



SECURITY FILE # 10/05/97

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ДЕНЬ НАЧАЛА ВОЙНЫ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПОЛЬШУ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ ВТОРУЮ МИРОВУЮ ГЛАЗАМИ РЯДОВОГО ВАСИЛИЯ ИВАНОВИЧА КОЗЛОВА



CALL OF DUTY 2

- ЖАНР: Экшен
- ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
- ПОХОЖЕСТЬ: Call of Duty, Brothers in Arms
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Ноябрь 2005 года

www.callofduty.com

31 августа 2005 года, час дня по Гринвичу. Редакция «Игромании» в лице автора этих строк стоит в зале второго терминала международного аэропорта города Варшавы (на всякий случай: столица Республики Польша) и безуспешно пытается понять смысл указателя с надписью «Przyloty».

Через две минуты и примерно тридцать секунд после вышеописанных событий к автору подходят два человека в форме рядовых британских ВС африканского дивизиона времен Второй мировой: «Это вы — Дункан из Англии?» — «Нет, я — Алекс из России». — «Тогда поспешите, скоро ваш самолет». — «Эй, да мой рейс только десять минут как прилетел?!» — «Нет-нет, это другой самолет».

Спустя еще полтора часа я, в компании десяти коллег из разных стран мира, пытаюсь не умереть, сидя в салоне самолета «АН-2» (в народе более известном под обидными прозвищами «чебурашка» или «кукурузник»). Итальянский журналист слева читает в это время молитву, обращенную одновременно к «маме-мие» и вне-

запно ослабевшему от жуткой тряски желудку.

Пять часов вечера по местному времени, местечко Lotnisko, где-то на северо-западе Польши. К «кукурузнику» (который, к слову сказать, приземлился прямо в чистом поле) подъезжает несколько американских военных джипов в сопровождении двух авто родной марки «УАЗ». Из машин выходят люди в форме десантников армии США и, грозно помахивая автоматами Томпсона, ненавязчиво объясняют, что нам нужно срочно погружаться в авто.

Полчаса тряски в «уазике», и мы уже практически на месте — Ksiezycowy Dworek — военная база-пансионат, затерянная где-то в лесах. У ворот нас встречает человек в очках, джинсах и с английским акцентом. «Друзья! — говорит человек, — меня зовут Тим Пойтинг, и я — глава европейского PR-департамента компании Activision. Добро пожаловать на презентацию, возможно, самой великой WWII-игры современности — Call of Duty 2».

МАСШТАБ

Компании Activision, ей-богу, не откажешь в фантазии. Фанаты-реконструкторы в фашистской форме, аутентичная военная техника, настоящий палаточный городок и даже экскурсия в знаменитое «Волчье логово» — совершенно секретный бункер со всеми удобствами, в котором проживал лично А. Гитлер во время русской кампании (подробный фоторепортаж обо всех этих чудесах современного PR-искусства обязательно см. на наших CD или DVD)... И все это ради одной-



Тим Пойтинг (Activision): «Дорогие друзья! Спешу вас обрадовать — вы не в фашистском плену, а на презентации игры Call of Duty 2!»

единственной цели. Демонстрации абсолютно игровой версии той самой «великой WWII-игры современности».

Собственно, что же такое Call of Duty 2? Это, если позволите такое сравнение, все тот же «Диснейленд» с кучей военных аттракционов, но «Диснейленд» тщательно отремонтированный, осовремененный, с новым об-



Через пару минут товарища политрука настигнет вражья пуля, и мы сможем пожить автоматом ППШ, новыми сапогами и банкой махорки.



Главный редактор журнала «Мир фантастики» Николай Пегасов (ну, или человек, чрезвычайно похожий на него) бежит бить немчуру.



