

Гнэл  
УНАНЯН

Кодекс войны

Жанр	TBS
Издатель	1С
Разработчик	Ino-Co
Рекомендуется	Pentium 4 2,0 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб
Количество дисков	1 DVD
Сайт	kv.games.1c.ru

8.5

Рейтинг	
Игровой интерес	9 x0.40
Графика	8 x0.20
Звук и музыка	8 x0.10
Оригинальность	8 x0.20
Ценность для жанра	9 x0.10

# ШЕСТИГРАННАЯ СКАЗКА

А мечник просто разубрался  
Орочья прибаутка

**Х**ороший варгейм чем-то похож на кубик Рубика. Сначала посмотришь на него и кажется, что все довольно просто. Шесть цветов, по девять квадратиков на каждый, три степени свободы, крути - не хочу. Вроде бы все понятно. Кажется, что собрать головоломку проще пареной репы.

Одну сторону действительно очень просто собрать, даже две можно набрать достаточно быстро. Однако желающие пойти дальше сталкиваются с тем, что потребность в сером веществе растет в геометрической прогрессии. Ну а уж совместить цвета на всех шести сторонах, да еще и за ограниченное время - это уже задача для избранных.

Вот так и "Кодекс войны" поначалу кажется незамысловатой забавой, которая весьма благодушна к тем, кто выбрал легкий уровень сложности и не стремится уложиться в "золотой" лимит ходов. Но по мере того, как твои амбиции растут, игровая механика "Кодекса" обнаруживает недюжинные мускулы и в один прекрасный момент может оказаться так, что ты уже лежишь на лопатках, а юниты противника доедают остатки твоей армии.

## Красное против зеленого (с примесью черного)

Сюжет "Кодекса войны" хрестоматиен. Все те же орки против все тех же людей. У людей, конечно, междоусобица, орков, естественно, тайно подначивают... Впрочем, не будем раскрывать все сюжетные коллизии, тем более что они не так просты, как кажется. Обратимся лучше к тому, как подан сюжет. Ролики на движке хоть и не блещут изяществом, зато сделаны с душой. Персонажи, даже те, которые поначалу кажутся отрицательными, не намалеваны черной и белой

красками, а выписаны в деталях. Сносные диалоги, очень недурственная озвучка - все это только добавляет очарования "Кодексу войны", кото-

рый по атмосферности запросто делает тех же "Героев". Приятно, что в варгейме сюжет и характеры героев не проходят мелким шрифтом на заднем плане, а активно используются в процессе погружения игрока во вселенную, где тучи незаметно сгущаются над всеми без исключения расами.

Первые две кампании, за людей и за орков, вращаются вокруг одних и тех же событий, но по совершенно разным орбитам, повествуя, как набирающая силу Орда и погрязшее в разногласиях Королевство совершенно разными путями движутся к одной точке, где судьбы всех действующих лиц свяжутся в узел. Ну а третья



➤ Без надежного прикрытия с воздуха в серьезном сражении делать нечего



► Местный аналог самоходки. Очень серьезная штука, особенно при осадах



► За деревянной оградой даже простые крестьяне могут противостоять алебардистам

кампания, до поры до времени закрытая, это уже совсем другая история.

Структура кампании помиссионная. Внутри каждой миссии имеется главное задание и несколько второстепенных. Призом за выполнение неосновных задач является либо артефакт, либо приличная порция экспы. Кроме того, на каждую миссию отпущено три лимита ходов: золотой, серебряный и бронзовый. Если уложиться в золотую квоту, то по итогам миссии игрок получает, помимо денег, новый юнит и артефакт, наградой за серебряную победу будет только юнит и золото, ну а бронзовый приз принесет вам лишь немного золота.

В связи с такой системой вознаграждения вырисовывается совершенно определенная стратегия прохождения. Поначалу, когда юниты еще низкоуровневые, имеет смысл торопиться, жертвуя личным составом, чтобы получать артефакты и больше средств на закупку армии. Когда же

юниты обростут перками и уровневыми бонусами, поспешность уже ни к чему. На исходе кампании следует беречь войска, а источником артефактов сделать дополнительные задания. Кроме того, затяжные бои - это лишняя экспа, которая очень пригодится в прокачке основных юнитов.

