сожалению, осуществить эти вещи, вероятно, нет никакой возможности.*

Arcane: *Что нового должно появиться в GT в будущем, если не секрет?*

xezon: *Сейчас у меня нет никаких больших планов касаемо GenTool'a, но я буду стараться осуществлять поддержку всегда, когда это будет необходимо. Что касается ближайшего будущего, то у меня готово небольшое нововведение, которое позволит пользователям менять скорость просмотра реплея.*

В завершение интервью могу добавить, что это не все, что нас может ожидать в будущей версии GenTool. Уже сейчас на предложения сделать "опцию регулировки вращения камеры" и "режим паузы в реплеях с возможностью скролить по карте" xezon ответил, что работа над этими вопросами ведется!



Парсер GenTool на generals-zh.ru – "Сегодня в GenTool".

P.S. На момент окончания написания статьи вышла новая версия GT под индексом 4.2. В программу добавлен инструментарий для удобства просмотра реплеев: возможность уменьшить угол наклона камеры и увеличить расстояние просмотра относительно поля боя; скорость перемотки реплея; управляемая пауза при просмотре; скорость поворота камеры; изменение текстур игры для специалистов видеомонтажа и прочее.

generals-zh.ru Off Line

В данном разделе наш читатель может частично познакомиться с живым общением, которое происходит в "стенах" форума generals-zh.ru Off Line. Читая эти строчки, вы узнаете о насущных вопросах, поднятых для обсуждения в генеральском коммьюнити. Темы не имеют срока давности, ведь главное, чтобы публикуемый материал был интересным. Естественно, что посты относящиеся к теме, публикуются не в полном количестве.

Тема: ***Разговариваете ли вы с юнитами в игре?***

– Сорри за такую может и глупую тему, но меня всегда беспокоил этот вопрос. Это я один такой, который если что то не получается, материт собственных юнитов? Или всё-таки есть еще кто-то и это вполне нормальная реакция?

нонстоп

– Когда в общаге играю, я с самой первой секунды матерю каждый юнит. **Firecracker**

– Хочу собственноручно расстрелять, раздавить, сделать смерть через марапупу. Короче все как у людей.

klip

– Я, как в библиотеке играю. **ShikiGami**

– Я тоже как рыба, сижу молчу. Очень редко протяжно, полушёпотом, вырывается слово на букву Б, когда в начале чинанайский дозер тупит. **Skorpion4ig**

– Чайновский дозер вне всякого сомнения всегда получает отборную порцию мата. Ибо это не дозер, это ужжос.

@gent

– Я заметил за собой особую "любовь" к лотосу)) Причем как к своей, так и к вражеской и, только в тот момент, когда она погибает. У меня вырывается "ласковый мат" в ее адрес, один и тот же в обоих случаях, но с разной эмоциональной окраской. Если своя - то с сожалением и упреком, а если вражеская - то эдакое злорадство. Больше пока ничего не замечал из разговоров с юнитами). **dr.Motor**



Тема: ***Положение дворца.***

– Играл вчера после длительного перерыва с @lex'ом, в том числе было 2 игры Demo vs Tank. Решил попробовать блокировку центра дворцом. Довольно успешно. Такая тактика, давно известна, но применяют ее довольно редко, обычно, дворец строится где-то у главной базы.

Возник вопрос, откуда идет общепринятое место постройки, вместо использования дворца, как опорного пункта на стратегически важном направлении. В общем-то, у центрального расположения есть ряд очевидных минусов, проще поразить его повышениями и авиацией, и проще помешать постройке.

Но с другой стороны, вряд ли враг станет долбить строящуюся постройку, если у вас в центре еще есть войска, а потеря центра, как правило, луз, независимо от наличия дворца, и для танка нанести мощный авиаудар довольно сложно. Если враг не танк, а любой другой Китай, то, даже не зная, где точно стоит дворец, он просто ударит повышениями по коробке с сапалкой и AD, вряд ли это менее опасно. По крайней мере, против танка, блокировка дворцом центра выглядит привлекательнее. **Beltar**

– Чет Алекс про Лотосиху вообще забыл. Постоянно тулил ее на правый фланг и там забывал. Хотя она на поле боя принесла бы хорошую пользу, особенно в подсвечивании джарменюги. Дворец, конеШно, удачно расположен.

Nemes1s

– Самый ключевой минус это то, что проще помешать строительству. Дворец долго строится и если уж есть возможность отбить центр, чтобы можно было построить дворец, то думаю и будет возможность отбиться и без дворца. Не знаю с чего ты решил, что потеря центра это луз, но вот потеря базы это точно луз. **@gent**

– ставят на базе, чтобы защитить АД, т.к. тебя могу объехать по флангам и вычистить всю основную и доп. сапплю, а без завода хоть и с дворцом в центре особо не повоюешь уже. **deutsche**

– обычно стараюсь ставить дворец так, чтобы перекрыть наступление своего левого фланга. Это позволяет и кое-какую оборону иметь с той стороны, и уж если враг сбрасывает прицельно абилки, ему придется выбирать - либо дворец, либо коробочку зданий. Считаю также, что и в ряде игр не только против танка, но и против ГЛА, полезно строить дворец на линии центра карты со своей стороны. **(WbG)~SpeC~**



Тема: ***Продажа командного центра.***

– Существуют ли достаточно успешные игроки в онлайне, обходящиеся без продажи СС в начале игры?
B-7

– смешной вопрос))) в каждой ситуации с КЦ поступают по-разному. Не всегда его нужно продавать. Но за гла он особо не нужен в самом начале, поэтому там всегда распродажа КЦ)))))) За аир против аир и против невидимки можешь не продавать. В остальных случаях продавай (это мое мнение). **wWw**

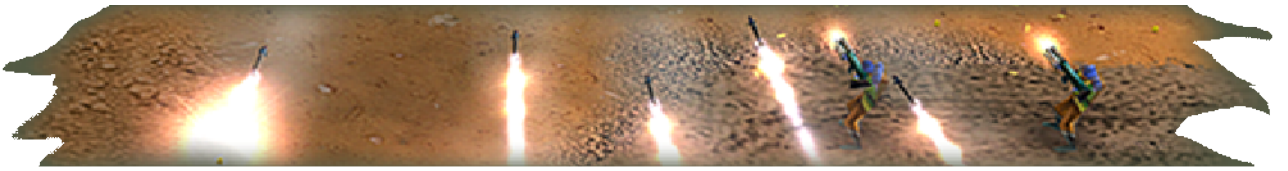
– За аира я б не продавал КЦ лишь в двух случаях: играя против другого аира и уходя у фаст бомбардировку.
klip

– против танка, если он в 2 вф идет, бомбардировку делать бред - гатлами заспамит. Тем более посчитаем, не продавая кц: 2 чинука 2400 + супплай 2000 + вф 2000 + сц 2500 + барак 600 + электричество 800 = 10300. Где возьмешь еще 300$ и где возьмешь хаммеры с ракетчиками? **Diversant**

– Ну а что лучше? Идти в два саплая, метаясь хамерами от одного ко второму, или по файрбазу тыкнуть по флангам? Тогда игра в основном идет на метание чинуками туда сюда. А противник в это время себе свободненько собирает ресурсы. Ну да, конечно, есть супер ИМБа. Которая называется Баттл чинук, но я ее даже не хочу рассматривать. Никто на страт центре пушку не отменял, это раз, денег на постройку одного хамера хватит. Конечно есть минуса, ето мало хамеров, но есть и плюс, один ВФ сносится. Для меня в начале важней синица в руках чем журавель в небе в виде двух сапалок, которые при хорошем оппоненте не успевают себя отбить.

З.Ы. зачем мне два чинука за 2400? Мне достаточно одного за 900. Вот тебе и 1500 на хамзукера, а там еще принесут как минимум 1200 баксов. **klip**

– Вай вай вай! Какие страсти! базу можно иногда не продавать, это касается только США. Китай может себя предохранить минами. **@gent**



Тема: ***Race Map by StefanDeath v2.5, Самая хардкорная гонка.***

– Представляю вашему вниманию одну из самых сложных гонок, созданных на базе Worbuilder'a Zero Hour! Сложная не только в том плане, как она сделана, а сложная в том, чтобы её пройти.

Создал её StefanDeath (он же -DeaD|-Wraith^). Не редактируйте эту карту! Обо всех своих идеях, и замеченных "багах" на данной карте пишите ему на этот E-mail адрес: stefan-death@hotmail.com. Можно также написать личное сообщение StefanDeath'y через форум www.gamereplays.org.

Карта предназначена для игры от 2-ух до 6 игроков. Советую начинать игру минимум с 5 людьми, а лучше с шестью, так как у большинства не выдерживает сердце, и они сдаются. В этом случае шанс "дойти" до финиша повышается. Дата создания карты: 28 июня 2011 года. **Gen. Lifeman**

– Собирайте "пати" и пишите по московскому времени, во сколько сбор и я присоединюсь. Кто возьмётся?
CaMaT

– Ох =) прощайте нервы =) На сложном можно смело вздернуться. Постараюсь тоже прикандыбачить вовремя и поиграть. =) **wWw**

– Уф почти 2 часа ездили по карте!!! Было много мегаинтересноприкольного!!! Жаль, что не доехал до финиша, надеялся, что можно будет не только 1ое место занимать, но и 2е 3е. Игра была вчетвером, вшестером бы ещё собраться! Думаю, минимально карту можно пройти за 20-30 минут, выбирая правильную технику. **CaMaT**

– Да уж...я всё с братаном своим мелким пытался второй этап пройти, но ничего не получалось.
dallas

– Да. Во вчерашнем бою принимали участие: Dallas, CaMaT, Arcane и я. Я ещё раз убедился, что для того чтобы дойти до победного финиша нужно больше людей, чтобы вероятность повышалась. Четыре человека - мало. Даёшь игру вшестером! **Gen. Lifeman**



Ч.П.О.К.

