

Если это тылы, что
же тогда творится на
передовой?



И ДЫМ ОТЕЧЕСТВА НАМ
СЛАДОК И ПРИЯТЕЛЕН....

В тылу врага?



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



| | |
|--------------------------------|-----------------------|
| ■ ПЛАТФОРМА: | PC |
| ■ ЖАНР: | action / tactics |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ: | Ubisoft Entertainment |
| ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| ■ РАЗРАБОТЧИК: | Best Way |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 16 |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | II квартал 2006 года |
| ■ ОНЛАЙН: | |
| http://www.facesofwar-game.com | |

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Писать о продолжениях культовых игр всегда приятно. И тухлых помидоров нужно немного, и косточки оригиналу перемывать не приходится. Благо «В тылу врага» хотя бы раз побывал каждый поклонник военно-исторических игр. Помнится, в обзоре первой части сложнее всего дала даже не графа недостатков, а всего лишь сравнения. Ведь одной из составляющих успеха детища Best Way была именно неподходящесть на расплодившиеся в ту пору WWII-RTS. К чести авторов, они снова взяли курс на очередную нетленку, а не просто провели косметический ремонт.

РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ

Дорвавшись до заветной машины в офисе «1С», я загрузил первую же готовую миссию и впился глазами в незнакомые кнопки. А пока я разбирался с управлением и любовался детализацией уровня, бойцы огляделись по сторонам, почесали в затылке, оценили обстановку и принялись за дело. Снайпер снимал одного за другим фашистских пулеметчиков, парень с базукой тут же нашел себе танк для упражнений, а остальные попрятались в укрытия и начали палить из автоматов, побрасывая для остроты гранаты. Повсюду носились вражеские солдаты, резали воздух

трассеры, все вокруг взрывалось, рушилось, падало... А я сидел в стороне, боясь прикоснуться к клавишам, и ощущал себя лишним на этом празднике жизни... Дальнейший осмотр выявил целую панель управления отрядом. Одним кликом можно выделить любого бойца или отдать команду всем сразу. Например, не высовываться или с победным кличем броситься на амбразуру, благо этого добра здесь навалом. А ведь групп может быть несколько... Вот где сказываются бессонные ночи разработчиков! Оставленные без присмотра, бойцы больше не считают ворон и не ловят пули, а умеют и за себя

Повсюду носились солдаты, резали воздух трассеры, все вокруг взрывалось, рушилось, падало...

Пуля – дура, граната – молодец

На высокой сложности сражения в населенных пунктах сильно напоминают Full Spectrum Warrior. Вы не ослышались, просто пока что это единственные игры, правдиво показывающие городские бои. Окопавшиеся враги могут перестреливаться, пока не закончатся патроны, если в дело не вмешается снайпер или толковый командир. Проще всего уничтожать баррикады, но танк или огнемет бывают под рукой не всегда. В отличие от гранат. Бойцы бросают их на огромные дистанции, с легкостью перекидывая через двухэтажный дом противотанковый фугас. А когда ящик с ними опускается, придется идти в настоящую атаку. Нет, не с дикими криками, а тихонько – по флангам. Чтобы одолеть противника, его нужно окружить. Это непреложное правило уличных стычек изменяет картину сражения почти до неузнаваемости.

