

РУССКИЕ ИДУТ!

COVER STORY # 9

Егор Просвирнин

Вторая мировая

Игры титанов

Давно отгремели последние залпы Великой Войны, дружеские встречи русских и немецких ветеранов уже никого не удивляют, а Герхард Шредер вполне органично смотрится на трибуне парада Победы. Но вместе с внешним благодушием сосуществуют куда менее приятные вещи. Например, огромное количество западных игр о Второй мировой войне, весьма фривольно толкующих тогдашние события. Русские только смотрели на эти поделки да скрипели зубами — количество и качество наших проектов о WWII было смешно даже сравнивать. К счастью, любимая «1С», ранее порвавшая рынок авиасимуляторов ультимативно-патриотичным «Ил-2 Штурмовик», решила вторгнуться в нишу RTS, жанра куда более популярного и массового. «Вторая мировая», создаваемая на базе модифицированного движка «Ил-2», имеет все шансы повторить феноменальный успех прародителя.

Жанр: RTS
Платформа: PC
Разработчик: 1С
Издатель: Codemasters
Издатель в России: 1С
Официальный сайт: www.games.1c.ru/ww2rts

РЕЛИЗ
Зима 2005-2006

CHOOSE YOUR SIDE

Главный признак хорошей игры — любой, даже самый безыскусный пользователь может найти в ней что-то свое. «Вторая мировая» рассчитана на самый широкий круг читателей — от суровых варгеймеров, вместо икон кладущих земные поклоны коробкам с Close Combat и Combat Mission, до нормальных людей. Такой синкретизм объясняется просто: команда разработчиков сама неровно дышит к варгеймам, но «1С» не та компания, что может позволить тратить кучу денег на игру для кучки фриков. Поэтому стратеги используют подходящие для них уровни взаимодействия с игрой: будете ли вы лично выбирать тип снарядов для каждого танка или же просто выделите рамочкой солдат и пошлете их в бой. Во втором случае обо всем остальном позаботится искусственный интеллект. Помощь неорганического интеллекта вам несомненно понадобится: под вашим премудрым руководством может находиться до ста юнитов (всего на поле боя могут присутствовать более трехсот боевых единиц). Конечно, управиться с такой оравой полностью самостоятельно не получится. Под «юнитом», кстати, подразумевается техника с экипажами, впрочем, вы можете высаживать солдат из танков и прятать их где-нибудь еще. Ваши войска помимо всего прочего могут сравнивать с землей целые здания, и, если хватит огневой мощи, превращать города-сады в городокладбища. Конечно же, во время боя симуляция поведения людей и техники будет на самом высочайшем уровне, о чем мы поговорим в следующем абзаце.

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Так как игра охватывает всю Вторую мировую войну, то список доступного в ней оружия и техники не то что внушает, а натурально повергает в ужас. Сто пятьдесят единиц техники, более ста видов стрелкового оружия и (зажмурьте глаза!) двести видов униформы различных стран! Параметр «аутентичность» не просто на высоте, он зашкаливает. Плюс, для полного счастья, всякая экзотика вроде французских и польских танков начала войны.



Сидеть в окопах тепло и приятно ровно до тех пор, пока враг не вызовет артподдержку.



Немецкое наступление на родные просторы. Чувствуете всю металлическую злость этих машин?



Кто мелькнул мимолетно вдаль, немец или олень?



Хорошо упасть в таком поле, сжать пшеничный колос в руке и глотать свою кровь, захлебываясь сладко.

