







■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: «1С»  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004

<http://www.games.1c.ru/ww2rts>

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



## ▶ ВО ПОЛЕ БЕРЕЗА СТОЯЛА

Всегда приятно, когда разработчики уделяют внимание незаметным и незначительным деталям игрового мира. Но энтузиасты студии «1С» пошли гораздо дальше всех своих коллег. Они не просто решили воссоздать реальные поля сражений, но сделали это с топографической точностью. Вооружившись картами и аэрофотоснимками мест боев, дизайнеры смогли добиться потрясающей достоверности ландшафта. По словам Александра Болтовича, все детали, вплоть до небольших отдельно стоящих деревьев, полностью соответствуют историческим реалиям. А показания очевидцев позволили расположить технику и солдат так же, как это было в далекие военные годы.

«Второй мировой» он есть. Убедиться в этом мне удалось лично, во время беседы с руководителем проекта – Александром Болтовичем. Теплым апрельским утром ваш покорный направился в офис «1С», чтобы узнать, как продвигается работа над игрой. И, признаюсь, результат приятно удивил. Пожалуй, даже слишком.

### ▶ ХОРОШАЯ НАВОДКА

Несомненно, техника – предмет особой гордости разработчиков. Более ста двадцати образцов танков, пушек, самолетов и других видов гусенично-колесного парка – это уже говорит о многом. Модели выполнены на высочайшем уровне. Все, начиная от небольшого

винтика и заканчивая саперными лопатками на кузове машины, расположено как у реальных прототипов. Даже самые хардкорные маньяки, разбирающиеся во всех тонкостях танкового производства, вряд ли смогут найти повод для недовольства и придирок. Что уж говорить о простых игроках. Им предстоит долго всматриваться в превосходные модели «Т-34», «Тигров» или «Пантер», гадая, какую работу проделали дизайнеры, чтобы перенести все это многообразие в цифровой вид. А работа и вправду ведется очень серьезная. Демонстрируя эскизы боевых машин, Александр отметил, что не только внешний вид, но и все технические параметры полностью соответствуют ис-

торическим реалиям. Разработчики подробно изучили характеристики техники и вооружения и смогли добиться впечатляющих результатов, особенно в реализации повреждений. Математические модели расчета пробития брони, несомненно, сложны, и описывать их не имеет никакого смысла. Для геймеров гораздо важнее, как будут реагировать танки, бронетранспортеры и другие машины на попадание снаряда. Как и в настоящем сражении, все зависит от того, какими боеприпасами вы пользуетесь. Разные виды снарядов наносят различные повреждения. Некоторые из них пробивают броню и взрываются внутри кабины. При этом очень важным фактором является меткость

стрелка. История свидетельствует, что большинство мощных немецких танков были уничтожены благодаря хорошей работе наводчика. Удачное попадание в отсек со снарядами приводило к сильнейшему взрыву с последующим возгоранием кабины. После детонации боекомплекта выжить не удавалось ни одному члену экипажа. Подобная ситуация будет вполне типичной и для «Второй мировой». Остается лишь натренировать своих бойцов. А для этого в игру включены ролевые элементы.

### ▶ КАЖДОМУ СВОЕ

Любой юнит имеет ряд параметров, от которых зависит его профессиональная ориентация. Распределять обязан-

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



▶ Обратите внимание на то, с какой тщательностью воссозданы модели вооружения. У пушки, стоящей на переднем плане, видны даже самые небольшие детали.



▶ Детализации окружения уделено не меньшее внимание, чем военной технике. На улицах деревни немногочленно, но кто выйдет во двор, когда там стоит такая громадина.

ности можно как автоматически, так и руководствуясь собственным желанием. Допустим, вы хотите сделать из определенного солдата крутого водителя. Нет проблем. Сажайте его в кресло управляющего танком и отправляйте в бой. Через некоторое время начинает возрастать соответствующий скилл. Несколько удачно выполненных заданий – и вот перед нами настоящий танкист, который совсем недавно был зеленым новобранцем, прячущимся в кустах при звуках выстрела. Налицо профессиональный рост. Таким метаморфозам подвержены все бойцы. Кроме специфических характеристик, все юниты имеют и чисто ролевые параметры: сила, ловкость, интеллект и другие. При автоматическом распределении компьютер сам размещает солдат соответственно их начальным характеристикам. По мере прохождения игроку начисляются бонусные

очки. Помимо стандартного их количества, получаемого за удачное завершение уровня, копилка опыта пополняется путем совершения различных подвигов. Такими подвигами могут стать перехват немецкого «языка» или захват трофейного орудия. Жаль, что покататься на вражеских железных конях позволено только до окончания миссии. Затем вся трофейная техника отправляется на испытательные полигоны.

### ➤ ПОЧТИ ПО УЧЕБНИКАМ

Как следует из английского названия, события «Второй мировой» охватывают довольно продолжительный период – с 1939 по 1945 год. Вам предстоит пройти по городам и весям Европы и принять участие в реальных кампаниях того времени. Конечно, изучать историю по миссиям не удастся, однако они происходят в строгом соответствии с хро-



### ➤ ЗВЕЗДНОЕ НЕБО НАД НАМИ

Миссии проходят как в дневное, так и в ночное время. Утром вы будете наслаждаться красивейшими восходами, а в темное время суток наблюдать за звездным небом. Если поднять игровую камеру и охватить панораму безбрежного космоса, то можно наблюдать созвездия, полностью соответствующие их реальному расположению. Согласитесь, такого не было еще ни в одной стратегической игре. Только не зазевайтесь, отыскивая на небосклоне Большую медведицу. Рискуете проиграть сражение.