Чудо Повтор Отечественного Коммьюнити

За время, прошедшее с момента выхода третьего номера журнала *My GeneraL*, отечественным коммьюнити *Generals Zero Hour* было выбрано несколько игр, которым был присвоен статус Ч.П.О.К.. Эти игры были номинированы "претендентами" на Ч.П.О.К. наряду с остальными реплеями и отобраны методом голосования судей, согласно регламенту мероприятия.

На суд арбитража, за этот период, было представлено большое количество игр; перечислим наиболее запомнившиеся:

1) Невидимый барьер, Dilmak(SWG) [RUS]L-26(vGLA) vs GAttuso(Stealth) GreyWolf(Stealth);
2) Поймай меня, если сможешь, RUS|Tech`(Lazer) vs TaNkdesTroYer(Nuke);
3) Обрежем аиру крылья, Oleg(UA)(Inf) vs Algarrobo(Air);
4) Претендент намба 2, GAttuso(Nuke) vs Dilmak(vUSA);
5) Man That Was Damn Hot, GAttuso(Nuke) vs [HH]aDINOSAUR(vUSA);
6) Ванильная Оргия, FireRapi(vUSA) vs HeTpe3B(vChina);
7) Токсиновый феникс надежды, Arcane(Demo) vs Berk0ff(Tox);
8) Выживший ребель, L-26(Nuke) vs Cristall(vGLA);
9) Сновидение Kwai, [OoE]Spalding(Tank) vs GAttuso(Tank);
10) Эквилибриум 2010, Gen Lifeman(demo) vs @gent(demo);
11) Извечное противостояние, Ermak(Air) Vs NoTTy(inf);
12) Баунти на снегу, Arcane(Air) vs L-26(Tox);
13) Скользкий депозит, Arcane(vGLA) vs Nemes1s(vChina);
14) Толпа злобных хамви, Nemes1s(Tox) Tripple(vChina) vs -G2aY-FOX(Air) Zokran(vUsa);
15) Задержка рейса, Ermak(vGLA) vs Firecracker(Tox);
16) Злые квады, -OrlANguR-(vGLA) vs -Vodk1n^(vGLA);
17) Билет в один конец, RUS|Arcane(vGLA) vs GAttuso(Tox);
18) Пехотный коллайдер, RUS|Arcane(SWG) vs [RUS]L-26(Inf);
19) Найти и уничтожить, RUS|Arcane(vChina) vs Firecracker(Stealth);
20) Воздушный задел, SuperMaN(vChina) vs GAttuso(vGLA);
21) Воздушный удел, RUS|GAttuso(Nuke) vs Push|Up(Tox);
22) Не сметь стрелять по багдаду, Volt(Demo) vs -Joa^(Tank);
23) Ядерный Аппокалипсис, len'Uniq(Nuke) vs Fuck|YoU(Nuke);
24) A-20 в ударе, GAttuso(vUsa) vs SiZe(Nuke).



Итак, спустя серию голосований, "чпок"аются следующие игры:

ЧПОК: Невидимый барьер

Dilmak(SWG) [RUS]L-26(VGLA) vs GAttuso(Stealth) GreyWolf(Stealth)

Отзывы с форума: (реплей скачан 713 раз)

- По игре. Белтар сыграл багги неуклюже. Понимаю, что были лаги, но все же уж много так отдал. Наверное, в какой-то период, лучше бы Гаттузо пошел во дворец и прочее, все-таки реатор у него был. В остальном, динамичная игра до дифицита ресурсов и имеет свою изюминку. **Arcane**

- Отличная игра, еще пару раз надо пересмотреть.... **Berk0ff**

- Плохо, что об альтернативных источниках ресурсов вы не подумали, а так всё хорошо. Бои были бесконечными, и проходили одновременно в нескольких местах. Стычки и отвлечения противника. Чуть-чуть не дожали Beltar с GAttuso Дила и Эльку. Так бы победили. Всё эти Скорпионы Эльки сделали черное дело, да и автобусы в конце расстреляли ценную армию Гаттузо. **Gen. Lifeman**

- Посмотрел. Действительно терка достойна всех наград. В мемориз. Второй раз в жизни вижу, как коляна ножичком порезали. Тенденция модная однака наблюдается. **Paradoks**



ЧПОК: Сновидение Kwai

[OoE]Spalding(Tank) vs GAttuso(Tank)

Отзывы с форума: (реплей скачан 532 раза)

- Отличная техничная реплейка. Думаю главная ошибка Spaldinga была в игнорировании пропаганды. Да и хеликсы слишком поздно были. Очень понравилось, как Guttuso отловил первого Хеликса. **Paradoks**

- Однозначно ЧПОК! Сыграно на очень высоком уровне, хоть и были досадные промахи как с одной, так и с другой стороны. Еще складывается впечатление, что Спалдинг недооценил Гаттузо, за что и поплатился. **OrlANguR**

- Точно недооценил. Чего стоит непонятный дракон за супплайкой Гаттузо, притом, что можно было легко его палить. Да и еще там был просчет со сбрасыванием ЕМИ бомбы. Ну а другими словами игра то, что надо. **klip**



ЧПОК: Злые квады

-OrlANguR-(GLA) vs -Vodk1n^(GLA)

Отзывы с форума: (реплей скачан 338 раз)

- Зачетная репка по динамике. Можно сказать, что экзамен по тому, как разнообразно можно пострелять друг в друга, сдан! Сдан он еще и по как раз той самой ускоряющейся к концу реплея игре. Гораздо приятнее смотреть "действие" даже 2ух противостоящих единиц, нежели денегоИюнитоНакопительство. Хочется написать Костику, что он все свое богатство незаметно проиграл. Была колоссальная возможность общипать Орла (когда на действие это хватало золотишка), но пути ПроГамеров неисповедимы и Константин решил пожертвовать все деньги на зрелищность и доставление удовольствия Алексаше. Получилось! Нам тоже было приятно. **Ermak**

- Даа, квады злые. Но злые толпы не менее злые. **Nemes1s**

- Это было "ноу раш до дворца"? Забавно. Вначале микро-макро, багги-толпы, а в конце - тупо квады :) Но зрелищно! **Berk0ff**

- Тут везде динамика есть, столько толп и квадов давно не видел, гражданская война прям. Ну и отличное возвращение Орлана в конце заслуживает похвалы. Выдержка еще та, спокойно смотреть, как твою базу выносят. Мне понравилась. ИМХО. **klip**



ЧПОК: Воздушный задел

SuperMaN(vChina) vs GAttuso(vGLA)

Отзывы с форума: (реплей скачан 362 раза)

- Первые эмоции во время игры - интересно как ГЛА выкрутится когда уже ансейф снесен, и над сейфом висит ликс. Замечены пушки инферно. Да и вообще китаец очень активно использовал огонь, а ГЛА квады. **klip**

- Стоило потратиться на бункеровку по флангам под конец игры, чтобы отбить всякое желание у Андрея туда лезть, было бы незазорно. Гугль показал красоту вЧины. Мне этот игрок симпатичен. Играл против него 4 боя, шансов мне не оставлял, хотя на форесте он мог мне и слить в нюк мирроре, но это другая история. В целом эта игра интересна по всей своей длительности. Много красивых решений и приятных мелочей. **Arcane**

- Данный бой наглядно показывает, что вЧина далеко не лоховская армия, особенно в умелых руках. Гаттузо молодцом, не опустил рук находясь в таком положении, при котором большинство бы написало ГГ и досвидос! Но Гатт у нас не такой, нева гив ап! Прям пример для молодёжи. По игре: просто офигенное использование ген.повышений китайцем! Ещё понравилась толпа убегающих кул-хацкеров, которым наваляла толпа ребелей! **=Red=**

ЧПОК: Воздушный удел

RUS|GAttuso(Nuke) vs Push|Up(Tox)



Отзывы с форума: (реплей скачан 256 раз)

- Да уж... Ликсы решают!)))) Неплохая игра. Глашнику, как мне кажется, не хватало наглости или ещё чего-то, сделать прорыв на базу ядера басами, хотя и без этого нюку в ряде моментов приходилось не сладко. Сколько раз Лотос залазила в овер - я не припомню. Но это не от хорошей жизни, Колян в начале весь мозг выел!)))) **=Red=**

- Анболивыбыл. **Arcane**

- Хорошая игра, ничего не скажешь. Отличный comeback от Gattuso, конечно это произошло не без помощи ГЛА, но всё же, красоты это не отменяет. Очень хорошее использование генеральских повышений! **Vodk1n**

- Бой очень понравился. В какой то момент я засомневался что Китаец вытянет бой. Потом, пошло-пошло- пошло...Бац! И победа!!! Причем неожиданно. Пара Хеликсов вовремя оказались в нужном месте. И вроде у ГЛА было много техники. Скучно не было, всю игру чувствовалось напряжение. **OnzaRain**

- Феерично. Супер репка. 100% ЧПОК. **Paradoks**



В предыдущих номерах было принято публиковать ревью к одной из игр. Но т.к. в данный момент ко многим играм существует много видеокомментариев, будет опубликовано необычное ревью к обычной игре. История в картинках вместо слов, юмор автора вместо реальных реплик юнитов. Все это в материале, начинающемся со следующей страницы.