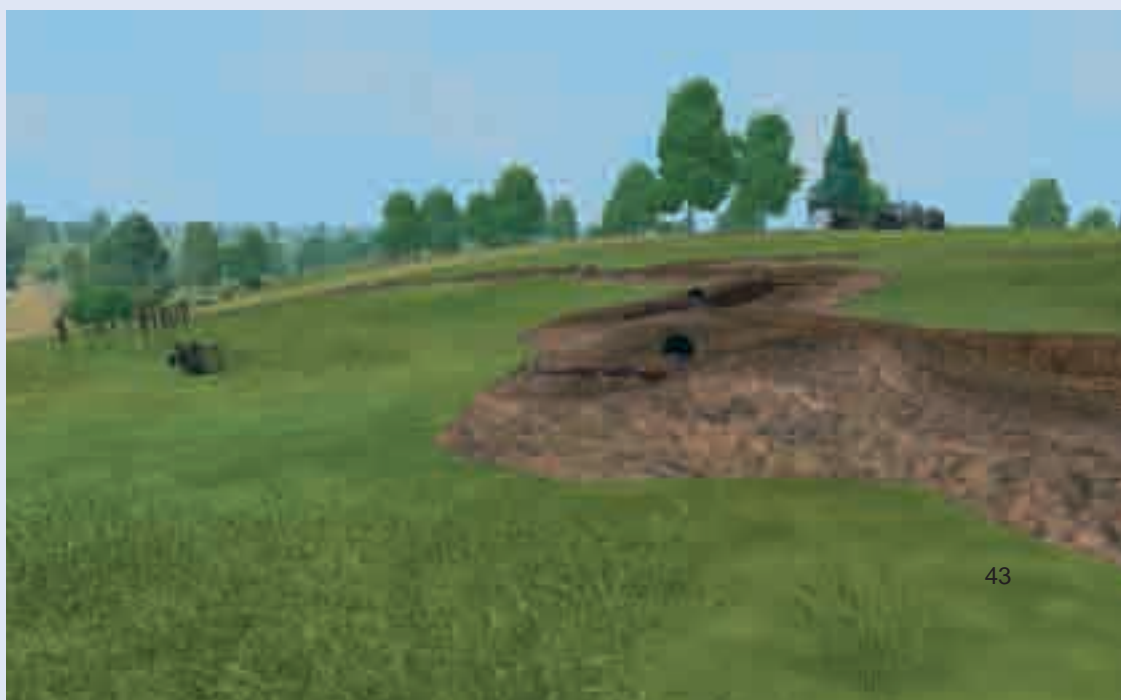
СЛАВНЫЕ ТРАДИЦИИ

Баллистика, одна баллистика чего стоит! При попадании снаряда в танк просчитываются не только повреждения гребка на гусеницах, но и ранения экипажа внутри него. Ранения смертельные, ранения сочные, ранения, от которых вы кусаете губы и захлебываетесь слюной — потому что новый Т-34 достать можно, а вот кто достанет трех новых танкистов и собаку? Нет, восполнение потерь, конечно, будет, но солдаты

Одна баллистика чего стоит — при попадании снаряда в танк просчитываются не только повреждения гребка на гусеницах, но и ранения экипажа внутри него.

ИЛ-2

Постоянно поминаемый в статье добрым словом «Ил-2 Штурмовик» вышел в свет в 2001 году. Отчего свет впал в кому, из которой не может выйти до сих пор — за четыре года не появилось ни одного авиасима о WWII, который мог бы более-менее серьезно конкурировать с нашей игрой. К счастью, за отсутствием конкурентов проект не стоит на месте, уже вышли несколько аддонов и самостоятельная игра на базе ставшего легендарным продукта.



РУССКИЕ ИДУТ!

COVER STORY # 9



Дождался Рома соснового гроба.

COMBAT MISSION

Эта игра упоминается в материале неслучайно — до сих пор вышедшая в 2000 году первая часть считается эталоном варгейма. Затем последовали еще две части, являвшиеся на самом деле разросшимися аддонами. При этом наш варгейм, несмотря на трехмерность, просчитывает больше, чем показывает — например, в домах просчитывается наличие мебели, хотя сама она не отображается. «Вторая мировая» со своим шикарным графическим движком ликвидирует эту печальную традицию жанра.



За Волгой для нас земли нет!