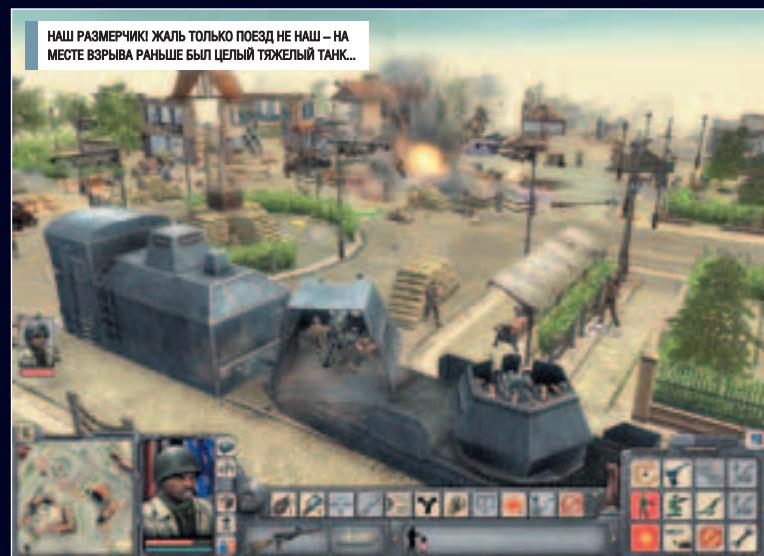


Получи фашист гранату!

Одни игроки жаловались, что игра слишком трудная, другие – что это забава для маленьких детей. Дабы угодить всем и каждому, уровни сложности теперь разделены настоящей пропастью. На самом легком солдаты подрываются на мине, встают, отряхиваются и бегут к следующей. Чтобы проиграть, требуются исключительные способности. А хардкорщики на конец получат на растерзание почти невыполнимые миссии.



ХИТ? ХИТ?



Жизнь за ужин!

Видимо, чтобы оправдаться за прошлые сетевые беды, авторы решили порадовать нас аж восемью режимами мультиплеера. Среди новинок первое место заслуженно занимает *Chicken Run*. В лесу пасутся жирные курицы, а на опушках – голодные солдаты с пулеметами. Кто принесет на полевую кухню больше добычи, того и тапки. А оставшиеся враги умрут сами. От голода. Игра в *Stalker* отличается лишь тем, что артефакты появляются в случайных местах, и за ними еще придется побегать. А вот *Frontline* просто напрашивается на ярлык гвоздя программы. Одна команда защищается – другая нападет. У первой есть мощные укрепления, у второй – превосходящая численность. Причем в ходе боя расклад сил, то бишь распределение финансов, будет постепенно меняться. Чем больше промешают атакующие, тем меньше у них останется шансов на победу.



постоять, и вам подсобить. Они сами выбирают позиции, ведут заградительный огонь и усмиряют через скрещиванием врагов гранатами. Раненые на рожон не лезут, реже высываются и при необходимости пользуются аптечками. Порой так и хочется похлопать по плечу отличившегося по-допечному – молодец, неделя отпуска!

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Ломать надо уметь! Вот и я решил попрактиковаться и привычным движением взял штурмовика под прямой контроль. Вольготно устроившиеся в колбасной лавке немцы даже вниманием меня не удостоили – чего им боятся, они за стеной. Подползаем поближе, достаем связку фугасов, любуемся на образцово-показательный бросок... Нет больше стены, немцев, колбасной лавки. Только пара касок лениво скатывается по груде обломков. Здания обрушаиваются невероятно правдоподобно, а не панельными блоками, как это было в первой части. Да и разнести на куски можно все что душе угодно, превратив карту в выжженную пустыню. Даже удачно разорвавшаяся граната создает неплохое укрытие для бойцов. Вот что я называю ландшафтным дизайном.

Враги тоже обожают украшать пейзажи, и чаще всего – минами. Иначе с чего бы мой боец исполнил тройной кувырок, пролетев в миллиметре от камеры. Ни дать ни взять настоящее сальто-мортале. Свободная камера наконец-то позволяет менять ракурс по вкусу и буквально заглядывать солдатам в глаза. И хоть под