Противостояние

OnzaRain(Stelth) vs MaFiA (Laser)

by OnzaRain











Ч.П.О.К. Arcane

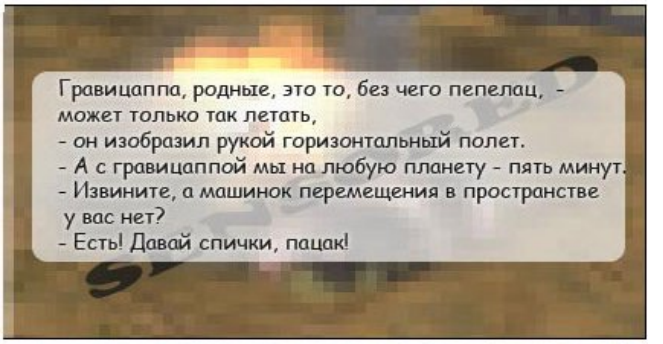



Абдул! есть же люди!!!! никакие, по улицам с алькогольным опьянением людей давят!
Корявый Джон! Разведка не прошла даром Вот это я понимаю Сюрпрайз!!! ОУ!!!!.
Капроал! Я только хотел спросить как будем убираться отсюда я кажеться видел их нору?!?!?!


Стоять! Вы арестованы. Всади им патронов Адхам!!
У вас нет международного права. Мы из гуманитарной мощи!
Тогда задержаны!
ма салями!!!


Они тут комрад! Лазер отказал!!!
Держитесь солдат! Щас мы вас поддержим
А это Время Техничка прибыла на Базу США


Он уже тут! палите из всех стволов.... ...что значит некому
ВЖЖЖЖИК!!!!


Гравицаппа, родные, это то, без чего пепелац, - может только так летать,
- он изобразил рукой горизонтальный полет.
- А с гравицаппой мы на любую планету - пять минут.
- Извините, а машинок перемещения в пространстве у вас нет?
- Есть! Давай спички, пацак!


Господа. Мы - Земляне. Мы переместились к вам с планеты Земля. Мы переместились к вам...
Номер галактики скажи
Галактики?... Извините, не знаем... Земля, это, знаете, где? Это, где вращаются такие планеты, как Марс, Венера, Сатурн, Юпитер... Большая Медведица
Тут такая трава растет не помню как называется... ЧЁ курили? МОЧИТЕ Их!!!


ЧпоК

Ч.П.О.К.



Arcane


Пели птички и летали бабочки.
Американцы снова собиралиесь в поход.


YES! YES!!!
Umbrella-a-a-alalalala!!!!
Любой демократически развивающейся стране нужна нефть!


салям алейкум, киф ак?
ШИИИТ!!! Какие зонтики валим на базу-Вызываю чинуки!!! Авроры! Какой нахрен NO Avrora. No SW/NoDB/No RUSH 20 min!! Они же не понимают по англицки!!!
Но ! Иногда нефть нужна еще и просто развивающимся странам!


?
!!!

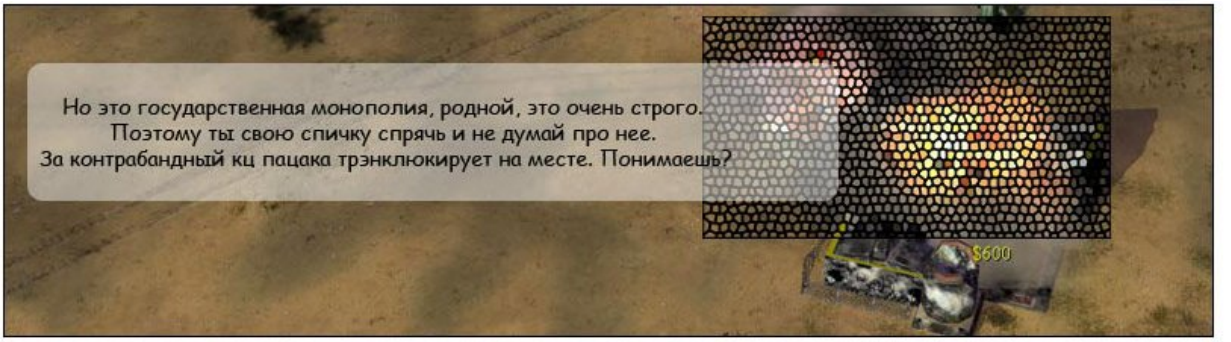

Building: 61%
Поехали, скрипач. Раз, два, три,..


О! Вы же сказали что демократия уже установлена?

Ч.П.О.К.

Arcane




Но это государственная монополия, родной, это очень строго.
Поэтому ты свою спичку спрячь и не думай про нее.
За контрабандный кц пацака трэнклюкирует на месте. Понимаешь?
$600


Пацак, такое предложение,
Ты спичку сейчас нам давай
а мы тебе потом желтые штаны привезем.
Идет?
Спасибо, но у меня уже есть
Может скрипачу нужны. Скрипач!
Тут инопланетяне штанами
фарцуют. Тебе желтые нужны?...
Скрипач, ты слышишь?
ЭЭЭ! Зачем скрипач
-скрипач не нужен!


Ну вот что, господа хорошие.
Кончайте ваньку валять!
Мы из Советского Союза.
Прибыли в составе делегации,
по приглашению вашего правительства
, в порядке культурного обмена!
Разворачивайте, гады! Руки, ноги повыдергиваю!


Чатлане это чатлане, а пацаки - это пацаки.
- Извините, а чем они друг от друга отличаются
- Скрипач, ты что дальтоник?! Зараза!
- Зеленый цвет от оранжевого не можешь отличить?


Не будем терять время попусту
Щас! Пообедаем и вернемся!
Устанавливать демократию!!!
Соблазнительно, конечно... Но нам на Землю надо, ребята.
Давайте быстрее, а то через полчаса гастроном закрывается.

Ч.П.О.К.



Arcane


В тоже самое Время пока остальной мир обедал...
Ку! Летим... Тормози! Тормози!! Тормози!!
Как я могу затормозить, когда ты всю тормозную жидкость выпил? Алкаш.
На речке, на речке, на том бережо...
Надо же! как нам повезло
Ах! Они же должны были щас обедать? обманщики!!!
Это вы взорвали плотину Аслан-бая?
Было дело... Надо уходить, ага, мы окружены
Друзья, вы напрасно беспокоетесь, - У нас прекрасные условия для биокактусов. Оранжерея, микроклимат, удобрения... Можно только позавидовать.
- Товарищи бедуины! - - Не бойтесь! С вашим Ханом-эксплуататором мы покончим, а пока вы поступаете в распоряжение товарища Джона Вэйна. Он вас будет кормить и защищать. Он хороший человек!
"Еще хочу сообщить вам - дислокация наша протекает гладко, в обстановке братской общности и согласия. Идем по пескам и ни о чем не вздыхаем, кроме как об вас, единственная и незабвенная Катерина Матвеевна.
А ГЛА тем Временем подбиралось Все Ближе и Ближе...
Building: 9%
Building: 10%
Здесь будет город-сад!

Ч.П.О.К.



Arcane


Срочно телеграфируйте!!! ЕЩЕ хаммеров -много хамеров- мы задавим их спамом с 2-х заводов


Они снова на базе!!!
Вызываю подкрепление.
Где ваш СПАМ!!!???
А!АА! Срочно покидаем автобус!
автобус едет в парк...


Он хочет, чтобы я переместил вас обратно во времени
с исключением фактора нашей встречи.
Это категорически запрещено.
- Стоп! Спокойно, скрипач!
долбите горных птиц!


Мне кажеться я слышал шум!
Давай срочно запроси по рации этих ваших эцилоппов!
Рации у нас нет. Мы ее выкинули, родной
Врешь
Нет, родной. В ней все время кричали:
"Помогите-помогите-погибаю! Помогите погибаю!"
А мне всегда всех жалко.


Scud Storm: 3:12
На другой стороне ГЛА уже создали Оружие массового поражения!


ЧпоК

Ч.П.О.К.

Arcane




С этим надо что то делать! Мы в опасности!!!
NOOOOOO!!!
YES! Я сделаю ЭТО!
Нам нужен Герой!!!
SCUD STORM 2;19


Scud Storm: 0,29
Ха!Ха! Дело сделано!
Пойду еще качалки бабахну...


Поздравляю!
Выполняйте задание дальше полковник.
Я уже в пути! тока не пойму что с минами цыкают.
Качалку щас рванем!!!
Опять китайские мины!!!


Однажды ГЛА подумали что им нужно еще припасов и они поехали искать их! Но что это? Там уже кто то прописался.
Мы нашли их новое место дислокации! Скорее сюда! Дайте ОГНЯ!
Тырят наш газ!!!

Ч.П.О.К.



Arcane


ТЫ видешь суслика?
Я? Нет!
И я не вижу-А он есть!
Когда песок на месте лежит
- он песок и больше ничего.
- А когда его туда и обратно возят
- это уже деньги
У них появились Багги?
У них появились Багги?
У них появились Багги?
У нас все появилось
и баги и басы
и бетономешалки то же есть
А! еще тапочки закупили!!!
Поднажми! Вперед за демократию!
HELP! HELP!
Эти плюкане совсем совесть не имеют,
- Знает, зараза, что бесплатно никто не спасет,
а все равно будет орать,
чтобы всем хорошее настроение пудрить.
Они везде! Кэп! Еду на базу.
Эх, гранат бы!
Уходи!..
- Зачем ты убил моих людей, Саид ?
Они и так подохнут
Кончай филонить, дядя Ахмет
И форточку закройте..дует!
Тихо ! Подьезжаем.
Он сказал, что здесь где-то Кырр
с трэнклюкатором появился

Ч.П.О.К.



Arcane


Через сорок две секунды раздался взрыв
Мы их видим капрал!
Наносим точечный удар.
Можно сказать косметический.
Эхе-хе!


Вот что, ребята,
Нефть я вам не дам.
Еще, иногда, развивающиеся страны не любят
когда у их противников то же есть нефть...


MaFIA
Откройте форточку!
Вы что творите! Курите в окно!
А вы не знаете?
мы уже далеко
успели отъехать?
Коля! Беги!
Нээт! Ми уже приехали!


