

## Warlords Battlecry 3

Системные требования:

Необходимо: P3-500, 128 Мбайт Ram, 290 Мбайт на жестком диске.

Рекомендуется: P3-800, 256 Мбайт Ram.

Жанр: strategy.

Последний квартал этого года грозит обрушить на головы любителей стратегий в реальном времени целых три мегаблокбастера: Rome: Total War, The Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth и Warhammer 40,000: Dawn Of War. Нам обещаны невиданные прежде масштабы сражений, ошеломляющая графика и просто море новых впечатлений. На этом фоне Warlords Battlecry 3 выглядит продуктом упертых консерваторов, не желающих вносить какие-либо кардинальные изменения в и без того исправно работающий механизм.

В самом начале нам предлагается создать основного героя ваших грядущих побед и поражений. Для этого надо будет определиться с его расовой и классовой принадлежностью. В игре представлены 16 народностей (люди, живые мертвецы, орки, эльфы, демоны и др.). Расы различны по своим “юнитам”, постройкам, технологическому дереву, все это подразумевает различие в направлениях стратегического развития. Также предложено 28 специальностей (воин, убийца, вор, паладин и др.), большинство из которых хорошо знакомы любителям компьютерных игр, базирующихся на фэнтезийном сюжете.

В процессе прохождения главное действующее лицо вашей армии будет обретать опыт, с увеличением которого будут возрастать базовые характеристики (сила, интеллект, ловкость, харизма), боевые навыки, появляться новые способности и умения. Здесь уместно будет вставить еще немного статистики, приверженцы волшебных свершений получают более 130-ти заклинаний и более чем 13-ти сфер магии. Герой, может одарить окружающую его армию боевыми бонусами или помочь в захвате вражеских построек. В свою очередь потеря героя способна нанести вам ощутимый урон, но еще не означает автоматического поражения.

Отыгрыш компании подразумевает привычную RTS с некоторыми ролевыми элементами. Вы со своим войском путешествуете по всему миру Etheria, пытаетесь помешать коварным планам очередного могущественного демона. Перемещаясь от одной локации к другой, разбираетесь с пачками “квестов” и миссий. Выполнение того или иного задания может значительно облегчить вашу дальнейшую “нелегкую жизнь”. Как и полагается, в основе вашего успеха будет лежать постепенное развитие собственной маленькой империи, сопряженное с добычей 4 основных ресурсов: металл, золото, камень, магические кристаллы. Здесь, к примеру, больше уповающие на мощь технологий люди делают упор на первое в списке, тогда, как более склонные к магии эльфы сосредотачиваются на последнем.

Экономическое развитие целесообразно проводить ровно до той поры, когда под вашими знаменами не окажутся силы, необходимые для решения поставленной перед вами задачи. Однако уже упомянутые нюансы в игре при выборе различных рас и классов заставят многих ради игрового интереса устроить повторный экскурс по уже знакомым уровням. Уровень проработки AI относительно неплох. Правда наравне с моментами, когда ваш виртуальный противник пытается отвлечь ваше внимание от какого-то важного участка, чтобы нанести удар, наличествуют раздражающие прямолинейностью и повторением малочисленные атаки раз за разом разбивающиеся о надежную оборону в одном и том же месте. Управление, являющееся типичным для подобного рода стратегий, вызывает нарекания лишь в моменты управления множественными группами в ближнем бою.

Как не трудно догадаться из системных требований указанных выше, визуальный ряд не станет для вас откровением. По сравнению с предыдущими играми серии, двухмерный графический движок явно подвергся переработке, была насыщена цветовая палитра и улучшены текстуры. Однако все это не смывает общего налета старины с технологической точки зрения, покрывающего все происходящее на экране. Вроде бы хорошо выполнены магические эффекты, но хромает анимация персонажей, ощущения, будто тебя отбросило на несколько лет назад. В принципе именно в этом месте чувствуется большой простор для последующей деятельности разработчиков в будущем, если они планируют не ограничиваться трилогией игр. Гораздо лучше дела обстоят со звуковым сопровождением. Реплики “юнитов” хоть и часто повторяются, зато звучат вполне живо и полны юмора. Музыка хороша хотя бы тем, что и по истечению нескольких часов игры не надоедает и гармонично сочетается с происходящими событиями.

В заключение можно сказать, что Warlords Battlecry 3 наверняка приживется на винчестерах обладателей не особо мощных машин, а также любителей классических RTS, ставящих “геймплей” во главу угла.