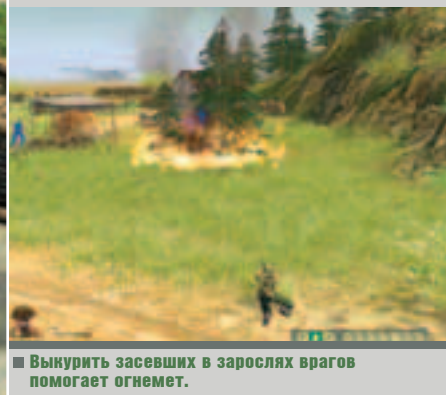




Текст: Николай Макаров



■ В траве теперь можно прятаться. Экипаж бронетранспортера узнал об этом первым.



■ Выкурить засевших в зарослях врагов помогает огнемет.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Best Way
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2005 года

В ТЫЛУ ВРАГА 2

ТРУЖЕННИКИ ТЫЛА

«**В тылу врага**» – игра, отведав которой, непременно хочется добавки. Правда, непродолжительная кампания, не до конца реализованные тактические возможности и отсутствие первоначально толкового сетевого режима мало способствовали большой продолжительности жизни первой части. Похоже, в Best Way намерены исправить свои ошибки.

■ ВЫХОД ИЗ ПОДПОЛЬЯ

Факт создания сиквела украинские разработчики тщательно скрывали до самой КРИ. Там-то любой желающий мог лично убедиться, что продолжению – быть. Особого ажиотажа около стенда «1С», посвященного «**В тылу врага 2**», не наблюдалась. Видимо, информационная пустота, искусственно созданная вокруг нового проекта, не давала посетителям подозревать, с чем им пришлось столкнуться.

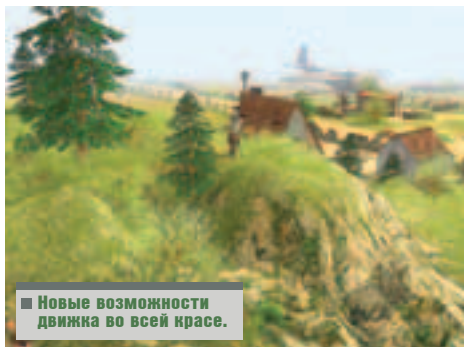
Внешне игры отличаются несильно. Расширены возможности камеры, умеющей теперь заглядывать за спину солдатам и технике. Текс-

туры заиграли новыми сочными красками, а детализации травы позавидовал бы любой тактический шутер на свежем воздухе. Авторы улучшили даже то, что улучшать, в общем-то, было уже некуда. Разрушаемых объектов станет больше, а милая сердцу картина развороченных городов заиграет новыми красками.

«В тылу врага» привлекала не только внешним видом. Графика сиквела уже не вызывает столько восторгов, но по-прежнему хороша и неповторима. А значит – самое время заниматься рядом прочих насущных проблем, коих у именитой игры осталось немало. Причины выхода первой части со значительным опережением графика, скорее всего, прозаические. Сказать, что такой поступок был обусловлен гуманностью разработчика и издателя, внявших вдруг стенаниям обезумевших от ураганного геймплея демоверсии масс, можно с трудом. Противостояние на рынке RTS, посвященных Второй мировой, к лету 2004 года обострилось до предела. Гораздо более яркой и талантливой «В тылу врага» пришлось бы соперничать за накопления игроков с другими проектами на равных.

В итоге – невнятная сетевая часть и череда патчей, которыми исправить ситуацию было уже не под силу. Так или иначе, слухи ходили (максимум!) о дополнении. О полноценном продолжении речи не шло.

Сразу же хочется обратить внимание на то, что интеллект подчиненных основательно доработан



■ Новые возможности движка во всей красе.

■ РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

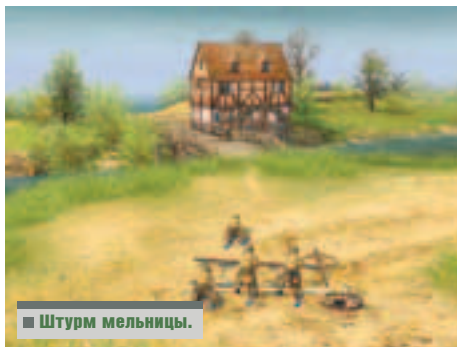
Сразу же хочется обратить внимание вот на что. Новый интеллект подчиненных доработан основательно. Пока еще действия солдат трудно назвать самостоятельными, но по сравнению с теми муками, что они испытывали годом ранее, – прогресс ощутимый.

Получив команду двигаться, бойцы аккуратно выходят на позиции, попутно ведя бой с соблюдением элементарных тактических правил. То есть не только используют укрытия, но перемещаются короткими перебежками и даже умеют метать гранаты в случае необходимости. Таким образом, можно прикрывать атакующий отряд издалека с помощью снайперской винтовки или поддерживать пехоту огнем легкой бронетехники.

Зачистка какого-нибудь уютного дворика в Нормандии предстает при таком раскладе очень даже динамичным зрелищем. Пока бегло ведешь стрельбу по окнам домов и укрытиям, прижимая противника к земле, коллеги врываются в закоулки и помещения, ловко орудуя прикладами. Рукопашные схватки теперь тоже имеют место. Исторический факт все-таки, куда без него.

Как будет обстоять дело в итоге, мы узнаем только к моменту выхода демо-версии, ибо разработчики пока не спешат делиться подробной информацией об игре. Пока же и без того заметно, что возможности AI расширились. Дело теперь за тем, чтобы привести текущие наработки потребный вид. При всем восторге, придаться там есть к чему.

Что еще? Как видно по скриншотам, появились зимние уровни. Помимо очевидных графических красот, зима – источник неприят-



■ Штурм мельницы.

ностей для танкистов и экипажей бронетехники. Лед на реках, бывает, не выдерживает, и боевая машина картинно идет ко дну. Плавающих танков, правда, это совсем не касается. Они тоже будут. Как и огнемечки, и еще много чего.

■ SEE YOU

Времени у разработчиков осталось немного.

Best Way хочет выпустить игру уже осенью. Поэтому кратко о том, что хотелось бы видеть в новой игре (думаю, ты согласишься с нашей точкой зрения).

Во-первых, игре неплохо было бы обзавестись более продолжительной кампанией. Оригинал, несмотря на все старания авторов разнообразить игру, был слишком уж короток. Во-вторых, сетевой код подлежит если не срочной замене, то, как минимум, серьезной переделке.

Как видишь, для счастья требуется немного, но почему-то всегда не хватает.



■ ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ



■ Новый интерфейс легче и функциональнее предыдущей версии. Теперь панели занимают куда меньше места и очень удобны для использования во время боя. Так, из танка по желанию можно высадить строго определенного члена экипажа, а правую нижнюю часть экрана занимает аккуратная панель тактических команд.

■ И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ...

Огнемет – одна из главных новинок **«В тылу врага 2»**. Забудь, что ты видел в **Warhammer 40K: Dawn of War**, выкинь из головы **Ground Control 2** – местные поджигатели вне конкуренции! И не только потому, что работа огнемечки – это, прежде всего, захватывающее дух зрелище. В бою вооруженные огнеметами солдаты – на вес золота. И из помещения врагов выкурить могут, и бронетехнику подпалить. Одно плохо – враги тоже охотно пользуются данным типом оружия. И довольно успешно.



■ Впервые на экранах. Плавающий танк.



■ Танкисты и не подозревали, что пушка захвачена.