Американцы предприняли последний решительный шаг
и ударили с левого фланга- вокруг всё до самой базы!
В городе вспыхнуло жестокое сопротивление


Вылезайте, гаврики!
Сейчас подойдем поближе, Федор Иванович
Жители выдержали осаду. И были готовы нанести удар по врагу!

Ч.П.О.К.



Arcane


Очухавшись после китайских петард
Бартон продолжил свою подрывную деятельность
Building: 16%


Был объявлен план -Перехват!





Взрыв Мозга

Здравствуйте уважаемые читатели журнала. Вашему вниманию предлагается небольшая подборка японских кроссвордов и ребусов на тематику Generals Zero Hour. Ребусы выложены в порядке возрастания сложности. Взрывайте свой мозг аккуратно!

Японский Кроссворд #1

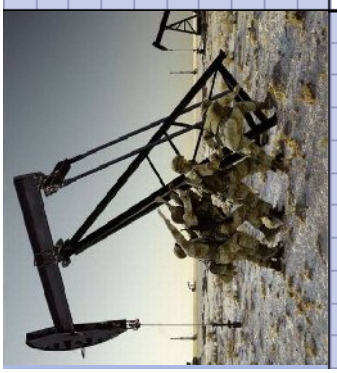


| | | |

Взрыв Мозга

Klip

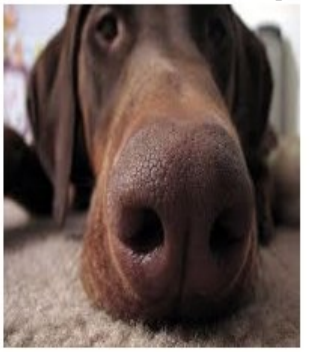
Японский Кроссворд #2



Ребус №1. Самый легкий.

Ф=Х 

Ребус №2 и 3. Немного посложнее.

 О  ЕЦ

~~1 2 6 7~~

,  КОЛОРИТ + Д

Ребус №4 и 5. Для передовиков ребусного фронта.

,, 

321

РОТА’

е=ё

М=Б  , О ,, 

World Builder

INI

Всем привет! Сегодня попробую потрогать огромную тему про ini файлы. Сразу скажу, что для понимания предмета нужно знать хотя бы полсотни буржуйских слов. Итак…

Всякие разные параметры игры и разных юнитов хранятся в *.ini файлах. Это текстовые файлы, и править их можно даже в "блокноте". Хранятся они в основном в архиве INIZH.big. Что бы выковырять их оттуда, проще всего воспользоваться плагином для Total Commander-а под названием **gaup_pro** (или любым другим удобным вам способом).

Что бы проверить внесенные изменения, нужно положить исправленный файл в папку C:\Program Files\EA Games\Command & Conquer Generals Zero Hour\Data\INI\ - игра возьмет файл отсюда, а не из архива.

Не играйте так по интернету, ибо возникнет ошибка, и еще Вас обвинят в читерстве!
(Перед игрой папка INI должна быть пустой!)

Посмотрим, какие файлы у нас есть. Видим много файлов в корневой папке (используем англо-русский словарь, если что-то не понятно), которые отвечают за общие параметры, и папку Object, где описаны здания и юниты за каждую фракцию. Если не найдете какой либо юнит, поступайте так же, как и игра, – ищите его в файле INI.big из игры «GENERALS». Все файлы достаточно хорошо комментированы (берем словарь, если что), а также имеют довольно четкую структуру, которую необходимо соблюдать. Каждое объявление заканчивается словом END.

Пример:

```
Object ИМЯ_ОБЪЕКТА
  Draw = НАЗВАНИЕ_МОДЕЛИ
    ; ОПИСАНИЕ_МОДЕЛИ
  End
End ; КОНЕЦ_ОПИСАНИЯ_ОБЪЕКТА
```

Единственное исключение, которое, кстати, мешает настроить любой синтаксический редактор, это:

```
Prerequisites
  Object = ChinaPropagandaCenter
End
```

Здесь *Object* не имеет закрывающего End. Но хватит теории, перейдем к практике. Чем нам могут помочь ini файлы? Сразу скажу, что в мультиплеерных картах лучше не увлекаться обилием изменений в ini, т.к. возможна потеря синхронизации. Зато в миссиях для одного игрока можно делать практически все! Итак!

- Как добавить в любую неофициальную карту изменения юнитов?

- Создайте в папке с картой файл map.ini и внесите в него желаемые изменения.

- А что, собственно, я должен менять?

- Зависит только от вашей фантазии.

- Там тысячи параметров, как мне научиться их использовать?

- Через глаза и уши не получается, проверено. Единственный возможный вариант – через руки! Только после того, как вы сотни раз перепишете эти файлы, то сразу осознаете все их могущество!

- Так с чего начать то? Достал уже!!!

- Изучайте миссии, как официальные, так и нет. Замечайте изменения и ищите их в ини-файле. Мыслите.

Наиболее напичканная изменениями миссия (известная мне) – это **Bushehr_Partisans_Challenge** by Beng. Там есть и подводные лодки и прочая чудо-юдо нечисть.

Несколько основных принципов. Что бы убрать у объекта какое нибудь свойство, нужно сделать так:

```
Object AmericanHangar03
 RemoveModule ModuleTag_03
END
```

Если посмотреть на AmericanHangar03 в файле CivilianBuilding.ini, то увидим, что ModuleTag_03 отвечает за занятие здания пехотой; таким образом, мы делаем это здание недоступным для занятия человечками.

Чтобы изменить свойства, нужно прописать желаемое свойство со знаком минус. Если нужно добавить, то со знаком плюс. Делаем объект недоступным для захвата:

```
Object AmericaWall
 KindOf = -CAPTURABLE
END
```

Теперь поделюсь своими примерами:

1. Объект GLAToxinTank. После уничтожения взрывается, как одна ракета от Скад-Шторма:

```
Object GLAToxinTank
  AddModule
    Behavior        = FireWeaponWhenDeadBehavior ModuleTag_USA05EFM01
      DeathWeapon= ScudStormDamageWeaponUpgraded
      StartsActive    = Yes
    End
  End
End
```

2. Замена супплаек. Периодически прилетает самолет и сбрасывает кучку припасов:

Сначала опишем кучку припасов. Предположим, что она занимает одно место в транспорте, имеет парашют, кликается мышкой, показывается на миникарте, не сталкивается с другими объектами, припасы.

```
Object SupplyPileSmall
  TransportSlotCount = 1
  KindOf = PARACHUTABLE SELECTABLE SUPPLY_SOURCE_ON_PREVIEW NO_COLLIDE SUPPLY_SOURCE
IGNORED_IN_GUI
End
```

Теперь предположим, что оно должно привозиться на китайском транспортном самолете. Самолет уже летит высоко и быстро. ☺ Попыток для сброса – 2. Смещение от цели и разброс. Задержка сброса в мсек. На большом парашюте ОДИН припас! (можно хоть 8!). Начать сброс за 250 футов. Радиус значка на земле 50 футов, и дальше описание значка (можно выбрать любой другой).

```
ObjectCreationList OCL_ReSupply
  DeliverPayload
    Transport               = ChinaJetCargoPlane
    StartAtPreferredHeight = Yes
    StartAtMaxSpeed         = Yes
    MaxAttempts             = 2
    DropOffset              = X:0 Y:0 Z:-10
    DropVariance            = X:20 Y:20 Z:0
    DropDelay               = 200
    PutInContainer          = LargeParachute ; AmericaParachute
    Payload                 = SupplyPileSmall 1
    ParachuteDirectly       = Yes
    DeliveryDistance        = 250
    DeliveryDecalRadius     = 50
    DeliveryDecal
      Texture               = SCCNapalmStrike_China
      Style                 = SHADOW_ALPHA_DECAL
      OpacityMin            = 25%
      OpacityMax            = 50%
      OpacityThrobTime      = 500
      Color                 = R:64 G:160 B:128 A:255
      OnlyVisibleToOwningPlayer = No
    End
  End
End
```



Теперь самый попс. Что бы обозначить место сброса выберем любой маленький и неиспользуемый на этой карте объект, например StanTallTowerBib. Запретим его захват и зададим периодичность сброса раз в две минуты. Если карта на одного игрока, можно поставить разные значения MinDelay и MaxDelay.

```
Object StanTallTowerBib
  KindOf = -CAPTURABLE
  AddModule
    Behavior          = OCLUpdate ModuleTag_05_SPD
      MinDelay        = 120000
      MaxDelay        = 120000
      CreateAtEdge = No
      OCL             = OCL_ReSupply
    End
  End
End
```