ФОТОРЕПОРТАЖ НА CD И DVD

Друзья! Ни на какие сокровища мира не променяйте наши **CD** или **DVD**, на которых сегодня в разделе «Из первых рук» расположен фотоотчет о поездке в Польшу, где мы, собственно, и увидели **Call of Duty 2**. В программе — уникальные кадры бункеров, построенных по личному приказу Гитлера и когда-то входивших в состав полевой ставки немецко-фашистских войск на Восточном фронте, фотографии союзников, продвигающихся вглубь осажденной территории в окрестностях местечка Мамерки, а также неповторимая фотосессия нацистских офицеров, попивающих американскую кока-колу.



служивающим персоналом... и в два раза дорожавшим входным билетом.

Объясняем почему. Если помните, первый **Call of Duty** вовсе не собирался претендовать на звание «самой великой». Избитая и рассоленная многосерийным **Medal of Honor** тема «сражений в стиле рядового Райана», устаревший даже по тогдашним меркам движок от **Quake III** и крайне непродолжительная одиночная кампания — все это отлично подошло бы какому-нибудь бюджетному шутеру класса В, но уж никак не военному блокбастеру номер один. Однако даже с такими, прямо скажем, не самыми лучшими средствами игра умудрилась разом отхватить большинство главных индустриальных призов (в том числе звание «Лучшая WWII-игра 2003 года» от «Игромании») и всемирную любовь по всему миру.

А теперь попробуйте представить себе масштаб того, что нас ждет после выхода второй серии. В разработку **Call of Duty 2** вбуханы практически все средства, полученные от продаж первой части (вместе с аддоном **United Offensive**), под техническую базу подведен современнейший движок со всеми мыслимыми DX9-наворотами, историческими консультациями ведаает самый настоящий полковник армии США, а голосами местных рядовых райанов говорят актеры из спилберговского сериала **Brothers in Arms**.

С таким вот неким багажом сделать «хорошую игру» сможет, наверное, любой двоечник. Однако у **Infinity Ward** цель куда как

серьезнее: сделать не хорошую, а великую игру — точно такую, о которой рассказывал глава европейского PR-департамента Activision.

И знаете что? У них это, похоже, получится.

КЛАССИКА

1 сентября 2005 года, пять часов вечера по местному времени. Ровно 66 лет назад в нескольких километрах от места, где мы сейчас находимся, началась Вторая мировая война.

Мы сидим на цокольном этаже гостиницы *Ksiezycowy Dworek* и в атмосфере арахиса и апельсинового сока ждем, когда специально обученный человек настроит почти законченную версию **Call of Duty 2**. «Ну, с какого уровня начнем?» — Тим, прихрамывая на одну ногу (бандитская пуля после очередной вылазки в гитлеровский бункер), подходит к моему компьютеру. «С классики, ясен день! Давайте D-Day».

Перед глазами появляется знакомая еще по E3 картина: спины перепуганных американских морпехов и бушующее море где-то в окрестностях Омаха-бич. Морпехи жмутся к стенам транспортника, молятся, щелкают затворами и проверяют оружие. Кого-то в этот момент мучительно тошнит... «Пока не началось», у нас есть все шансы оценить мощь нового графического движка в той части, что касается моделей и физиономий персонажей. Так вот, эти самые модели и физиономии как по стилю, так и по качеству прорисовки похожи на те, что мы видели в **Half-Life 2**. Очень, то есть, все реалистично. Я, честно сказать, не особенно пригля-

дывался, но похоже, что у всех солдат-статистов (как дружественных, так и нет) абсолютно уникальные лица. Но даже если это не так, то в горячке местных сражений вы вряд ли успеете различить двух близнецов.

Но давайте вернемся на Омаха-бич. После того как шлюпка ударяется о берег, события разворачиваются по известной программе: визжит свисток, режут пулеметы, солдаты начинают прыгать на песок, и тут... звук приглушается, на экране творится натуральнее slo-mo, а мы в этот момент падаем куда-то глазами к небу. Далее на протяжении двух минут нам демонстрируются жуткие сцены смерти скриптовых друзей, потом кто-то, кажется, пытается тащить нас на спине...

