

Вторая мировая

Реализм или драйв,
дотошность или простота?
История тоже бывает
интересной, надо только
уметь ее рассказать...

НЕ СПЛИШКОМ КРАСИВО, ПРАВДА? НО СТОИТ ЧУТЬ УВЕЛИЧИТЬ
МАСШТАБ, И ПЕЙЗАЖ ЗАИГРАЕТ ДЕСЯТКАМИ МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ.



ВОТ ТАКОЙ СНАЙПЕРСКОЙ СТРЕЛЬБОЙ И ВЫБИВАЮТСЯ
ЭКИПАЖИ ИЗ ТАНКОВ. КАК БЫ ЕЩЕ ГУСЕНИЦУ НЕ ЗАЩЕТИТЬ...



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«1С»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://games.1c.ru/vw2rts>

Эхо войны

Вот вы знаете, как стреляют тяжелые минометы? А в эффекте Доплера разбираетесь? Когда за пригорком стала бить артиллерия, я пригнул, мысленно распрощавшись с жизнью. Звуки производят неизгладимое впечатление, затыкая за пояс и графическое безумство. Раскаты взрывов, автоматный стрекот и рев самолетных турбин дадут фору любому блокбастеру. Притреск гравия под гусеницами, скрип башни — через полчаса машины различаешь с закрытыми глазами. Разработчики разыскивали реальные двигатели тех времен и сверяли звучание! Интересно, а где они записали разрывы фугасов? Во время налета машинально втягиваешь в ряд плечи голову. Говорят, если слышен свист, снаряд пройдет мимо. Хотя те, кто его не слышал, об этом уже не расскажут...

Тяжела жизнь разработчиков. В детали ударишься — народ не поймет, мелочиться не станешь — знатоки не простят. Одним подавай сводки с полей, другим — ураганное действо, а третьим — и то и другое, и, пожалуйста, без хлеба... Как угодить всем и каждому? Да проще простого! Вот вам война — настоящая, без купюр. А вы уж сами решайте, интересно там или нет.

ПОД КРЫЛОМ САМОЛЕТА

Хотите высокий полет фантазии и заоблачную графику? А в букваль-

ном смысле? Разработчики умудрились прикрутить к стратегии движок от авиасимулятора. Изумительные модели, широкий простор и недурственная интерактивность — хвататься графикой нынче глупо, но удержаться нельзя. Можете часами напролет разглядывать танки, сверять их с архивами и проверять, с той ли стороны висит бак на корме. Но не пугайтесь, для игры не нужен красный диплом истфака. Точность деталей — лишь приятная мелочь, а разберется во всем и ребенок. Недалром же нам заготовили целый воз

документов и справок. Вот вы знаете прицельную дальность стрельбы «тридцатьчетверки»? А убойную силу снарядов? И не надо! Наведите курсор на танк и тут же увидите, с какого расстояния вы пробьете его броню. Хотите — разбирайтесь в калибрах, находите позицию, выверяйте прицел. Нет? Просто отдайте приказ, и бойцы сами зададут врагу жару. Интерфейс кишит разными опциями и непонятными цифрами, хотя едва ли многие знают, что такое дисперсия. Но вовсе не обязательно все это использовать — каждому по пот-



ребностям. Если сначала хочется выставить паузу и неспешно разобраться, кем, кого и как лучше расстреливать, то через полчаса ловишь себя на мысли, что и на глазок без труда перебеешь оборону.

ЗНАНИЕ – СИЛА

Противники сжимают в руках пулеметы и устраиваются в окопах. Пушки неспешно разворачивают стволы, рычаг двигатели танков, а бойцы лениво переминаются с ноги на ногу. Не хватает одного – вас. Правило волшебной рамочки еще в силе, одно нажатие кнопки – и дело в шляпе. Откиньтесь на спинку кресла и любуйтесь, как подчиненные уютножат траншеи... или укладывающиеся ровными штабелями. Шевелить извилинами все же надо, и познания в военной науке придется как раз ко двору. Забудьте о дешевых уловках, здесь действует самая настоящая тактика. Рубежи берутся именно так, как это происходило полвека назад. И дело не в ударном труде дизайнеров, просто игра действительно фантастически точно передает все детали.

