



ОФИЦЕРЫ

ЗАПАХ ТУШЕНКИ НА РАССВЕТЕ

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy, real-time, historic

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI/«Руссобит-М»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

GFI UA

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.kombat-game.ru



▶ Автор:

Илья Ченцов

chen@gameland.ru

Нет, всё-таки от первого лица штурмовать Омаха-бич не так страшно. По крайней мере, ты тут человек подневольный, и в ответе только за собственную жизнь. Но когда бросаешь солдат десятками на вражеские доты, их косит пулемётным огнём, а сообщение о поражении всё не появляется, а новый транспорт всё прибывает да прибывает... думаешь: «Может, я что-то неправильно делаю? А подкрепление тогда почему дают?» А потом понимаешь, что так оно, наверное, и было тогда, в сорок четвёртом, что только численным перевесом и удалось взять эти чёртовы укрепления, и народу тогда неспроста полегла уйма, и тебе, будь ты хоть семи пядей во



Деревья, сделанные по технологии SpeedTree, не только колышутся на ветру, но и падают под гусеницами танков, при этом особо не нагружая процессор.



лбу, малой кровью не обойтись. И когда канонада вдруг неожиданно смолкает, ты так и не можешь понять, что ты такое сделал. Да, может быть, и ничего. Отдышавшись, понимаешь, что кроме «красных» – (врагов) и «зелёных» – (своих), на карте существуют какие-то «жёлтые». Они точно так же выбирают курсором и говорят «Апу commands?» теми же самыми голосами, но никаких commands слушать не хотят. Вначале я думал, что это убитые отряды, по неизвестной причине не снятые с карты. Но после захвата очередной ключевой точки они внезапно ожили и побежали куда-то по своим делам. Оказывается – руководство надо было

внимательно читать! – нам подвластны не все дружелюбные войска. Что ж, на войне, в общем, обычное дело, когда одной операцией командуют несколько офицеров. «Жёлтые» действуют толково, и в некоторых миссиях можно ещё и после вступительного ролика наблюдать за происходящим. Беда только в том, что, когда внезапно наступит время для решительных действий, вы никак не сможете скоординироваться с союзными командирами. Колонна грузовиков не будет ждать, пока вы выделите для неё конвой, а покатит в точку назначения – догоняйте! Конечно, неожиданности – неотъемлемая часть настоящей

войны, но не должны ли они исходить в первую очередь от врага?

Бубличные оковы

Немцы, впрочем, тоже любят удивить – свалиться как снег на голову, обычно в ответ на нашу десантную вылазку. Десант – только один из способов «воздействия извне». Также можно провести разведку с воздуха, вызвать подкрепление, заказать авианалёт или обстрелять вражеские позиции артиллерией. Кнопки, отвечающие за вызов поддержки, расположены в форме разрезанного бублика, и примерно настолько же удобны. Игра упорно хочет быть произведением искусства, и с тяжёлым вздохом сковы-

вает себя с игроком кандалами интерфейса. Закладка «Детали», которая, по идее, должна подробно рассказывать о выбранном отряде, выдаёт очень странные данные: стрельба (?) измеряется в «сек/дисп», а скрытность – в процентах, при этом достигая 7200 (куда там Снейку!). Мало того, рядом с каждым параметром находится некая дополнительная линейка, смысл которой также непонятен и нигде не поясняется. Возможно, она как-то связана с улучшением характеристик отряда? Руководство к игре упоминает, что «в бою ваши подразделения зарабатывают очки опыта», но как узнать количество очков и текущий уровень отряда, остаётся загад-

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Быстрый, красивый и устойчивый движок. Грандиозность военных действий. Обилие тактических возможностей.

МИНУСЫ -
Недоработанный и сбивающий с толку интерфейс, не приспособленный к работе с картами большой площади.

РЕЗЮМЕ ✓
Кинопанорама Второй мировой. Смотреть, руками не трогать.



Город Кан (Caen) во Франции не рекомендуется путать с итальянским Канном (Cannes). Перед нами как раз первый – Италия в эту кампанию не попала.



Непосредственно управлять вызванной авиацией нельзя, однако можно перевести игровую камеру в режим слежения за самолетом. Жалко, что нет отдельного окошечка для такой камеры.



Есть в интерфейсе еще одна полезная кнопка, по нажатии которой отряд автоматически занимает ближайшее укрытие. Технике эта же кнопочка предписывает окопаться.



Зеленый дым означает нашу стратегическую точку, красный – принадлежащую врагу.



кой. По крайней мере, линейки здоровья и значки отрядов хорошо видны отовсюду, а у подбитой техники дополнительно указывается, какая система пострадала – ходовая часть, механизм вращения башни, само орудие или экипаж (чем экипаж не система?).

