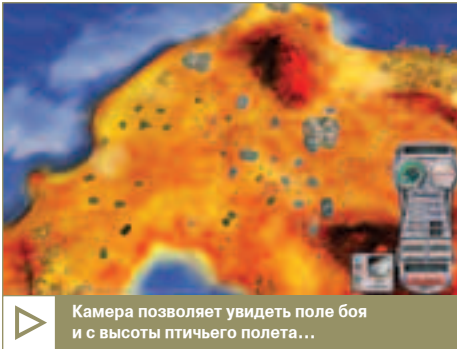




■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: turn-based tactics ■ ИЗДАТЕЛЬ: Wargaming.net  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Wargaming.net ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.massiveassaultnetwork.com>



▶ Камера позволяет увидеть поле боя и с высоты птичьего полета...



▶ ...и глазами непосредственного участника жаркого сражения.



▶ Только что мой оппонент совершил фатальную ошибку – подвел нагруженный юнитами транспорт близко к берегу. Они затонули вместе с кораблем...

# MASSIVE ASSAULT NETWORK

## ХРЕСТОМАТИЯ ПОЛКОВОДЦА

**АЛЕКСЕЙ «СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН**  
[chikitos@gameland.ru](mailto:chikitos@gameland.ru)

Написав почти год назад рецензию на Massive Assault, мы совершили преступление. Нет, мы не ошиблись в оценке. Девять баллов и «Выбор редакции» – выше только звезды. Дело в другом: описать на одной странице все особенности гениального проекта невозможно. Поэтому под Massive Assault Network (MAN) мы сразу запланировали разворот. Хотя это всего лишь онлайн-версия все той же Massive Assault, нам есть о чем поговорить...

### ФАКТОРЫ ТРИУМФА

Успех оригинальной игры покоился на трех китах: отменной графике, идеальном балансе и оригинальном

геймплее, базирующемся на системе Secret Allies. Естественно, все эти достоинства самым тщательным образом были перенесены и в MAN. Massive Assault в свое время сломала стереотип, гласящий, что серьезный варгейм – это всегда неказистая, графически бедная игра. Конечно, выразительная картинка и классная анимация для подобных проектов не столь важны, однако лишними они не бывают. Да и вкуче с хорошим звуком создают правильное, боевое настроение. Однако главное – с виду простой, но таящий в себе массу тонкостей геймплей и идеальный баланс, достигнутый за счет полного соответствия юнитов каждой из противоборствующих сторон. Тринадцать уникальных боевых единиц, которые нужно передвигать по областям карты на манер шахматных фигурок,

обеспечивают практически бездонный игровой процесс и равные шансы для каждого из противников. Massive Assault требует от игрока не тупого перемещения юнитов, а тонкого расчета и планирования на несколько ходов вперед. Остап Бендер, заживавший в Нью-Васюках, не продержался бы здесь и трех ходов. Необходимый элемент случайности реализован на основе системы Secret Allies, позволяющей открыть одного из секретных союзников на любом ходу и подложить, таким образом, врагу жирную свинью в самый неподходящий для него момент. Заманить неприятеля в ловушку и нанести точечный удар со всех фронтов – в этом состоит искусство тактического использования начальной расстановки. Все перечисленные моменты, сложенные вместе, дают в сумме честную и умную игру. Или, проще говоря, безупречный варгейм!

### СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ

Сказать, что MAN является большой самостоятельной игрой, означает согрешить против истины. Нет, это все та же Massive Assault, облагороженная онлайн-сервисом.

### ВЕРДИКТ

МАТ В ТРИ ХОДА



9.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Отличная графика, интересная концепция, идеальный баланс, бездонный геймплей.

#### МИНУСЫ

Хардкорность игры – первое время вас будут бить ногами, может быть даже по лицу. Мужайтесь!

Идеальный тренажер для мозговых извилин за чашечкой кофе. Правда, нагрузки экстремальные, но на войне как на войне.

## ЦЕНА ВОПРОСА

Игру, а также набор карт к ней и, естественно, патчи можно скачать с официального сайта <http://www.massiveassaultnetwork.com>. Бесплатно оценить особенности геймплея, можно на основе trial-версии, включенной в этот дистрибутив. На пробу предлагается несколько обучающих миссий и онлайн-баталлии на одной (из десяти) планете Emerald. В качестве других ограничений – отсутствие военно-морских юнитов и невысокий предел роста в рангах. За полноценный аккаунт для MAN, как в случае с любой онлайн-игрой, придется платить. Стоимость удовольствия – \$6,95 в месяц или \$35,95 за полгода.