Мы приходим в себя у подножья скал, без оружия и с противным свистом в ушах. Какой-то приبلудный сержант, то и дело переходя на ор, пытается объяснить, что нам нужно срочно найти оружие и по одному из натянутых канатов взобраться на плато под названием Пойнт дю Хок. (На Пойнте дю Хок, между делом говоря, притаились зенитные орудия, которые месили побережье пляжа как раз в том самом месте, где высаживался Том Хэнкс сотоварищи в «Рядовом Райане»).

Мы начинаем взбираться по канату, наблюдая ботинки товарища сверху. Внезапно где-то над ухом раздается оглушительный взрыв — товарищ срывается вниз, стелкается с каната еще одного морпеха и, сделав в воздухе пару головокружительных кульбитов, с криком падает на скалы. Блин, война — страшная штука.

Оказавшись наверху, мы сразу же попадаем в гущу самой настоящей окопной войны. Несколько укреплений уже захвачены союзниками, в других отчаянно обороняются немцы. В глубине души мы в этот момент чувствуем, что за нами, в общем-то, историческая справедливость, и с отчаянным ревом бросаемся в ближайший окоп. Так как армия США догадалась вооружить нас совершенно бесполезной в условиях ближнего боя винтовкой M-1, то при виде немцев приходится идти в рукопашную, благо у этой самой винтовки имеется весьма увесистый приклад...

Тут самое время сказать пару слов о вражьем AI. Если коротко, то этот самый AI — великолепен. На высоком уровне сложности немцы ведут себя не хуже высоколо-



Если вам при виде этой сцены не икнулось, значит, вы мало играете в компьютерные игры.



И по сей день британцы приезжают в Тунис исключительно в шортах и панамках.

D-DAY В ИСПОЛНЕНИИ CALL OF DUTY 2



АНАТОМИЯ ИГРЫ

Классическая шутерная сцена о том, как толпы союзников высаживаются на побережье Омаха-Бич, в *Call of Duty 2* выглядит на удивление свежо:

①. «Спасение рядового Райана». Если помните, именно такой кадр мы видели глазами оглушенного фашистской бомбой Тома Хэнкса: горящие союзники с воем выбегают на берег и умирают в страшных муках.

②. Массовка. Десятки скриптовых сослуживцев орут, бегут и падают холодными трупами под огнем невидимых врагов. Мы, конечно же, проходим через весь этот ад, аки святой, — без единой царапины (если, конечно, не считать легкой контузии в первую же секунду высадки).

③. А это уже что-то новенькое. Забросив несколько канатов на гору, солдатики бодро карабкаются вверх. Естественно, скриптовые немцы нещадно палят по нашим альпинистам, из-за чего те с криками падают, судорожно цепляясь за своих товарищей и всеми другими способами создают полную иллюзию жестокой бойни.

④. Дым без огня. Мы готовы поспорить на что угодно, но ни в одной игре мира (даже в демо-версии *F.E.A.R.*!) вы не видели таких красивых спецэффектов. Густой черный дым от горящей техники или сизый пар от взрыва дымовой гранаты — все это сделано на десять баллов из пяти.

бых спецназовцев из *F.E.A.R.*: едва завидев нас, они вместо «гутен таг» оголтело швыряются гранатами, старательно прячутся за ящиками и постоянно меняют позиции при стрельбе. Стоит ли говорить, что в ближнем бою они, вместо того чтобы возиться со сменой магазина, без разговоров бьют прикладом в лицо.

Изнитожив фрицев в окопах, мы воссоединяемся с остатками взвода и начинаем заниматься делом типично в духе *Call of Duty*, а именно — планомерно зачищать гранатами вражьи бункеры и дзоты. В среднем весь процесс занимает где-то двадцать минут.