Колода штабных карт

Управление отрядами в «Офицерах» тоже на среднем уровне. Вручную создать группы можно, но панели быстрого перехода к любому отряду, как во «Второй мировой», нет. «Посадить» союзные войска на горячие клавиши тоже нельзя, а ведь было бы удобно своевременно отслеживать, чем заняты «жёлтые». Тем более что функция «камеры слежения» в игре присутствует, и следить за союзниками позво-

ляется, так же как и за видимыми врагами. Ещё один изъян интерфейса связан с масштабом карт. Я по местным пейзажам курвиметр не катал, однако в заявленные когда-то 25 квадратных километров легко верится. Только вот мини-карта в «Офицерах» стандартного размера, в результате отряды, стоящие друг от друга в ста метрах, отображаются на ней чуть ли не одним и тем же пикселем. Кнопка Z вызывает карту покрупнее, но – вот незадача! – при отпускании кнопки карта исчезает, и приказы на ней отдавать нельзя. То же и с планом, лежащим в нашем «планшете», – на нём подробно обозначены все стратегические точки и прочие знаки RTS-пунктуации, но, как говорится, read only. Чтобы отдать приказ

атаковать тот или иной объект, надо вернуться в основной экран «птичьего полёта», хотя мне всегда казалось, что командиры чаще тычут пальцами в карты, чем летают над полем боя. Недостатки ручного управления отчасти окупаются возможностью перевести войска в «агрессивный» или «мирный» режимы передвижения, придающие вашим подчинённым некоторую самостоятельность. В первом отряды обстреливают всех, кто попадает на пути, во втором – наоборот, избегают открывать огонь.

Тушенка и борщ

Все карты в игре разбиты на сектора. В каждом из них есть стратегическая точка, захват которой означает переход всего сектора в наше распоря-

жение. Пока войска и техника находятся на своей территории, они автоматически пополняют запасы горючего, провизии и снарядов за счёт общих запасов. Как только отряды покидают родные земли, бензин и тушёнка начинают сливаться «по-честному». Соответственно, длительные вылазки во вражеский стан в теории могут закончиться плачевно, но обычно все конфликты разрешаются раньше, чем у солдат начинает бурчать в животах. Важнее здесь именно общий запас, но он – по крайней мере, в начале миссии – кажется почти бесконечным, 10-15 тысяч (банок?) при расходе несколько единиц в секунду. Несложный подсчёт показывает, что этого должно хватить на несколько часов интенсивных боевых действий,



Зеленый щит под курсором означает, что отряд, помещенный в эту точку, считается находящимся в укрытии. В городах, например, пехота может занимать здания.



Этот ракурс, в отличие от «зрелищного», можно назвать «рабочим». Каски означают пехоту, броневые листы – технику.



но миссии в игре очень и очень продолжительные, так что захватом вражеских складов пренебрегать не следует. Об этом нам недвусмысленно намекнут в донесениях, написанных, к сожалению, не очень хорошим русским языком. В них, в частности, фигурируют «склады немцев» (хорошо, что не мёртвых ниггеров) и «беприпасы». Попытки авторов сочинять вступительные тексты к миссиям «высоким стилем» тоже ни к чему хорошему не приводят. Вот, например, отрывок из описания битвы под городом Мондевиль: «Сотни бронированных машин устремились в бой, тонны расплавленного железа обрушились с обеих сторон. Казалось, никто не сможет уцелеть, потому что ад поднялся из-под земли и за-

полнил всё вокруг...» Авторский комментарий к этому тексту в файлах скриптов говорит сам за себя: «Я не переборщил? Заставь дурака Богу молиться...» Пытаясь придать солдатам некоторую «человечность», с англоязычной озвучкой тоже немного переборщили. Так, помимо обсуждения политики Сталина и жалоб на тяготы службы, очень часто всплывает фраза: «Видел кто-нибудь мою крысу?» Видна, видна рука продюсера Виталия Шутова, автора незабвенной «Власти закона!» Бывает, что фразы повторяются по два раза подряд и надоедают весьма быстро.

Сверху видно все

Хотелось бы обойтись без нареканий хотя бы к графической части. Игра действительно

очень увлекательна и зрелищна. Авторы научно-популярного кино о Второй мировой уже должны строиться в очередь к разработчикам. Внезапная высадка вражеского десанта по-настоящему пугает, а восход солнца – всё ещё по-детски удивляет. Руководя успешным наступлением, так и хочется кричать «Ура!», а попав под обстрел – закрыть голову руками. Вина авторов только в том, что безупречная эмоциональная составляющая вступает в противоречие с собственно игравальной. «Офицеров» хочется не грубо хватать руками, дёргая каждый отряд отдельно, а лишь плавно задавать общее течение процесса и любоваться результатом. Лучше всего игра выглядит с высоты птичьего полёта. **СД**

ЗАГоловок ВРЕЗКИ

Давным-давно, когда разработчики еще назывались ZA Games, а проект – «Комбат», нам обещали три кампании в игре – за русских, немцев и американцев. Год назад мы узнали, что в релиз попадут только две из них – американская и немецкая. Уже тогда стало понятно, что «Офицеры» заглядываются прежде всего на американский рынок.

Летом разработчики решили повременить с триумфальным шествием фашистов и оставили нас с огнивыми звездо-полосатыми союзниками, а также британскими войсками на вторых ролях и русскими на третьих. В кампании шесть объемных миссий, посвященных действиям на Западном фронте. Вам предстоит принять участие в операциях «Оверлорд» и «Кобра», прорыве линии Мажино и захвате Кельна. Кампаний «за русских» и «за немцев», а там, чем черт не шутит, и мультиплеера с редактором миссий будем жгать в дополнении. Если, конечно, игра «попадет» в целевую аудиторию, у которой уже есть Company of Heroes. Впрочем, переигрой от Relic у «Офицеров», по меньшей мере, одно преимущество – более низкие системные требования.