3. Лодочка с гаттлингом. Хотя смотрите, что можно поставить вместо него: PDL лазер, лечится сама, вмещает 8 человечков, пускает масло при повреждениях и тонет когда умирает. (Это я уже не сам придумывал, просто изменял и добавлял блоки).

```
Object CivilianVehiclePTBoat
 ReplaceModule ModuleTag_02
  Draw = W3DModelDraw ModuleTag_02_Override
    OkToChangeModelColor                = Yes
    ProjectileBoneFeedbackEnabledSlots = PRIMARY
    AttachToBoneInAnotherModule        = Dum_Turret

    DefaultConditionState
      Model                    = NVGattTank
      Animation                = NVGattTank.NVGattTank
      AnimationMode            = MANUAL
      Turret                   = TURRET01
      TurretPitch              = TURRETEL01
      WeaponMuzzleFlash    = PRIMARY   MuzzleFX
      WeaponFireFXBone     = PRIMARY   Muzzle
      WeaponMuzzleFlash    = SECONDARY MuzzleFX
      WeaponFireFXBone     = SECONDARY Muzzle
    End
  End
 End

  VisionRange             = 450
  ShroudClearingRange = 500
  IsTrainable             = Yes
  ExperienceRequired    = 0 300 600 900
  ExperienceValue       = 20 40 60 80
  CommandSet              = Infa_ChinaListeningOutpostCommandSet
  RadarPriority           = UNIT
    KindOf                  = PRELOAD SELECTABLE CAN_ATTACK CAN_CAST_REFLECTIONS VEHICLE BOAT
  SCORE TRANSPORT
    CrusherLevel          = 0  ;What can I crush?: 1 = infantry, 2 = trees, 3 = vehicles
    CrushableLevel        = 3  ;What am I?:        0 = for infantry, 1 = for trees, 2 = general vehicles

  ArmorSet
    Armor                 = TankArmor
    DamageFX              = DefaultDamageFX
  End
```

```
  WeaponSet
    Conditions              = None
    Weapon            = PRIMARY GattlingBuildingGun ; A10ThunderboltVulcan ; SpectreGattlingGun
    AutoChooseSources   = PRIMARY FROM_PLAYER FROM_AI FROM_SCRIPT
    Weapon                  = SECONDARY GattlingBuildingGunAir
    AutoChooseSources   = SECONDARY FROM_PLAYER FROM_AI FROM_SCRIPT
    PreferredAgainst        = SECONDARY BALLISTIC_MISSILE AIRCRAFT
  End

 ReplaceModule ModuleTag_03
  Body = ActiveBody ModuleTag_03_Override
    MaxHealth          = 1800.0
    InitialHealth      = 1800.0
  End
 End

 AddModule ModuleTag_Laser_Override
  Behavior = PointDefenseLaserUpdate ModuleTag_Laser
    WeaponTemplate        = AirF_RaptorPointDefenseLaser
    PrimaryTargetTypes    = BALLISTIC_MISSILE SMALL_MISSILE
    ScanRate              = 30
    ScanRange             = 200.0
    PredictTargetVelocityFactor = 2.0
  End
 End

 ReplaceModule ModuleTag_07
  Behavior = AIUpdateInterface ModuleTag_07_Override
    Turret
      ControlledWeaponSlots = PRIMARY SECONDARY
      TurretTurnRate        = 180   // turn rate, in degrees per sec
      TurretPitchRate       = 180
      AllowsPitch           = Yes
      FiresWhileTurning     = Yes
      NaturalTurretPitch    = 45 ; this keeps it aimed half way between land and sky
      MinIdleScanInterval   = 250    ; in milliseconds
      MaxIdleScanInterval   = 250   ; in milliseconds
      MinIdleScanAngle      = 0      ; in degrees off the natural turret angle
      MaxIdleScanAngle      = 360     ; in degrees off the natural turret angle
    End
    AutoAcquireEnemiesWhenIdle = Yes
    MoodAttackCheckRate       = 250
  End
 End
  Locomotor       = SET_NORMAL BasicBoatLocomotor

 AddModule   ModuleTag_T10_Override
  Behavior = AutoHealBehavior ModuleTag_T10
    HealingAmount     = 36
    HealingDelay      = 1000
    StartsActive      = Yes
  End
 End
```



```
AddModule   ModuleTag_T11_Override
 Behavior = TransportContain ModuleTag_T11
   PassengersAllowedToFire = Yes
   WeaponBonusPassedToPassengers = Yes
   Slots              = 8
   InitialPayload     = ChinaInfantryTankHunter 4
   ScatterNearbyOnExit = Yes
   HealthRegen%PerSec = 10
   DamagePercentToUnits = 50%
   AllowAlliesInside  = Yes
   AllowInsideKindOf  = INFANTRY VEHICLE HUGE_VEHICLE BOAT AIRCRAFT
   ForbidInsideKindOf =
   ExitDelay          = 100
   NumberOfExitPaths  = 3
   GoAggressiveOnExit = Yes
   EnterSound       = GarrisonEnter
   ExitSound        = GarrisonExit
 End
End

AddModule ModuleTag_DamageSmoke_Override
 Behavior             = TransitionDamageFX ModuleTag_DamageSmoke
   DamagedParticleSystem1 = Bone:Dum_Turret RandomBone:Yes PSys:SootySmokeTrail
   DamagedFXList1 = Loc: X:0 Y:0 Z:1 FXList:FX_BattleMasterDamageTransition
   ReallyDamagedParticleSystem1 = Bone:Dum_Turret RandomBone:Yes PSys:SpectreGunshipFireLarge
   ReallyDamagedParticleSystem2 = Bone:Dum_Turret RandomBone:Yes PSys:SootySmokeColumn
   ReallyDamagedFXList1 = Loc: X:0 Y:0 Z:0 FXList:FX_JetBigDamageTransition
   RubbleParticleSystem1 = Bone:TreadFX01 RandomBone:No PSys:airCarrierOilSlick
 End
End

RemoveModule ModuleTag_04 ;  removed DestroyDie - we want it to sink

AddModule ModuleTag_Sink_Override
 Behavior = SlowDeathBehavior ModuleTag_Sink
   DeathTypes = ALL
   SinkDelay = 3000
   SinkRate = 2     ; in Dist/Sec
   DestructionDelay = 15000
   FX = INITIAL FX_CarpetBomb
   OCL = MIDPOINT OCL_GenericCarFloatDebris
   FX = MIDPOINT WeaponFX_DEMO_SCUDMissileDetonationExplosive ;FX_TrainWreckSplash
   FX = FINAL FX_LastBubble
 End
End
End
```

Вот на этом месте откланяюсь, ибо невозможно написать обо всем, да и незачем. Кому интересно, тот обязательно научится, а если что-то не понятно, всегда можно задать вопрос на форуме.



Успехов вам, дорогие читатели!

С уважением, Константин Ефимович.

Поля сражений

Раскрывая потенциал Generals, хотелось бы рассказать о разнообразии видов сражений на просторах игры. Ни для кого не секрет, что для большинства пользователей все противостояния происходят на стандартных картах. Но это касается только тех, кто играет в серьезные битвы.

Иногда бывают моменты, когда хочется пошпилить в любимую игру, при этом не сильно напрягая свои булки. Для этого картостроители придумали множество всевозможных способов провести время за любимой игрой и получить совершенно новые ощущения, которые скрываются за термином "неофициальные карты".

Перед тем как перейти к описанию необычных полей сражений, хотелось бы выделить несколько сложившихся нестандартных разновидностей карт:

- «no money map» (карты, на которых нет точек с ресурсами или их крайне мало);
- «Unlimited money map» (карты с бесконечным притоком денег);
- «Art of Defense» (искусство обороны);
- неофициальные миссии для однопользовательской или многопользовательской игры (в том числе и так называемые «comp stop map»);
- «Race map» (карты, на которых не нужно сражаться, а необходимо проехать от старта к финишу).

Это далеко не полный список неофициальных сражений на движке любимой игры. Сегодня мне хотелось бы познакомить вас с картами моего собственного производства (находятся в аттачах My GeneraL #4), которые способны заставить посмотреть на игру под другим углом.

“Derby 2010”



Карта рассчитана на 2-8 игроков. В данном сражении вам предлагается десять раундов на десяти различных локациях, каждый из которых физически не связан с предыдущим.

Первый раунд начинается со сражения на хаммерах в маленьком котлованчике. Для быстрого выбора своего юнита необходимо на клавиатуре нажать кнопку «**Q**». Медлить не стоит, так как после того, как любой из хаммеров достигнет центральной лужи, произойдет детонация невидимых взрывчаток на месте старта каждого участника. Данная фишка была сделана с целью уничтожения пустых юнитов или игроков, которые еще не "проснулись" или "уснули".

Далее участникам придется проявить смекалку, а также надеяться на свою удачу, ведь победителем останется только один. За это игрок получит маленькое денежное вознаграждение, которое он сможет потратить на прокачку юнитов в последующих раундах, а также 1 балл для условной фиксации победителя. После этого камера самостоятельно переведет нас на другую локацию.

Следующий раунд проходит на парковке. На сей раз предстоит управлять техничкой производства GLA. На стоянке спрятано несколько невидимых взрывоопасных бочек и несколько полезных скрапов для модернизации пушки юнита. Победитель будет вознагражден аналогично победителю первого раунда.



Не буду рассказывать о последующих локациях и видах юнитов, которыми вам предстоит управлять. Заинтересовавшиеся читатели смогут скачать данную карту на портале отечественного сообщества.

Перенесемся сразу к финальному раунду. В нем битва идет на различных видах техники, причем появляется она друг за другом по мере ее уничтожения вашими оппонентами. Так что тут уже нужно будет попотеть, ведь не все юниты универсальны.

В центре финальной локации находится вышка пропаганды, которая присваивается тому игроку, который приехал к ней в радиус ее действия. Кроме того, на боевой арене есть скрытые области, которые активируют взрыв бочек у вышеописанной вышки, и скрытые участки, на которых происходит активация напалмовой струи у нейтральных танков Драконов. Последним юнитом в бой выйдет прокачанный танк Мародер, именно он является вашим последним шансом на победу.