Отвалившись на спинке стула и отирая рукавом холодный пот со лба, я краем глаза замечаю, как за спиной потирает руки гражданин Пойтинг: «Ну как, понравилось? Что будем смотреть дальше?» — «Как насчет человека по имени Vasilii Ivanovich Kozlov, который, как написано в пресс-релизе, бьется с немчурой под Москвой?»

КОМАНДИР ВЗВОДА КОЗЛОВ

«Ну, черт! Вам, русским, только и подавай Козлова... Вот что, может, вначале посмотрите на британцев в Тунисе?» — «Спасибо, уже посмотрелся». — «В смысле?» — «Я там был в отпуске буквально месяц назад». — «Да нет же, других британцев, в другом... а-а-а, черт, смотрите, в общем!»

Маленький городок Туджен, северная Африка. Со времен генерала Роммеля Тунис, похоже, практически не изменился: те же полуглиняные двухэтажные домики, узкие мощеные улочки, заваленные мусором подворотни, веранды с чахлыми деревьями в кадках и бесконечные лианы веревок с сохнувшим бельем.

Миссия начинается с того, что мы вместе с боевыми товарищами мчимся по пыльной дороге в кузове армейского грузовика. Вокруг — взрывающиеся джипы, пролетающие над головой самолеты, бредущие в никуда толпы пехотинцев и тому подобные сцены «военных ужасов» (все это, кстати, до боли в желудке напоминает миссию на Курской дуге из *United Offensive*).

После того как грузовик проезжает через городские ворота, мы стремительно попадаем в самую гущу сражения. Фашистские пулеметы стреляют буквально отовсюду, а братья-британцы штабелями падают замертво, не успевая пробежать и нескольких метров. Я же, мудро спрятавшись за колесом грузовика, короткими перебежками проникаю в ближайшую подворотню и залегаю у расписного кувшина.

Пока британцы, оказавшись в засаде, жестоко отстреливаются, кто-то из солдат из всей дури барабанит сапогом в ближайшую дверь. За дверью, впрочем, вместо гостеприимных тунисцев его встречает немецкий пулеметный расчет. Изрешеченный пулями сол-

датик отлетает на пять метров, а мы, полные праведной мести, тут же угощаем фрицев гранатой. Наступает минутная передышка — самое время продумать план контратаки.

Да-да, друзья, вы не ослышались — именно что план. Видите ли, какое дело: в оригинальном Call of Duty все города, поселки и деревни меньше всего напоминали настоящие населенные пункты и по большей части представляли собой один-единственный «коридор» с незначительными разветвлениями. Во второй же части города — это именно что города, а не линейные декорации: они наполнены улицами с домами, туниками, обходными путями и тому подобными тактически важными вещами. Так что отныне залог успеха — это не тупой огонь на подавление, а хитрость, боевая смекалка и скорость выполнения обходных маневров.

Из других интересных наблюдений: об этом, конечно, никто не говорит вслух, но, получив такую свободу действий, фрицы в Call of Duty 2 начали пользоваться точно той же тактикой, что и американцы в **Brothers in Arms**. Грубо говоря, пока одна группа немцев прижимает вас к земле плотным огнем, вторая тихо пытается зайти с тыла и без лишнего шума переколоть всех в ближнем бою. Честно признаться, мы никак не привыкли к такому поведению со стороны AI, поэтому на первых порах автор этих строк упорно погибал на улицах Туниса, будучи жестоко атакован с самых неожиданных сторон.

Отбросив коньки в четвертый раз, все-таки пришлось сменить тактику. Пока товарищи по оружию стоически лежали под прессующим огнем, я подыскивал достойное укрытие и встречал «обходную» группу фашистов парой хаотичных очередей. Понятно, что после такого поворота событий гитлеровцы уже не думали ни о каких хитрых маневрах и могли лишь вяло отстреливаться.

ПО КОМ ЗВОНIT КОЛОКОЛ?

