



## Ни шагу назад!

Как вы уже знаете, яростные стычки происходят преимущественно вокруг источников «бесконечных» ресурсов. Поэтому не самой плохой идеей будет закрепиться на ключевой точке, возведя рядом с ней outpost или fort. Интересно, что управляемый компьютером противник тоже прекрасно это знает и обязательно сделает попытку окопаться рядом с индейскими поселениями и торговыми путями. Держите ситуацию под контролем: с переходом в третью эпоху у соперника может появиться тележка с «раскладной» крепостью. И пока она едет или строится, уничтожить ее не в пример легче.



## Искусный интеллект

Кроме физического движка Havoc, использованного в Half Life 2 и позволяющего ядрам так хорошо кататься по наклонным плоскостям, а солдатам и зданиям — откликаться на повреждения, игра загрузит ваш процессор еще и обчетом AI. На сложности Expert он издали засыпает пехоту стрелами, ударными темпами переходит в третью эпоху и засылает отряд конницы в тыл, к пушкам. А так как «компьютерный» город тоже получает опыт, можно ожидать еще и правильного составления колод.

но на одиночных картах и в мультиплеере их вероятность невелика. Спокойно спать может и Warhammer 40000: Dawn of War. Две плоскости управления камерой вполне позволяют заглянуть в лицо каждому солдату, но, полюбившись однажды кашкой из шести пикселей, понимаешь: надо держать дистанцию. Точно так же отличается баланс между родами войск. Там, где детище Microsoft требует пеших и конных при поддержке артиллерии, Warhammer обойдется одной группой космических десантников с четырьмя разными типами дополнительного вооружения. Да, вы угадали: снова не тот калибр. Как видите, AoE расположилась ровно между этими двумя RTS. Но только финальная версия покажет, смогут ли облегченно вздохнуть разработчики морских парусных стратегий.

## ДВЕ ТЫСЯЧИ ЧАСОВ

В разделе multiplayer — только радостный анонс. Обещается полноценная поддержка игроков на сервере: ladder, рейтинги, чат. Ничего удивительного, ведь для небольшого количества игроков новый AoE станет киберспортивным снарядом, за которым они проведут немало времени. ■

Индейцы в игре — нейтральная сила, которую просто необходимо использовать на своей стороне.

