



Need
Help?

Симулятор БЕНЧРЕСТА

Владислав Лобаев

Спиди Гонзалес (Speedy Gonzales) – это имя в стрелковом спорте. Великолепный стрелок и оружейник, подаривший миру множество чемпионов в различных стрелковых дисциплинах, во все времена находился на

Идея создания симулятора бенчреста, с которой Спиди носился последние годы, казалась несбыточной мечтой. Виртуально воссоздать бенчрест – самый техногенный стрелковый спорт – это задача, на которую до этого не покушался практически никто. Программки на Java-скрипте не в счёт. Стрелковые симуляторы – это вообще-то, чем нас не очень балуют. По правде сказать, я не встречал ни одного, отражающего хоть сколько-нибудь правдоподобную физическую модель стрельбы или хотя бы содержащего методически полезные для стрелка вещи. Это тем более странно при большом обилии удачных симуляторов – автомобильных, авиационных и прочих.

Зная подход Спиди Гонзалеса к развитию стрелкового спорта через коммерциализацию, можно было предположить, что его люди возьмутся за дело с размахом. Сначала Спиди привлек себе в помощь

своего друга и учителя Тони Бойера – живую легенду современности, самого титулованного бенчрестера всех времён. Затем его компания Speedco наняла команду программистов и работа закипела. Первая версия игры стала доступной для его друзей – стрелков уже в первом квартале 2004 года, хотя официальный выход состоялся несколькими месяцами позже. Ко мне в руки она попала в конце мая, что было весьма кстати, поскольку я надеялся с её помощью ознакомиться со стрельбищем Келбли, где месяцем позже проходил Supershoot – крупнейшее современное соревнование по бенчресту.

Название на коробке «Xtreme Accuracy Shooting» смотрелось удачно, будучи само по себе хорошим определением того, что есть бенчрест.

Зайдя в меню, вы попадаете на выбор уровня соревнования: от клубных матчей местного масштаба до соревнований посерьёзней.

Но для начала можно и попрактиковаться на стрельбище в одиночестве. Выбор, правда, не богат. Всего три стрельбища и одно из них уже упомянутое стрельбище Келбл. Вам предлагается также выбрать разновидность бенчреста или точнее зачёта: стрельба групп (на кучность), стрельба на очки (на точность) и комбинированный зачёт. Классический бенчрест стреляют на кучность, поэтому я обычно выбираю стрельбу группами. Для тех, кто предпочитает поражать центр мишени, в жизни существует Hunter class, с пятью отдельными мишенями, в каждую из которых нужно сделать по одному выстрелу за матч.

Выбрав тип зачёта, винтовку и пули (с пулями не густо, но можно брать любые из двух типов – они хороши), вы не сразу принимаетесь за стрельбу, как это и происходит в реальной жизни. Сначала вам необходимо запастись патронами, которые приходится снаряжать самому. На матч лучше иметь максимально возможное количество патронов – их число почему-то ограничено десятью. Для профессионала, конечно, этого достаточно, но мы-то к их числу пока не относимся. В жизни снаряжать за вас никто не будет, так что придётся приниматься за дело самому даже и в игре. И на этой отличительной особенности игры стоит остановиться подробно, потому что нигде и никогда ранее в играх процесс настройки заряда не был изображён с такими подробностями.



Такая информация была доступна лишь стрелкам бенчреста и немногим производителям матчевых боеприпасов. Оперировать приходится тремя факторами, как собственно это и происходит в реальности: пороховой навеской, общей длиной патрона и усилием обжима (или ещё иначе – напряжением дульца). В вашем распоряжении все современные типы порохов, применяемые сегодня в бенчресте в калибре 6 PPC. Можно остановиться на самом популярном N-133, но можно и разжиться тем самым порошком марки «Т» – военной версией IMR 8082,

за которым охотятся все бенчрестеры, но везёт лишь единицам, так как дефицитный чудо-порох в жизни больше не производится. Но в игре он есть в неограниченном количестве, что конечно не добавляет ей соцреализма. Обратите внимание на верхнее правое окно, когда вы работаете с подбором порохового заряда. В нём отражены текущие метеословия: температура и влажность. Эта неспроста. Характеристики горения, а также плотности заряжания пороха имеют свойство изменяться от внешних факторов и по ходу дня вам придётся корректировать свои настройки. Я, к сожалению, не проверял насколько данные изменения близки к реальности за нехваткой на это времени (я всё-таки более практик). Но что-то там, в игре, точнее на мишени, изменяется и это уже хорошо. Для тех же, кто совсем «gookie», можно воспользоваться настройками, данными по умолчанию. Великих результатов не гарантирую, но зато можно будет перейти непосредственно к игре.