Тяжелые танки разрывают оборону по флангам, за ними крадется пехота, а пулеметчики не дают врагу и носа высунуть из окопов. Да и простейшие построения будут не лишними. Не надо быть Гудерианом, чтобы суметь выстроить роту клином. Тем более вам в едва ли поручат больше пяти машин, так что бездумно слать их на амбразуру рука не поднимется. Хотя солдаты порой хорошо справляются и без нас. Компьютерные мозги не блещут смекалкой, но старательно притворяются настоящими. Дабы мы всегда знали, что у них на уме, над головой каждого висит небольшая иконка, показывающая, чем боец занят и не собирается ли дать деру. И нет в этом мире ничего прекраснее вражеского «Тигра» с большим белым флагом...

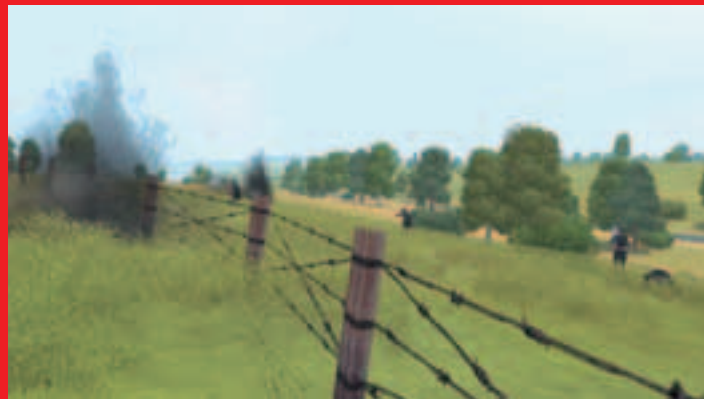
ОБЛИКО МОРАЛЕ

Мы не Жуковы, миллионов нам не положено. Обходиться придется парой взводов, исправно переходящих в следующие задания. Так что лучше сразу решить, кого и чему обучать. Посадите автоматчика за рычаги танка, и блон-

динки за рулем будут казаться вам асами. Зато усердно натасканный на разных машинах экипаж к концу игры станет щелкать врагов как орешки. Не пропнешь, как известно, лишь опыт, который бывает важнее всяких там навыков. Зеленые юнцы делают ноги, как только запахнет жареным, а ветераны стоят до конца. Немцы разбиты, последняя пушка тлеет на горизонте, хочется выдохнуть и обвешать солдат медалями. Из тыла уже идет подмога, а экипажи обживают трофейные танки. Но один выстрел недобитого «Тигра» – и рядовой Пупкин (у всех бойцов есть имена!) решает, что эта история не про него. Спустя секунду весь взвод бьет рекорды по бегу с препятствиями и организованно драпает через окопы. Подошедшее подкрепление берет пример с Василия Петровича и присоединяется к кроссу. Все бегут, а мы рыжие? Расстрельных бригад на них нет! Выручают офицеры. Не расстрелями, конечно, зато рядовые при них дурака не валяют. Поэтому, перестреляв вражеских команди-

Умелые ручки

Реализм, говорите? Значит, и окопы рыть можно, и ежи противотанковые на горбу таскать? А вы проведите в саду следственный эксперимент с совковой лопатой... Пока бойцы будут возиться с траншеями, противник успеет дойти до Берлина и обратно. Да и уметь это надо – готовые укрепления смахивают на произведения искусства. А уж о ремонте танков и говорить нечего. Даже в голову не приходит, что оторванную у железного монстра гусеницу способен починить какой-то стрелок с волшебным чемоданчиком. Хотите трофеев? Извольте перестрелять экипаж, не испортив машину...



А у нас в квартире газ!

А у нас – лучшие модели самолетов, и не только среди стратегий. Пехота как раз отбивала последний окоп, когда воздух разрезал протяжный гул. Еще минута – и две бомбы с противным свистом вспахали соседнее поле, заронив в нас надежду, что враги все-таки перемрут. Хотя бы со смеху. Из-за холма, лениво помахивая крыльями, поднялся истребитель и бросился учить наших «снайперов» уму-разуму. Пока пилоты закладывали виражи и виртуозно падали где-то за лесом, немцы быстренько перестроились и показали моему взводу, куда Герасим щенят не водил. Потому что оторваться от этой воздушной акробатики невозможно. Авиация появляется редко, и зенитками нас не балуют. Но уж посмотреть будет на что, обещаем.