<p>НЕ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Шахматы</p>	<p>КРАСИВЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Civilization III: Conquests</p>
---------------------------------------	---

НАСТОЯЩАЯ МУЖСКАЯ ИГРА! ПРОТИВОПОКАЗАНА НЫТКАМ И СЛАБАКАМ.

Изыщная реализация сеанса одновременной игры в шахматы XXI века. В наличии возможность вызова на бой любого игрока, статистика, несколько рейтинговых систем (помимо встроенной, есть еще и альтернативные на сайте и форуме), различные турниры, в том числе и в составе кланов, и, естественно, внутриигровой чат. Поскольку игра пошаговая, для нее идеально подходит схема play by e-mail. Вы соединяетесь с сервером, получаете ходы оппонентов, спокойно делаете свои (можно в оффлайне) и отправляете их. Без спешки и суеты. Существует опция настройки получения уведомлений на электронную почту о вызовах и очередных ходах противников. Создав с десяток активных игр (не меньше), вы обеспечите себе оптимальную дозу ежевечерних тактических размышлений.

Сайт проекта встречает посетителей словами «Massive Assault Network is a hardcore online strategy game...». Чистая правда: игр хардкорнее MAN, за исключением шахмат, я еще не встречал. Чтобы не обломать об нее зубы, надо не только искренне считать себя крутым перцем, но и быть готовым к очень жестким испытаниям. Забудьте свои «гениальные» победы над компьютером: AI, конечно, не делает детских ошибок, но по коварству и гибкости мышления он с живыми людьми соперничать не может.

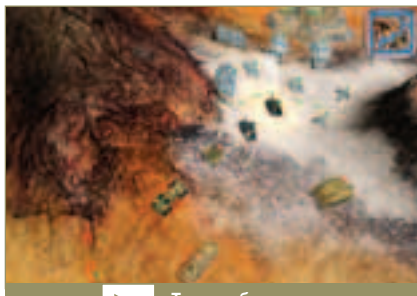
Первые пять проигранных без шансов баталий (особенно если вы замахнетесь на пользователей, дослужившихся до генеральских погон) быстро научат вас уважать соперников и подправят самооценку. Именно в поражениях закаляется дух настоящего бойца. Зато одержанная после правильных выводов победа принесет ни с чем не сравнимое удовольствие.

### ► ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ЛЕГКО В БОЮ

Думаю, вы понимаете, что в MAN играть бездумно нельзя. Двигать юниты и стрелять по вражеским объектам вы научитесь минут за пятнадцать. Однако существует множество нюансов. Скачав trial-версию (смотрите врезку) или купив локализацию Massive Assault от «Медиа-Сервис 2000» и пройдя обучение, попробуйте сыграть с компьютером в режиме World War. После этого вам откроется лишь один слой тактических премудростей. Дополнительные детали разработчики заботливо включили в стратегическое руководство, которое можно найти на страничке [http://www.massiveassaultnetwork.com/strategy\\_guide.php](http://www.massiveassaultnetwork.com/strategy_guide.php). Впрочем, это лишь крохи знаний, которые помогут вам на первых порах разобраться в игре. Стать удачливым полководцем можно, только закалившись в боях с живыми соперниками.

Все гениальное просто. Истинность этого утверждения вы осознаете после нескольких часов игры в MAN. Я не могу рекомендовать данный проект всем и каждому – круг поклонников варгеймов сравнительно узок, – но ценители тактических изысков точно будут в восторге.

P.S. Буквально в момент сдачи номера поступило отличное известие: компания «Акелла» в конце осени издаст в России add-on к Massive Assault под названием Phantom Renaissance. ■



▶ Тупо пробиваться через узкое ущелье не рекомендуется.



▶ Первая победа после трех безнадежно проигранных сражений была необходима мне, как глоток воздуха после всплывания из глубины.

## MASSIVE ASSAULT: ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

### «МЫ ГОТОВИМ БЫСТРЫЙ РЕЖИМ С ЛИМИТОМ ВРЕМЕНИ»

Мы не могли упустить возможность подробно расспросить разработчиков об их проектах. За всю команду Wargaming.net отдувался PR-менеджер компании Николай Кацелапов.