ЖЕЛЕЗНЫЕ АРГУМЕНТЫ

Пока я любовался голубым небом и клумбой с тюльпанами, из-за дома выкатил союзный танк, как бы невзначай проехался по моему снайперу и парой выстрелов сделал из пятака площадь. Оставшиеся немцы проявили чудеса сообразительности и разбежались по ближайшим кустам – стальные монстры отныне внушают уважение. Я-то наивно полагал, что еще в первой части техника была почти идеальна. Я ошибался. Теперь танки получили мощную броню и (хвала богам!) башенные пулеметы. На пересеченной местности у пехоты теперь нет ни малейшего шанса, а в черте города придется пошевелить мозгами. Наших подопечных, конечно. Пустите их позади себя и больше беспокойтесь о назойливой пехоте. А в случае опасности солдаты сами спрячутся за вашу броню, а то и противникам дула узлом закрутят. Бойцы выбирают оружие в зависимости от ситуации, и трофейным добром с земли тоже не брезгуют. А вот зимой лучше отделять мух от пехоты... То бишь, котлеты от танков. В общем, не стоит разгуливать по сугробам строем. Коварные разработчики напичкали карты водоемами, в которых просто останется плавать половина отряда. Техника легко пересекает мелкие речки, но непременно провалится под лед в самый неподходящий момент.



В тылу врага 2

ХИТ? ХИТ?

Огоньку не найдется?

Раньше мы жгли врагов спичками, теперь – огнеметными бригадами. Вот это прогресс! Столбы пламени выглядят не слишком правдиво, зато отлично работают. Лучшего способа выкидывать из зданий окопавшихся врагов и придумать нельзя. Чего и говорить о прокарке танков и зачистке редутов. На этом технические новинки не заканчиваются. Узнать мельчайшие подробности про каждую из них можно на официальном сайте. Одна беда – его русского варианта пока что не существует.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ ПОМОГАЮТ НАЙТИ СВОИХ СОЛДАТ. УЖ ПОВЕРЬТЕ, ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТРУДНО.



БРАВЫЕ СОЮЗНИКИ. ДО СИХ ПОР СЧИТАЮТ, ЧТО ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ СТАЛА ПЕРЕЛОМНЫМ МОМЕНТОМ ВОЙНЫ.



А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ... ПОРА НАРУШИТЬ ИДИЛИЮ ГРАНАТОМЕТАМИ!



Солдатам такие ужасы не грозят, а вот обморожение после любого купания – еще как. Так что правильные командиры бороздят озера на машинах-амфибиях, которые нам пока не показывают. Знать, военная тайна. День сменяет ночь, весна – зиму, вместо снега начинает идти дождь... Такими красотами нынче уже не удивишь, хотяочные операции и обещают стать чем-то невероятным. А вот так ловко использовать погоду в бою и сюжете, как ни странно, до этого никто не сумел.

TOTAL ANNIHILATION

Ведь нам предлагаю не сумбурный набор миссий, а три полноценных кампании протяженностью в полтора года. И ход времени мы увидим своими глазами. Финальным аккордом, конечно же, станет взятие Берлина, так что и думать забудьте про какие-то там тылы. Само собой, не обошлось и без вездесущего пляжа «Омаха», который уже воспринимается как дань традиции. С другой стороны, это лучшая демонстрация новых возможностей – десятки солдат, тан-

ХИТ? ХИТ?



ХОТЬ НА ЭТОР РАЗ ОБОШЛОСЬ БЕЗ
МЕЛИРОВАННЫХ СНАЙПЕРШ.



ПУЛЕМЕТ НА БАШНЕ, ЗАПАСНЫЕ КАТКИ
НА БОКУ – ВСЕ КАК ПОЛОЖЕНО.

ки, мины, огонь артиллерии. Стратегия граничит с тактикой, а бойцы наглядно показывают умственные способности. Размахом действий чем-то напоминает Call of Duty, придется привыкнуть играть в команде... Тем более умудренные опытом разработчики основательно взялись за мультиплеер. Чудовищные лаги наконец обещают кануть в Лету. На благо общественности готовятся к запуску выделенные сервера и новые сетевые режимы. Кстати, я лично никогда не мог создать игру сам, будучи обнесенным толстой стеной

файерволом. С просиживанием штанов в ожидании более удачливого соперника отныне также покончено. Вращеный мириадами бесталанных продолжений цинизм и профессиональный долг обязывают бросить в сторону «В тылу врага 2» пару камней, да не хочется. Прежние недостатки исправлены, и грозят обернуться достоинствами. Да и авторов доселе упрекнуть было не в чем. Без изъянов игр не бывает, но вопросительный знак из названия рубрики можно смело убирать. ■