ХОРОШО ТАМ, ГДЕ НАС НЕТ. РАЗДОЛБАТЬ ТАНК ДО ТАКОГО СОСТОЯНИЯ ЕЩЕ СУМЕТЬ НАДО!



НАДО БЫЛО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ СМОТРЕТЬ, КТО ОСТАЛСЯ В ОКОПЕ...



ров, можно повернуть финт ушами – проползти в тыл и захватить брошенный танк. Противник решит, что его окружили, и кинется враспыленную. Как раз под заботливо расставленные пулеметы... Совесть у солдат, впрочем, тоже есть. Через пару минут паники они непременно задумяются, остановятся, а потом, как ни в чем не бывало, побегут отбивать рубежи. До следующего малодушного...

РУССКОЕ ПОЛЕ

Выкидывать такие коленца несложно, благо каждая миссия обычно делится на подмиссии. Несколько укрепленных рубежей видно издалека безо всякой разведки. Туман войны не мозолит глаза, поэтому грамотное наступление – дело техники. Правда, артиллеристы могут и с пятого раза не попасть в один жалкий окоп, а на шестой – сровнять с землей сразу всю оборону. Дистанции обзора максимально реалистичны, так что грех не воспользоваться особенностями рельефа. Кто выше влез, того и тапки! Это касается и радиуса стрельбы. То бишь стрелки могут палить во все, что видят. Но это совсем не означает, что они куда-нибудь попадут...

Карты простираются в среднем от одного до двух километров, а прицельная дальность измеряется сотнями метров. Впрочем, как ни парадоксально, гораздо интереснее «фехтовать на стволах». Тот же «Тигр» вскрывает любой танк, как консервную банку, а малышам «БТ» – все как с гуся вода. Мощные снаряды прошивают их насквозь, только способствуя вентиляции салона. А объехав неуклюжего монстра сзади, они ему покажут, почем фунт броневойной лиха. Если экипаж доживет...

Эх, прокачу!

Каждый разработчик непременно отроет в военных архивах очередное мифическое чудо-юдо. Танки с четырьмя гусеницами, баллистические ракеты и самолеты-невидимки – в немецких застенках и не такое выдумывали. На этот раз сюрпризов не будет, хотя нам на глаза и попались аэросани. Сверхскоростные машины пригодятся только для развлечения – фанерный корпус разнесется в щепки и автоматной очередью. Хотя можно использовать их и с умом – пулемет на носу явно внушает уважение. Причем в реальности эти «игрушки» активно использовались еще со времен Первой мировой. А к сороковым годам начали появляться и бронированные модели с орудиями и отсеками для десанта.



ДЛЯ РАЗВОРОТА ПУШКЕ ТРЕБУЕТСЯ ПОЧТИ ДВАДЦАТЬ СЕКУНД – ДАВИ НЕ ХОЧУ!



КУЕМ ЖЕЛЕЗО

Ведь он не исчезает в мировом пространстве, захопнув за собой крышку люка. Точный выстрел запросто размажет командира по внутренностям башни, а экипаж, заведя такое, бросится наутек. Верх мастерства – ювелирная стрельба кумулятивными снарядами по танкам и, как результат, захват целехонькой боевой машины. Все повреждения видны невооруженным глазом. Аккуратные дырочки в корпусе наглядно показывают таланты ваших танкистов. Хотя лучшей пакостью по-прежнему остается отстрел гусениц. Обездвиженная машина превращается в легкую цель, которую сможет добить и простой автоматчик с гранатой. Вот только прикарманить отбитые танки не выйдет. В следующие миссии переходят только ваши бойцы. Вы можете укреплять отряды или пересаживать экипажи в новые боевые машины. Но лишь те, которые приготовят для вас дизайнеры. Впрочем, в реальности трофеи ведь тоже вмиг увозились особо компетентными личностями.

ДОРОГИ ВОЙНЫ

Звучит заузно? Ничего, разобраться успеете. Сорок миссий, пять кампаний – это вам не курс молодого бойца. Наибольшее внимание уделено Германии. Кампания длится целых шесть лет, и больно уж хороши немецкие танки! Хотя мне больше всего запомнилась французская артилле-

Немцы разбиты, последняя пушка тлеет на горизонте, хочется выдохнуть и обвешать солдат медалями, а из тыла уже идет подмога.

НЕКОТОРЫЕ ОРУДИЯ ПОПРОСТУ НЕВОЗМОЖНО ТАСКАТЬ НА СЕБЕ, БЛАГО «ПОЛУТОРОК» У НАС В ИЗЫТКЕ.