**«СИ»:** Давайте начнем знакомство с рассказом о компании Wargaming.net. Мы практически ничего про вас не знаем. А ведь студия, основанная россиянами и базирующаяся в США, сделала одну из лучших тактических игр. Наша национальная гордость требует ответа!

**Н.К.:** Спасибо за лестные слова в адрес нашей компании! Большинство российских геймеров ассоциирует имя Wargaming.net с Massive Assault. Однако мало кому известно, что наша компания существует с 1998 года и со времени своего создания работала в жанре пошаговых стратегий. Первый коммерческий проект, вышедший в 2000-ом году, назывался DBA Online (<http://www.dbaol.com>) и являлся компьютеризированной версией настольного исторического варгейма. С тех пор мы расширились и продвинулись в профессиональном плане. На данный момент у нас есть свой 3D-движок, уникальные технологии AI, оригинальные методики по созданию «динамического» геймплея – все это неоднократно отмечалось и западной, и российской игровой прессой.

**«СИ»:** Предполагаю, что все вы неплохо знакомы и с настольными, и с компьютерными варгеймами. Во что предпочитаете играть? Чем вдохновлялись при разработке Massive Assault?

**Н.К.:** Должен признаться, что вкусы у нашей команды разработчиков весьма разнообразные. Лично я предпочитаю играть в стратегические игры (серии Civilization, Warcraft и C&C), хотя для разрядки иногда бывает приятно побегать в Unreal Tournament. История создания нашего проекта уходит корнями в далекий 1996 год, когда компания энтузиастов своими силами разрабатывала настольную Iron Age. Там впервые была применена концепция секретных союзников и оформлены правила, которые затем спроецировались на Massive Assault.

**«СИ»:** Из-за абсолютной идентичности юнитов двух противоборствующих сторон (исключение – лишь их внешний вид) игру частенько сравнивают с шахматами. Почему вы остановились на варианте с одинаковыми юнитами?

**Н.К.:** Идентичные наборы юнитов были введены для обеспечения «честных» онлайн-поединков. Сравнение Massive Assault с 3D-шахматами весьма уместно: простые правила позволяют просчитывать ситуацию на несколько ходов вперед, а идентичность юнитов гарантирует идеальный баланс. Сейчас мы работаем над продолжением – Phantom Renaissance, в котором каждая сторона будет иметь



дополнительные уникальные юниты, но для онлайн-матчей предусматривается опция «уравнивания» наборов.

**«СИ»:** Как насчет фирменного совета от Николая Кацелапова? Можете рассказать о какой-нибудь тонкой тактической уловке, которая позволит получить преимущество в тяжелых баталиях MAN?

**Н.К.:** Одной из наиболее частых ошибок является попытка захвата страны с оголением границ собственного государства и незащищенными самолетами в столице. Если ваш противник допустил такой промах, – на «партизанские» средства закупите транспорт и тут же двигайте его на вражескую территорию – в столицу. Таким способом вы уничтожите самолеты неприятеля и лишите его дохода минимум на 2 хода.

**«СИ»:** Поведайте о ближайших планах компании: готовите ли новые патчи или карты для MAN? А, может быть, изменения в системе рейтингов?

**Н.К.:** Мы выпускаем новую карту для MAN каждый месяц, постоянно улучшаем и расширяем проект. Что касается системы рейтингов, то помимо «официального» был создан альтернативный рейтинг, который можно найти на сайте игры. Он базируется на различной «сложности» планет, придает большой «вес» недавно законченным играм, учитывает возможную неоднородность распределения секретных союзников и прочие факторы. На форуме можно увидеть и другие альтернативные рейтинги, созданные игроками.

**«СИ»:** В нашей переписке по электронной почте вы уже проговорились, что MAN задумался вами, как онлайн-версия всех последующих частей Massive Assault. В каком направлении собираетесь развивать серию?

**Н.К.:** Помимо мелких улучшений, планируется и несколько принципиальных «апгрейдов». Мы готовим быстрый режим игры – пользователи ждут ограничение по времени и, несмотря на пошаговость игры, они будут вовлечены в геймплей даже на ходе противника. Лимит времени сделает бои более динамичными и непредсказуемыми – это должно прийти по душе любителям RTS. В более далекой перспективе – создание «настоящего» мультиплеера для «командных» побоищ и введение более высокого, «планетарного» стратегического уровня.