### Болты и гайки

Тактическая часть "Кодекса воинов" настолько близка к идеалу, насколько это возможно в рамках выбранной игровой модели. Синдром "ну вот пройду еще одну миссию - и спать" возникает практически сразу. Виной тому классическая варгеймовая механика, завязанная на стандартный набор характеристик (атака, защита, скорость и обзор) и массу всяких модификаторов, завязанных как на тип ландшафта и артефактов, так и на большое количество перков, получаемых юнитами по мере роста в уровнях. Причем перки могут влиять

не только на характеристики непосредственно юнита, но и изменять влияние типа местности или обстоятельств сражения. Так практически все легкие юниты способны приобрести преимущество при движении и сражении в лесу или на холмах. Тяжелые же юниты рано или поздно получают бонусы к атаке и способность игнорировать броню противника. Кроме того, чрезвычайно развита ветвь перков, влияющих на проходимость юнитов по конкретному виду местности.

Структура армий у людей и орков неодинакова. В Орде наблюдается четкое расовое деление. Гоблинам отведена роль стрелков, разведчиков и мобильной пехоты на подхвате. Орки же, начиная с базового наступательного юнита, развиваются в трех направлениях: бронированных пехотинцев, пеших же берсерков и тяжелой конницы. Отдельно стоят тролли, осадные машины и летающие юниты,



► Лучники на холмах надежно прикрывают деревушку





Герой десятого уровня не по зубам даже отборной коннице



Чтобы заполучить этого красавца, придется немало потрудиться

являющиеся, по сути, войсками специального назначения.

У людей несколько иная организация. У обычного крестьянина имеется огромный выбор. Он может податься в скауты, стать стрелком и далее специализироваться в луках либо в арбалетах, а может пойти в пехоту и дослужиться до гвардейца, а может быть, и до рыцаря. Кавалерия людей стоит особняком и разделена на паладинов и избранных рыцарей.

Таким образом, Орда склонна атаковать плотным пешим строем, накатываясь волной на боевые порядки противника. Поэтому орочьему командиру необходимо все время заботиться об удержании строя и обучении юнитов эффективному движению по разным типам местности, чтобы переправа через реку или лесной массив не превратились в серьезное препятствие на пути наступающих войск.

Люди опираются на хорошую защиту и кинжальные кавалерийские выпады с флангов. Основой человеческой тактики является стрелковая и авиационная поддержка пехоты, умелое использование свойств местности и маневрирование конницей и скаутами.

Даже герои обеих рас явно демонстрируют направленность каждой из них. У людей тройка персонажей состоит из файтера и двух кастеров, причем один из них с серьезным уклоном в медицину. У орков же два откровенных громилы, один из которых явно ориентирован на атаку, и шаман, предельно далекий от пацифизма.

При каждом левел апе игроку предлагается на выбор один из трех перков, каждый из которых может существенно повлиять на свойства юнита. Уровню к третьему-четвертому катапульта имеет шанс обзавестись невидимостью, а тяжелые конники могут научиться лихо переправляться через реки и двигаться по лесам без потери скорости. Так что два одинаковых с виду юнита частенько серьезно отличаются друг от друга. К счастью, разработчики позволяют переименовывать юниты, поэтому вы всегда сможете отличить спецов по захвату городов от истребителей кавалерии, не заглядывая в экран статистики.

При всей этой несимметричности баланс сторон выдержан довольно хорошо. Есть только один серьезный прокол, это разведчики. Этот тип

юнитов серьезно выбивается из общей системы благодаря комбинации двух свойств. Скауты, во-первых, всегда контратакуют первыми, а, во-вторых, могут отвечать на произвольное количество атак в течение одного хода. В результате нападать на прокачанных разведчиков довольно проблематично. Каждого агрессора они встречают чувствительным ударом, ослабляя его атакующую силу. За один тур продвинутые разведчики могут вывести из строя столько вражеских юнитов, сколько их атаковало. По сути дела, скаутам страшны только лучники, маги и осадные орудия, способные атаковать, не входя в непосредственный контакт. В совокупности с другими перками разведчиков, типа невидимости, способности расходовать очки движения постепенно, ослабляющего удара или существенных бонусов в лесу, эта особенность скаутов делает их практически неубиваемыми. В самом крайнем случае они просто отходят в панике, а поскольку у них приличный запас хода, догнать их не всегда возможно. В принципе, простое ограничение количества контракта для разведчиков могло бы решить проблему. Будем надеяться, что разработчики придут к этой простой мысли уже к первому патчу.

\*\*\*

Значение "Кодекса войны" для возрождения гексагональничков трудно переоценить. В случае успеха, а проект наверняка будет успешным, мы получим хороший шанс вернуть популярность изрядно подзабытого жанра пошаговой стратегии. Согласитесь, что в эпоху быстротечных RTS неплохо бы вспомнить о пошаговой гексагональной игровой механике, являющейся по сути своей глубокой модификацией шахматных правил. Право же иногда полезно добавить в бесконечное движение хоть немного смысла. **Н**

А вот и наш старый знакомец. Снова ведет себя неприлично