ВИДИТЕ ВЗРЫВЫ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ? ВОТ ОН – «ТОЧЕЧНЫЙ УДАР» АВИАЦИИ.





МОЖНО ВКЛЮЧИТЬ ВИД «С БАШНИ», НО ПОСТРЕЛЯТЬ НЕ УДАСТСЯ.



НЕМЕЦКИЙ ОТВЕТ НА «Т-34», «ПАНТЕРА», СТАЛ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ЭФФЕКТИВНЫХ ТАНКОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.



ПОРАЗИВШИЙ НАС ФАКТ – НА БОМБАХ СМОДЕЛИРОВАНЫ ДАЖЕ СТАБИЛИЗАТОРЫ, И ОНИ РАБОТАЮТ!

рия позапрошлого века. Красная армия выходит на сцену спустя два года, набирая силу к концу войны. Поначалу вы будете командовать легким танком и горсткой неумех, и сами не заметите, как они превратятся в элитный моторизованный взвод. Шутка ли – покататься на машинах десяти стран-участниц и пройти через всю Европу буквально на своих двух. Почти все карты созданы по реальным топографическим данным: так и хочется прокатиться в какую-нибудь Прохоровку с проверкой. Легендарные битвы перемежаются малоизвестными эпизодами и немного разбавляются исторической альтернативой. Помните господина Виттмана? Вам точь-в-точь предстоит повторить его подвиг. Одинокий танк расстреливает целую колонну, разутюжив первую и последнюю бронемашину. Никаких нечестных скриптов и нелепых триггеров – такие бои и показывают, чего стоит игра...

БЕЗОГОВОРочНАЯ КАПИТУЛЯЦИЯ

Можно сколько угодно распинаться о достоинствах «Второй мировой», но кое-что придется сразу признать. Безбашенного экшна (сумасшедшего драйва, ураганных сражений – нужное подчеркнуть) в ней нет и не будет. Это игра вдумчивая, хотя ни в коем случае не заумная. Та самая золотая

Наш калибр!

Некоторые орудия имеют до четырех типов боеприпасов. Хорошие стрелки и без вас выпишут вражескому танку нужный рецепт. Но иногда приходится и подумать – расстрелять башню в лоб бронейными или разнести корму тепловыми, превратить самоходку в решето или аккуратно снять ее экипаж? Самые хитрые командиры еще и цели выберут для каждого из стволов. Одно дело – бросить машину на амбразуру, другое – назначить маршрут и расстреливать укрепления пушкой, пока курсовой пулемет шинкует пехоту. Вовсе не обязательно быть тактическим гением, достаточно и вполне банальных приказов. Но чем глубже вы мыслите, тем больше у вас шансов выиграть...



середина, которая угодит каждому, требует небольших жертв... Пулеметчики рвутся в атаку, в небе кружат десятки самолетов, а танк героя мастерски разносит на куски вражьи машины – дудки, так не бывает. Неспешная перестрелка через полкарты, неуклюжий огонь артиллерии, штабелями гибнущая под огнем пехота, которая вот-вот снова бросится наутек, – это больше похоже на правду. И именно это делает проект интересным. Леденящее кровь чувство реальности происходящего не дает оторваться от монитора. Ведь каждый солдат неповторим, и вскоре вы будете различать их по именам. И запросто начнете миссию сначала – из-за любимого Пупкина, который опять подорвался на mine. Пришло время для банальных оценок. Самый масштабный, самый детальный, самый красивый проект – да. Но все же не «самый-самый». Его запросто мож-

но выдавать за учебник истории, но некоторые любят книжки повеселее. Не нужно быть семи пядей во лбу, что разобраться в игре. Но те, кто предпочитает драйв, пускай ждут «В тылу врага 2». А «Вторая мировая» напоминает «Сталинград», который оценили все, но осилил лишь каждый десятый. ■

В ИГРЕ МЫ УВИДИМ ПОЛЬСКУЮ ТЕХНИКУ.



БОЕВЫЕ АЭРОСАНЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ НА СЕВЕРО-ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ.



Сверив модели танков с фотографиями и военными хрониками, я пришел к неутешительному выводу. В игре техника смотрится гораздо лучше! Конечно, всегда есть к чему придраться, но стоит ли? Работа поистине безупречна.