активно набирают опыт во время боев, и смерть испытанных ветеранов ляжет на вас тяжелой ношей. Даже банальная пехота имеет несколько характеристик, включая, например, «боевой дух». Этот дух отвечает за желание бросаться на амбразуру и накрывать своим телом вражеские гранаты. Морально сломленные воины просто не полезут под хлесткие пулеметные очереди, оставшись дрожать в окопе. Конечно же, схватки случаются не абы где, а на тщательно воссозданных по аэрофотосъемкам ландшафтах. Если шестьдесят лет назад рядом вон с тем оврагом стоял загон для коров, во «Второй мировой» он, скорее всего, находится на том же самом месте.

Ужасающе точный уровень симуляции достался игре в наследство от понятно какого симулятора. Оттуда же и серьезные историко-технические познания у разработчиков. Более того, именно огромный объем сведений об истории и технике Второй мировой войны и родил в коллективной голове «1С» мысль вложить интеллектуальный капитал в производство стратегии.

НА КРАЮ ВСЕЛЕННОЙ

Или такая деталь: край уровня — вовсе не край вселенной, за пределами доступной карты идут видимые вам сражения, в ходе которых в ваш мирок может прорваться подкрепление. Или новая пачка врагов, тут уж как повезет. Поле битвы представляет собой тщательно воссозданные два квадратных километра земной тверди, при этом вы будете видеть, что еще происходит в трех-четыре километрах вокруг. Этот самый километр производит на непосвященных поистине ужасающее впечатление — настолько он красив. Точнее, даже не красив, а реален. Вы верите в осязаемость

ДЕТАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Богатый арсенал (смотрите врезку выше) отличается еще и богатыми параметрами моделирования. Для каждого танка учитывается скорость движения, скорость разгона, скорость поворота, скорость поворота башни, масса, тип вооружения, тип боеприпаса, дальность стрельбы, дальность видимости, бронепробиваемость, угол попадания снаряда в броню, скорость полета боеприпаса и так далее. Более-менее со «Второй мировой» может тягаться разве что Combat Mission, да и то с огромным трудом.

Дым так реалистичен, что хочется закашляться.



Вы верите в осязаемость этой травы, этих берез, этой нагретой солнцем брони «тридцатьчетверок» буквально с первого взгляда. Верите больше, чем прочитанным книгам и просмотренным фильмам.



Этого зверюгу мог остановить только «Иосиф Сталин» или «Клим Ворошилов».



Американские уродцы выглядели бледно перед немецкой танковой мощью.

этой травы, этих берез, этой нагретой солнцем брони «тридцатьчетверок» буквально с первого взгляда, верите больше, чем прочитанным книгам и просмотренным фильмам. Превосходная анимация юнитов (артиллеристы перед выстрелом орудия затыкают уши) дополняет впечатление: вы попали в самый настоящий бой шестидесятилетней давности, именно так, а не иначе наши деды кушали землю, ползая на брюхе под немецкими пулями. Впрочем, такие ассоциации возникают только у нас — помимо СССР игрокам доступно еще семь сторон, и вряд ли в Германии будут с большим удовольствием играть за русских.

Еще раз победить фашистов-реваншистов возможно не только в одиночку, но и по сети. «Вторая мировая» предположительно поддерживает два режима игры: Cooperative и Deathmatch. Задания для заклятых друзей будут включать в себя городские бои, секретные операции, саботаж, засады и все остальное, что вы можете себе представить при произнесении слова «война».

Чтобы не размениваться на мелочи, в «1С» решили воспроизводить всю Вторую мировую войну сразу, вы будете участвовать в каждой более-менее важной битве. Это огромный и сложный труд, но если ведущий российский издатель справится, мы получим настолько серьезную WWII-стратегию, что все остальные тематические игрушки просто потеряют смысл.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Игра использует модифицированный движок «Ил-2».
- На ее создание брошены ресурсы крупнейшего российского издателя.
- Уровень реализма зашкаливает.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Разработчики поставили перед собой слишком уж амбициозную задачу и могут с ней не справиться.