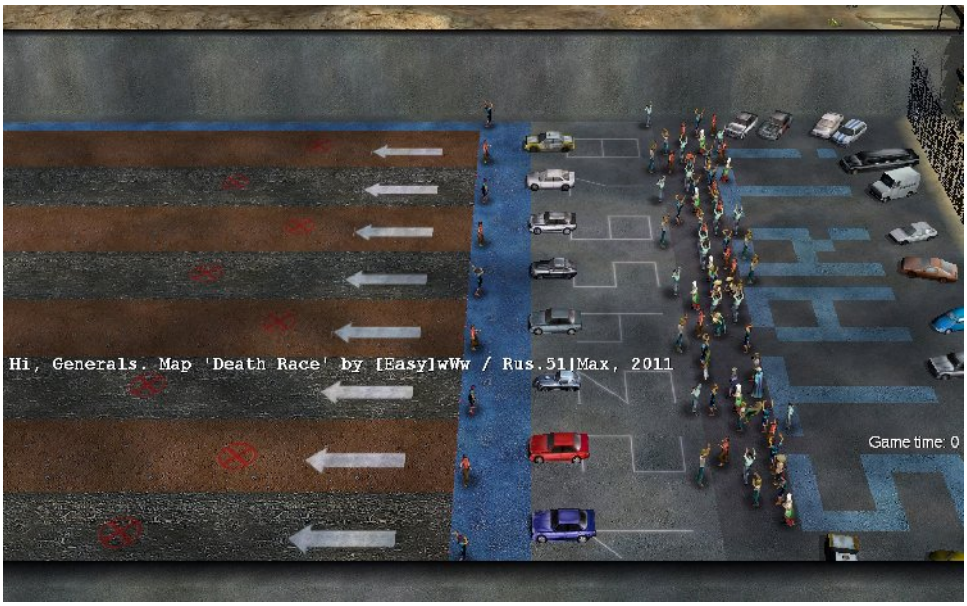


Победителем же схватки становится не тот, у которого больше баллов в условной статистике побед по раундам, а тот, кто остался живым в финальной битве! Желаю удачи. И помните, чем более участников, тем захватывающее сражение.



" Death Race 2011"

Данная карта входит в условную классификацию так называемых «Race map». Как вы уже догадались, суть карты заключается в том, чтобы доехать первым до финиша. Начинается все с красивых девушек и спортивных авто!



Пока вы определите, какая из машинок принадлежит именно вам, ваш соперник уже может умчаться довольно далеко, поэтому советую запомнить порядковый номер вашего ника в списке участников гонки. Именно эта цифра подскажет вам, где искать свою тачку. Но если же все-таки забыли, какой у вас порядковый номер, то стартовая сумма напомнит вам об этом. Каждый игрок начинает гонку с количеством монет, равных порядковому номера игрока.

По ходу гонки придется 2 раза менять средство передвижения и преодолевать множество препятствий. Будете убегать от робота-охранника и злобных тракторов. Можете покататься на пароме, захватить военный аэродром или пошалить на заправочных станциях. Предстоит немного понервничать, убегая от суровых локомотивов, застревая в ЭМИ полях или просто погибая от выстрелов назойливых конкурентов. В конце гонки будет написан номер игрока, который выиграл заезд, а также общее время заезда, которое вы можете потом сравнить с последующими попытками.







“Crazy FootBall 2010 for fun v2”

Последняя карта, на которой я бы хотел подробно остановиться,– это футбольная карта. Она рассчитана на 4 игроков. Причем игра происходит 2 на 2. В первой команде находятся игрок, создавший данную игру, и второй присоединившийся игрок.

Им необходимо поставить в графе команда одинаковую цифру. Во второй команде – третий и четвертый присоединившиеся игроки. Также как и предыдущим игрокам, необходимо в графе команда поставить цифру отличную от игроков из первой команды. К сожалению, поменять вам это не удастся. Поэтому для того, чтобы быть уверенными в том, что ты будешь играть в команде со своим товарищем, заходить в игру нужно помня это маленькое условие. Напоминание о нем вы сможете наблюдать на миникарте в меню созданной сетевой игры. Кроме того, все участники футбольного сражения должны выбрать армию GLA.

Ну что ж, приступим к самой игре. Как и во всех спортивных играх, на поле противостояния имеются некоторые правила. Каждому игроку доступно по 5 юнитов, расставленных определенным образом. Чтобы забить гол, необходимо завести один из своих юнитов в створ ворот противника. Как только юнит пересечет линию ворот, экран сам перенесет вас к этому событию, а зрители начнут улюлюкать и кричать!



В правом нижнем углу вы сможете наблюдать сообщение о забитом голе, а в левом нижнем углу – обновившийся счет. После этого все юниты будут расставлены заново на своих первоначальных позициях. Потерять юниты окончательно на данной карте нельзя. Если ваш юнит был уничтожен, то он снова появится на своей позиции, но через некоторый промежуток времени. Кроме того, уводить юниты за крайнюю линию нельзя. Это приведет к уничтожению вашего беглеца. Также нельзя технику подводить близко к воротам, она будет уничтожена. Управление идет десятью юнитами с каждой стороны. Но в футболе же по 11 игроков. Где же тут одиннадцатый?! Дело в том, что ворота охраняет независимый вратарь. Он реагирует на приближающиеся угрозы к вашим воротам и начинает вести огонь по неприятелю. Но помните, он – не Буффон, поэтому 100% защиты от него не ждите. За минуту до конца первого тайма (тайм 5 минут) каждому игроку выделяется по одному дополнительному юниту, который можно будет использовать как для защиты, так и для прорыва к воротам врага. Но вот просвистел гудок арбитра, и произошла смена ворот. Эта процедура занимает не более 10 секунд, поэтому не расслабляйтесь, а продолжать сражение в рамках второго пятиминутного тайма. В конце игры вы можете наблюдать счет, выявить условного победителя и обменяться футболками! Приятной игры, уважаемый читатель! gl & hf!






STOP
HERE
STOP
HERE
STOP
HERE
$45




Building: 21%
$75




Building: 0%





"История одного Генерала" – так следовало бы назвать данную рубрику журнала My GeneraL. Но имеет ли это особое значение в тот момент, когда свою историю рассказывает активист сообщества, отдавший много личного времени и сил ради сообщества Generals Zero Hour? Конечно же, это не важно. Именно поэтому данная рубрика будет безымянной, а название статьи будет такой, какой ее пожелал видеть сам автор. Специально для My GeneraL свою историю расскажет активист Generals Zero Hour, более известный на портале gamereplays.org под ником Мистер Икс, он же Майкл. Сперва текст для англоязычных читателей, за ним следует перевод от GAttuso и Firecracker'a.

MrX - My Story

Hello guys, I am writing this text because Arcane asked me. It is for the great journal My GeneraL he is working at. So here I am. My story is divided into three chapters. Hope you like it.

The Beginnings:

In the beginning of 2004, I played a new game together with two friends and my brother. It was called Generals, CCG. It looked cool and we started with a 1v1v1v1 game. We were all in the same room and everyone was bunkering his base like there was no tomorrow. Each of us feared to attack the other bases so the match ended with a game crash after 2 hours without a single player having reached 5 stars yet. That was really boring so we decided to play other games.

A few weeks later, at home, I got new internet and decided to play CCG online. I remember my first tactic on Twilight Flame: building huge lines of Gattling Cannons in front of my oil. Attacking the enemy was not part of the plan back then. I kept playing CCG and got some online mates there, but a few months later, I heard about the Add On Zero Hour with new units. It sounded exciting and I switched over to it. Pretty soon I found out that ZH had more players and diversity and I became a lover of 2v2v2v2 twilight flame games.

First mission in those games was to rush the opponents on my side and proceed to take all supplies and all oils. Then in the end I looked to the other side of the map and decided to attack somewhere with my mate. But when I noticed that bottom team bashed their opponents earlier than us, we had to stop attacking my direct opponents. Then I was trying to make alliances because the team on the other side of the map had much more money and could became too strong. Loved those strategy games. Was only annoying when the direct opponent didn't understand the use of the alliance and instead kept attacking us. I really liked those games and played them with mates via skype.

My heroes were WestSide and an Asian player who kept changing his nickname. WestSide had huge statistics and the Asian guy played super fast rush strategies. I just tried to get the oil and defend his base while he owned the other two players alone. I was the noob in our team and tried to improve fast. Pretty soon he sadly left Zero Hour and I never saw him again.

Then on the 10th of March 2005, my Zero Hour life changed: Patch 1.04 came out. From this day on 2v2v2v2 hardly ever connected. It was frustrating. So many attempts to connect. So few games. It seemed to be over. Should I stop playing ZH? But a new map suddenly became popular: Defcon6 and the 2v2v2 games on it. I was playing them over and over. After a few months trying to bunker up straight I found out that rush is better. I played new build orders and started to go for all-in strategies with killing the direct opponent in less than 3 minutes. Pro rules became popular pretty fast and everyone played them in 2v2v2 games.

But some dudes from gamereplays.org, some random ZH site I joined May 2005, weren't understanding that pro rules were somewhat useful and indeed very popular in the 2v2v2 scene. They called me a noob for defending them for those games and a guy called Dackel offered me a 2v2v2 challenge. Him and Spalding would play against me and my mate. My chance to prove that I am no noob! I was personally sure I could bash Dackel

with my rush tactics as China or GLA on Defcon when I was next to him. So I send messages to both of them for a time to play. But they ignored my mails and we never played the matches.

I then started playing 3v3 Defcon Games. First Joker and then xezon became my main mates. We played hundreds of games together and became a competitive 3v3 lobby team. Our plan to win was xezon helping me to rush my direct opponent and Joker bunkering his base. Our accounts got bigger and the first players started dodging us and calling us hackers. Since then 7 years have passed. I am still playing with Joker and xezon in 2v2 and 3v3 games. And some people still call us hackers. But we also still enjoy playing this game together. I have to admit that without Joker and xezon I would have surely stopped playing ZH long ago as I don't enjoy 1v1 games at all and prefer the emotions on teamspeak, or Joker singing random songs and xezon telling him to stop.

Trips to ZH mates:

My first mate who I played a lot of games with was Roland from Austria. A person who created new accounts every day. I had fun playing with him on CCG and then Zero Hour. During my holidays in April 2004 I decided to visit him for a weekend in Vienna, Austria. It was my first long journey alone and 900 kilometers away from my home. I was driving by train for 9 hours and my biggest fear was that no one was waiting for me at the train station in Vienna. What should I do then? Really had no clue. But I trusted in Roland and kept cool. As the train arrived in Vienna, I then searched for Roland and spoke to the first person I thought was him. But it wasn't him. Shit. Where was he? I got a bit nervous and tried phoning him. No answer. Fuck. Roland don't leave me alone here! Some minutes later…. Still no one there. I was already looking at what time the next train would depart to bring me back home as a small person with blond hair directly came to my position. Could this be Roland? He seemed a bit too small but he looked quite confident. So I went into his direction and asked if he was Roland. I was lucky and a few minutes later we were driving in his car through the huge city.