Попав в игру, слышишь до боли знакомую каждому бенчрестеру команду: «Insert your bolts. Commence firing!». Это происходит даже на тренировках. Именно благодаря этой практике несчастные случаи на вражеских стрельбищах исключены. Прежде чем открывать огонь желательно убедиться в наличии винтовки, забыв которую в предыдущем меню, вам останется лицезреть поле и флаги, что тоже очень





полезно. Дело в том, что флаги необходимо лицезреть в любом случае, ибо ветер в этой игре (простите за каламбур, но имеется ввиду бенч-рест как таковой) – это самая сложная часть. Вид с прицела на флаги и обратно переключается клавишами «4» и «5». И это несколько неудобно, так как флаги необходимо видеть постоянно и перед выстрелом, и в момент выстрела и сразу после него. Также не совсем удобно выполнено правое меню управления винтовкой, если не сказать совсем неудобно. Если бы на прицеливание приходилось бы тратить столько времени, как это делается в игре, я, возможно, сменил бы этот вид спорта на более динамичный. Но на первый взгляд всё сделано правильно. Для перенацеливания можно пользоваться маховиками переднего упора, а можно прибегнуть к заднему мешку, но получается это уж чересчур медленно. Барабаны прицела справедливо вынесены в отдельную функциональную кнопку и для «обнуления» прицела достаточно всего лишь «догнать» перекрестьем (с помощью стрелок) пробойну и вы, что называется, «dead zero». В дальнейшем для грубых подстроек лучше пользоваться передним упором, а для более тонких применять мешок. В жизни я избавлен от подобного выбора, поскольку обычно применяю передний упор с джойстиком, многократно ускоряющим процесс перенацеливания.

Процесс производства выстрела разделён на три стадии, для каждой из которых назначена своя кнопка: помещение патрона в постель ствольной коробки, запираение и нажатие на крючок. Создатели игры таким образом намеренно стремились добавить игре правдоподобия, но это на мой взгляд привело к ещё большей потере динамики и увело её от реальности. Дело в том, что за время, требуемое в игре для производства только одного выстрела, в жизни бенчрестер успевае сделать четыре или пять, если есть на то необходимость.

Каждый матч (а их пять) длится 7 минут, поэтому необязательно торопиться «высадить» все 5 пуль в зачётную мишень. Лучше протестировать ветровые кондиции на пристрельочной, нижней мишени. Ваша задача – сделать группу минимального размера, поэтому расположить её можно в любом месте в пределах квадрата верхней мишени. Эффект сноса ветра в целом передан более-менее сносно, но вот такого простого ветра на стрельбище Келбли, какой царит судя по игре, я там не встречал. Другие стрельбища я даже не смотрел, так как на них не был, и сравнить будет не с чем. Как обычно ветер по ходу игры усложняется, но всё равно и близко не приближается к тому кошмару, что происходит там на самом деле. Тем не менее, показанного в игре достаточно, чтобы получить представление о влиянии ветра на снос пули и понять общие принципы компенсации этого эффекта.

Стреляя матч, важно не забывать отсчитывать количество выстрелов по зачётной мишени, иначе невнимательность грозит пенализацией – добавлением одной угловой минуты (1 MOA = 1 дюйм для 100 ярдов)) за каждый несделанный выстрел. Это будет очень неприятно, особенно когда вы идёте с неплохим среднеарифметическим результатом в соревновании. Среднеарифметический показатель – это то, за что борются в бенчресте. Он естественно должен быть как можно ниже и по нему выводится победитель в классах, по дистанциям и абсолютный.

По окончании своей группы необязательно дожидаться окончания матча, а можно просто выйти из игры и просмотреть свою мишень и положение в турнирной таблице. Поразительно, но при участии в соревнованиях местного значения мишени конкурентов напоминают осыпь дробовика, о чем в реальности приходится только мечтать. Конкуренция на Западе очень тесная даже на клубных или каких-нибудь сельских матчах. Хотя часто даже на соревнованиях довольно высокого уровня одна неудачная группа – ещё не повод сложить оружие. Отыгаться ещё будет возможность в других матчах, а также на 200 ярдов, где всё обычно и решается.

Авторами игры предусмотрена возможность зарабатывания денег, выигрывая денежные матчи (мечты, мечты...), и апгрейд оборудования, а также возможность заказа реальных товаров Speedco в режиме «Онлайн». Но это уже, что называется, на любителя.

Резюме: создатели выступили пионерами в создании полноценного симулятора бенчреста. Учитывая сложности в создании стрелковых симуляторов, с которыми никто из разработчиков ранее не сталкивался, и то, как они решены в игре, можно сказать что дебют удался. Данная игра – безусловно не для любителей Doom'o –образных «шутеров» от первого лица, но без сомнения будет полезна всем интересующимся стрельбой и спортивной высокоточной стрельбой, в первую очередь. Хотя никакая игра не заменит нам живой спорт, в чем приятно еще раз убедиться, играя в Xtreme Accuracy Shooting.