

Если это тылы, что
же тогда творится на
передовой?



И ДЫМ ОТЕЧЕСТВА НАМ
СЛАДОК И ПРИЯТЕН....

В тылу врага 2



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.facesofwargame.com>

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



НЕСМОТЯ НА ОБШЕПРИЯТНЫЕ ОХИ ПО ПОВОДУ КРАСОТЫ НЕМЕЦКОЙ ФОРМЫ, ОБМУНДИРОВАНИЕ СОЛДАТ БЫЛО СУГУБО ПРАКТИЧНЫМ.

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 mine, встают, отряхиваются и бегут к следующей. Чтобы проиграть, требуются исключительные способности. А хардкорщики наконец получат на растерзание почти невыполнимые миссии.



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 далась даже не графа недостатков, а всего лишь сравнения. Ведь одной из составляющих успеха детища Best Way была именно непохожесть 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 базуккой тут же нашел себе танк для упражнений, а остальные попрятались в укрытия и начали палить из автоматов, побрасывая для остротки 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 слышались, просто пока что это единственные игры, правдиво показывающие городские бои. Окопавшиеся враги могут перестреляваться, пока не закончатся патроны, если в дело не вмешается снайпер или толковый командир. Проще всего уничтожить 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 опустеет, придется идти в настоящую атаку. Нет, не с дикими криками, а тихонок – по флангам. Чтобы одолеть противника, его нужно окружить. Это непреложное правило уличных стычек изменяет картину сражения почти до неузнаваемости.



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



НЕПРАВДОПОДОБНО, НО НЕВЕРОЯТНО КРАСИВО! ЕЩЕ СЕКУНДА И ЗДЕСЬ КАМНЯ НА КАМНЕ НЕ ОСТАНЕТСЯ.

ХОТЬ НА ЭТОТ 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 действо 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

файерволов. С просиживанием штанов в ожидании более удачливого соперника отныне также покончено. Возвращенный мириадами бесталанных предложений 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. ■