He was living alone and also working in Vienna. He didn't really like what he did, but it was ok. Then in the evening as it was getting darker outside we arrived at his home. He lived in a small flat in the city and we had to search a long time for a free parking lot. The next days he showed me Vienna and I was taking a lot of pictures and enjoying the new impressions. In the end of the weekend Roland told me he has a big dream: One day he wanted to leave Austria and live in the USA. However I lost contact to him shortly after. We only spoke once via skype one week later. Maybe his dream became true.



A half year later, train station, Augsburg , Germany. A 500 kilometer trip has just ended. Two very tall persons were waiting for me. They looked much older than expected but they came to me. I was a bit intimidated by them but then realized that these are really Dejan ([AH]serb) and Steve (Undercover) from ZH. My mates in 2v2v2v2 and 2v2v2 games. Steve came from London, England. He was already father of a child and a bit older than me. He came by plane and had already spent a few days in Augsburg. We had to talk in English only and I found out that my English is pretty bad.

10 hours later we began to set up the computers for a LAN party. Dejan invited some of his friends for a ZH LAN party on the second floor in the restaurant of his parents so good food was guaranteed. His friends didn't play ZH that often. Most of them were beginners compared to Dejan, Steve and me. So it was a bit difficult to get good games. A bit later I figured out the second reason why everyone was here. As we made the first break, everyone was going to the back entrance in order to smoke some weed. Didn't like smoking myself. Hence I was the only person left at the computers. In the end we played some other games and my second interesting trip ended. Similar to the first trip: Both Dejan and Steve stopped playing ZH because of too many cheaters. Scudbuggers and Mismatchers were too much of a pain in the ass for them. Dejan switched over to World of Warcraft and Steve kept playing ZH a bit but then also left.

In 2007 it was time to meet another ZH person. Someone who I played the most games with and someone I wanted to meet after so much hours of talking to: xezon. He was a bit smaller than me and we met at the train station. I was in the German Army at this time and could drive by train without paying money. xezon and me then drove by tram through the city to his flat. Pizza was our both friend and his computer was ready for some online ZH Games. I was impressed by xezons good and high use of his keyboard in ZH. Much better than mine. So I first watched his skills and then played myself. We had fun irritating our mates Cashflow and iLLu in teamspeak then until they found out that we were in the same room. In the end of the weekend I was just hoping that xezon would not also leave ZH like the other persons I visited before.



My work for the ZH Community:

The idea of this chapter is the one of Arcane. I don't really know what to tell you about it. But I will try to write a few sentences that come to my mind. So let's start with ZH Tournaments. Before I was interested in playing or hosting ZH Tourneys at all, it took quite a while as I am a team player and most tournaments are 1v1 only. So the first tournament I played was …big surprise… a 3v3 Tournament with Joker and xezon on Aceton 1.0.

The biggest challenge was not to win it. The biggest challenge was and still is to get many people interested in playing it. It is the same way like with all events. You need to make as much advertising as possible. Contact all your mates in the lobby, in your communicator, in msn, icq, skype or teamspeak and especially use the ZH Forums. Also tell xezon to update his GenTool Ticker for it and announce it in time. This way you have a good chance that your tournament will be successful. People don't need money to have motivation in playing it. They like the game, hence they play it. So try to make your tournament as easy as possible, so everyone can enjoy it.

My 2v2 Random Teampartner Tournament in 2010 was the best example. It was played on 1 day and I tried to be as flexible as possible. I just wanted to have many people at the tournament lobby to the same time. So I did all the advertisement without a Sign Up. This way the people who randomly went online also could play. Then I wrote down everyone who was in the lobby and did build teams as fast as possible with pen and paper and told the first pairings in the lobby. Difficulties were that for example two players did flame each other during their first match and didn't want to play together anymore. I just replaced the leaving one with a new player who was too late and who was waiting in the lobby. In the end nearly everyone was satisfied and we had 2 winners.

Much more time than hosting tournaments I spent on the work as ZH-Admin on clanwars.cc. Back then I was pissed at the Admin as he was abusing his position in order to gain personal advantages such as removing the Violations during a month because of being able to play then again vs his second roster or filing only the

Autoreports of his mate so he could win on the last day of December. After a few months he became also pretty lazy and only filed Autoreports rarely. There was a month in 2007 were no Autoreports were filed at all. So it was time to get activity there and I got Admin.

But it also can create disadvantages when you are too active. I started filing Autoreports each day and pretty soon I got messages from people who were mad that I didn't file their ARs after 3 hours… Since then 40 months have passed. Through this time I have taken care of roundabout 4.000 Autoreports / Replays. I watched pretty much all of them which makes around 200 hours of just watching replays. I can tell you that this can get very boring and the result is that I can't enjoy watching ZH Replays anymore. But in the end of the day it was worth the effort.

After AwfuL and SorYu also Arcane is now in the ZH Admin Team on clanwars.cc. I plan to make a break there and therefore needed some smart and reliable persons. If you got a problem, just pm them. They will take care for now.

See you on the battlefield.
MrX

MrX – Моя История

Привет ребята, я пишу этот текст по просьбе Arcane. Это для великолепного журнала My GeneraL. Моя история делится на три главы. Надеюсь, вам она понравится.

Начало:

В начале 2004-ого года я, вместе со своим братом и двумя друзьями, играл в новую игру. Игра называлась Генералы, CCG. Она выглядела на "отлично", и мы начали играть в формате 1x1x1x1. Мы собирались в одной комнате, и каждый из нас бункеровался так, как будто завтрашний день никогда не наступит. Каждый из нас боялся нападать на базу противника, и игра заканчивалась обыкновенным вылетом спустя 2 часа после ее начала. К этому времени никто из нас еще даже не достигал 5 уровня генеральских повышений. Это была просто смертельная пытка, и мы очень скоро переключились на другие игры.

Спустя несколько недель я сменил провайдера и решил попробовать поиграть в CCG онлайн. Помню свои первые тактики, которые использовал на карте Twilight Flame: я строил непроходимые линии бункеровки из стационарных гаттилнгов перед своими нефтевышками. Атаковать кого-либо из соперников в мои планы не входило. Я продолжал играть в CCG онлайн, и у меня появились новые компаньоны. Но уже через несколько месяцев я услышал об аддоне с новыми юнитами - Zero Hour. Звучало это интригующе, и я переключился на ЗХ. Вскоре мне стало ясно, что ЗХ гораздо более разнообразная игра, собирающая больше людей, а я к тому времени был просто влюблен в игры 2x2x2x2 на Twilight Flame.

Первостепенной задачей в этих играх было убить соперников на своей стороне карты с последующим захватом их ресурсов и вышек. После этого мы оглядывались на другую сторону карты и уже пытались нападать на кого-либо вместе со своим союзником. Но если я замечал, что нижняя команда убила своих "соседей" гораздо раньше нас, я прекращал атаковать своих ближайших врагов и пытался вступить с ними в альянс, т.к. соперники снизу имели уже слишком много денег и становилась слишком сильны. Обожал эти стратегические игры. Правда меня всегда раздражало, когда наши соседи не понимали смысла в альянсе и продолжали атаковать нас. Мне нравилось так играть, одновременно общаясь с напарниками в Скайпе.

Моими героями в играх 2н2н2н2 были два игрока - WestSide и один азиат, который постоянно менял свои ники. У WestSide были внушительные статы, а азиат играл в стратегию супер быстрого раша. Я лишь старался захватить вышку и защитить его базу в то время, как он в одиночку убивал двоих соперников. Признаться, я был noob-ом в нашей команде и старался исправить свою игру как можно быстрее. Очень скоро он, к сожалению, покинул Zero Hour, и я больше никогда его не видел.

Затем, в один день, 10-ого марта 2005-ого года, моя жизнь в Zero Hour изменилась: на свет вышел патч 1.04. Начиная с этого дня, игры 2x2x2x2 почти никогда не соединялись. Это расстраивало очень сильно. Столько попыток соединиться. Всего несколько состоявшихся игр. Неужели все, конец? Пора бросать ZH? Но внезапно стала популярна совершенно новая карта, Defcon с играми 2x2x2. Я играл на ней снова и снова. Спустя несколько месяцев всевозможных попыток и исканий я понял, что забункероваться напрямик – не самая лучшая идея, и что раш – лучше. Я стал пробовать новые БО и использовать тактику "все или ничего", с помощью которой удавалось убить своего соперника меньше чем за 3 минуты. Очень скоро стали популярны так называемые правила Pro Rules, и каждый игрок знал, что они означают.

Но какие-то парни с сайта gamereplays.org, на который я как-то случайно наткнулся в мае 2005-ого, не понимали, что Pro Rules были чем-то по-настоящему полезными и популярными в играх 2x2x2. Они назвали меня нубом за то, что я защищал эти правила. Парень, которого звали Dackel предложил мне сразиться в формате 2x2x2. Он и его напарник Spalding должны были сыграть с нами. Это был мой шанс доказать, что я не нуб! Я был тогда уверен, что смогу разбить Dackel'а с помощью своей тактики раша за Чину или ГЛА на Defcone, если бы я оказался напротив него. Я стал слать им сообщения об организации времени для наших битв. Но они проигнорировали мои письма, и ничего так и не произошло.

Затем я стал играть 3x3 на карте Defcon. Сперва Joker, а затем xezon стали моими главными мэйтами. Вместе мы сыграли сотни боев и стали довольно сильной командой в лобби 3x3. Наш победный план заключался в том, что xezon помогал мне зарашить ближайшего соперника, а Joker тем временем бункеровал его базу. Наша статистика непрерывно росла, и появились игроки, избегавшие матчей с нами и называвшие нас читерами. С тех пор прошло уже 7 лет. И я до сих пор играю игры 2x2 и 3x3 с Joker-ом и xezon-ом. И до сих пор некоторые люди называют нас читерами. Но мы все еще получаем удовольствие, играя вместе. Должен признаться, без Joker'а и xezon'а я давным-давно бросил бы играть в ZH, ведь я не люблю игры 1x1, предпочитая эмоции в teamspeak'е, Joker-а, поющего непонятные песни, и xezon-а, который умоляет его замолчать.

Путешествия к моим мейтам по ZH:

Первым моим напарником, с которым мы сыграли множество боев, был Roland из Австрии. Человек, который создавал новый аккаунт каждый день. С ним было весело играть в CCG, а затем и в ZH. Во время апрельских каникул 2004-ого года, я решил навестить его в в Вене, Австрия. Впервые я совершал столь долгое путешествие один и оказался в 900-ах километрах от своего дома. Я ехал на поезде 9 часов и больше всего боялся, что никто не встретит меня на вокзале в Вене. Что бы мне пришлось делать? У меня не было на этот счет ни единой мысли. И все же я верил Roland'у, и эта вера воодушевляла меня. Как только поезд остановился в Вене, я сразу же принялся выискивать Roland'а и заговорил с первым прохожим, показавшимся мне похожим на него. Однако, я ошибся. Черт! Где же он? Я начал немного нервничать и попытался к нему дозвониться. Ответа не было. Черт возьми! Роланд, не оставляй меня здесь одного! Прошло несколько минут, никого нет… Я уже смотрел, во сколько прибудет ближайший поезд обратно домой, как заметил идущего в моем направлении невысокого блондина. Мог ли это быть Роланд? Он был довольно низкого роста, но держался весьма уверено. Я подошел к нему и спросил, не Роланд ли он? Мне повезло, и уже спустя несколько минут мы сидели в машине, мчавшей нас по огромному городу.



Он жил один и работал в Вене. Ему не нравилось то, чем он занимается, но в целом, все было в порядке. Уже к вечеру, когда начало смеркаться, мы приехали к нему домой. Он жил в маленькой квартирке в городе, и нам пришлось долго искать место для бесплатной парковки. В последующие дни он показал мне Вену, я сделал целую кучу снимков, наслаждаясь новыми впечатлениями. В последние дни каникул Роланд сказал, что у него есть заветная мечта – уехать из Австрии и жить в США. Однако потом я потерял с ним связь. Мы лишь раз поговорили в Скайпе через неделю после моего отъезда. Возможно, его мечта сбылась.



Полгода спустя, железнодорожная станция, Аугсбург, Германия. 500 километров позади. Два очень высоких человека уже ожидают меня. Они выглядели гораздо старше, чем я предполагал, но подошли ко мне. Сперва я слегка испугался этих типов, и только потом понял, что это действительно были Dejan (AH]serb) и Steve (Undercover) - мои мейты по играм 2x2x2x2 и 2x2x2 в ZH. Стив приехал из Лондона. У него уже был ребенок, хотя был не намного старше меня. Он прилетел на самолете и уже провел несколько дней в Аугсбурге. Нам пришлось разговаривать друг с другом на английском, и тогда я обнаружил, что мой английский был на самом деле весьма плох.

Спустя 10 часов мы настраивали компьютеры для LAN-вечеринки. Dejan также пригласил своих друзей. Мы расположились на втором этаже ресторана, принадлежавшего его родителям, поэтому хорошей едой мы были обеспечены. Его друзья играли в 3X не часто, большинство из них были новичками по сравнению с Dejan-ом, Стивом или со мной. Поэтому было довольно трудно добиться хороших игр. Чуть позже я обнаружил еще один повод, почему здесь собралось столько народу. Как только мы сделали первый перерыв, все пошли к черному входу, чтобы покурить травки. Мне не нравилось курить, и я был единственным, кто остался у компьютера. Позже мы поиграли в несколько других игр, и мое второе захватывающее путешествие подошло к концу. Вскоре случилось то же самое, что и после первой поездки: и Dejan, и Стив перестали играть в ZH из-за обилия читеров. Скадбаггеры и миссматчеры стали для них настоящей занозой в заднице. Dejan переключился на World of Warcraft, а Стив еще какое-то время играл в ZH, но потом тоже бросил.



2007 год – это время, когда я повстречался с еще одним человеком в ZH, с которым вместе сыграл больше всех своих игр и очень хотел встретиться после стольких часов разговоров - с xezon-ом. Он выглядел чуть меньше меня, когда мы впервые увиделись на железнодорожной станции. Я тогда служил в немецкой армии и мог передвигаться на поезде бесплатно. Встретившись, мы с xezon-ом поехали на трамвае через город к его квартире. Нашими общими друзьями стали пицца и его компьютер, готовый к приятным играм в ZH. Я был впечатлен тем, как xezon управлялся с клавиатурой во время игры. Гораздо лучше, чем это делал я. Сперва я просто смотрел, как он играет, а затем принялся играть и сам. Мы хорошо повеселились, дразня наших мэйтов Cashflow и iLLu по teamspeak-у до тех пор, пока они не поняли, что мы находимся в одной комнате. К концу выходных я лишь надеялся, что xezon не оставит ZH как те, кого я уже навещал.

Моя работа для сообщества ZH:

Идею об этой главе подкинул мне Arcane. На самом деле я не знаю, о чем здесь можно рассказать. И все же, я попытаюсь сообразить несколько предложений. Будучи командным игроком, я не проявлял большого интереса к участию или организации чемпионатов по ZH, которые зачастую проводились в формате 1н1. И поэтому первый турнир, в котором я участвовал был… большим сюрпризом… это был турнир 3х3, в котором я играл с xezon-ом и Joker-ом на Ацетоне версии 1.0.

Главной целью состязания было и будет привлечение как можно большего количества игроков. Так же, как и во всех мероприятиях. Чтобы это сделать, необходимо рекламировать и освещать турнир так сильно, как это только возможно. Связаться со всеми своими знакомыми в лобби игры, в коммуникаторе, в msn, в icq, в skype или teamspeak и, что особенно важно, задействовать форумы по ZH. Также следует попросить xezon-а, чтобы тот своевременно обновил бегущую строку в Гентуле. Тогда у вас будут хорошие шансы на успешное проведение турнира. Деньги - не самая главная мотивация для участия. Людям нравится сама игра, поэтому они в нее играют. Поэтому постарайтесь сделать ваш турнир максимально простым и понятным, чтобы каждый смог получить удовольствие.

Мой турнир "2v2 Random Teampartner Tournament" в 2010 году является очень хорошим примером. Он проводился в течение одного дня, и я старался сделать его максимально гибким. Я просто постарался собрать как можно больше людей в лобби игры в одно и то же время. Турнир был анонсирован без предварительной регистрации. Поэтому люди, случайно зашедшие в этот момент поиграть, смогли принять участие. Я записал всех, кто был в лобби, на листке бумаги, быстро собрал команды и назвал первые пары. Возникали трудности, когда, к примеру, пары ссорились во время первого матча и отказывались продолжать игру вместе. Тогда я просто заменял уходившего игрока на того, кто опоздал на турнир и все еще ждал в лобби. Под конец турнира практически все были довольны, и мы получили двух победителей.

Гораздо больше времени, по сравнению с организацией турниров, я потратил на работу админом секции ZH на сайте clanwars.cc. Возвращаясь к тому времени, я вспоминаю, что предыдущий админ невероятно раздражал меня, злоупотребляя своими полномочиями, чтобы получить личную выгоду. Он пренебрегал правилами, набивал очки, обыгрывая второй состав своего же клана и удаляя при этом факт нарушения, рассматривая только авторепорты своего мейта, что позволило ему выиграть в последний день декабря. Через несколько месяцев он, ко всему прочему, стал еще и очень ленивым, рассматривая авторепорты лишь изредка. Дошло до того, что в 2007-ом году был месяц, когда он не рассмотрел ни одного авторепорта. Настало время проявить активность, и я стал админом.

Как оказалось, чрезмерная активность тоже не всегда идет на пользу. Я стал рассматривать авторепорты каждый день, и очень скоро появились люди, которые были озлоблены на меня тем, что я не рассмотрел их авторепорт по прошествии 3 часов с момента его создания… С тех пор прошло уже 40 месяцев. За это время ко мне поступило примерно 4.000 авторепортов/реплеев. Я рассмотрел почти каждый из них, что составляет около 200 часов непрерывного просмотра повторов. Должен признаться, это надоедает и, как следствие, я больше не получаю удовольствия от просмотра реплеев. Но в конце концов, оно того стоит.

Уже потом AwfuL и SorYu, а также с недавних пор и Arcane стали командой админов ZH на сайте clanwars.cc. Я планирую сделать перерыв, поэтому нужно было найти несколько умных и надежных людей. Если у вас возникнут проблемы, просто обратитесь к кому-либо из них. Уверен, они обо всем позаботятся.

До встречи на полях сражений.
MrX

Журнал является собственностью отечественного C&C-Generals сообщества и распространяется только с разрешения редакторов журнала My GeneraL. Все вопросы и пожелания присылать на E-mail: mygeneral@mail.ru

Команда создателей

Редактор четвертого номера: Arcane

Художник: Ermak

Литературная редакция: Firecracker

Авторы статей: Arcane, deutsche [Easy]wWw, Konstantin Efimovich, GAttuso, MrX, Klip, Firecracker



Информационная поддержка: cncseries.ru, generals-zh.ru


ERNAL 2011
MY GENERAL #4 (SEPTEMBER)