После успешного штурма тунисского побережья и захвата фашистской радиостанции плавно переходим к следующей миссии (к слову сказать, местные миссии-уровни представляют собой полностью законченные операции и, как по размеру, так и по времени прохождения, чуть ли не в два раза превышают те, что были в оригинальном Call of Duty).

Итак, новое место действия — городок где-то на севере Франции. На дворе — глухая ночь. Американский отряд в сопровождении двух «Шерманов» входит на улицы и тут же попадает под мощный танковый обстрел. Парой залпов немецкий «Тигр» выносит один наш танк, затем — второй и наконец гибнет под огнем «панцерфаустов» (ящик с которыми кто-то предусмотрительный оставил в соседней подворотне).

Перед нашим взводом стоит простая задача — очистить все дома от засевших там фашистов. Казалось бы, ну что уж тут необычного, однако и здесь приходится повозиться с не на шутку поумневшим AI. Дело вот в чем: едва мы начинаем брать приступом первый же встречный сарай, как на шум выстрелов гитлеровцы сбегаются со всего поселка. Причем сбегаются не толпой, а для начала высылают на разведку пару бойцов. Те на глазок прикидывают, сколько и



Перемещаться таким вот открытым образом крайне опасно. Несколько фрицев со снайперскими винтовками за пару минут перебивают весь отряд.

где засело американцев, и сообщают всю информацию «в центр». Только после этого в «центре» решают, что делать дальше: оставаться на позициях, выпустить из дома снайперов, чтобы те расстреляли нас с безопасного расстояния, или же навалиться на проклятых янки всем селом.

В таких вот ситуациях нам как раз может пригодиться еще одна крайне полезная штука — дымовая граната. Если кинуть парочку таких вот игрушек на пустую улицу, то буквально через тридцать секунд все окрестности будут заполнены сизым и абсолютно непроглядным дымом. Под его прикрытием можно практически безнаказанно войти в любой дом и устроить ничего не подозревающим нацистам маленький праздник с гранатами и штыковым боем.

Впрочем, если по каким-то причинам вам не нравится вся эта пиротехника, то можно пойти на еще одну хитрость, а именно начать штурм ровно в полночь, когда зазвонят колокола местной часовни. Фашисты, затаившиеся в соседних домах, вряд ли услышат выстрелы в церковном грохоте, так что всю операцию можно провести буквально за считанные минуты.

После того как первый вражий бастион будет взят, дальнейший бой пойдет по накатанной схеме. Перебегая от одного дома к другому, забрасывая гранаты в оконные проемы, простреливая стены и периодически вступая в рукопашную, мы рано или поздно зачистим весь городок.

Между тем во время массовых боев становится невооруженным взглядом видна (вернее, слышна невооруженным ухом) система «голосового сражения», о которой мы писали еще в нашем репортаже с ЕЗ. Двадцать тысяч строк боевых речевек, записанных специалистами из Infinity Ward, вырываются из уст наших сослуживцев буквально каждую секунду. Разговорчивые солдатики постоянно комментируют все происходящее: предупреждают о вражеской гранате, подсказывают, где засел подлый фриц, или истощенным голосом орут, что, судя по звуку, их обстреливают из миномета. Даже если вы вдруг надумаете выключить монитор, то все равно не потеряете ощущения, что будто находитесь в самой гуще жестокого сражения.

ХРОНОЛОГИЯ

«Тим, а Тим, время показывать миссии из русской кампании!» — в своем желании такти увидеть рядового Козлова под Москвой мы, понятное дело, остаемся непоколебимы. «Пренебрежительнее известие, друзья: большинство миссий за Vasilya Ivanovicha все еще до конца не оттестированы, так что не ругайте строго, а?.. Но показать их никак не можем, а то засмеете еще потом». «Черт!»

Пока я допиваю апельсиновый сок и думаю, что пора бы уже переходить на пиво, Тим меж тем пытается отвлечь от раздумий о Василии Ивановиче и рассказывает множество крайне любопытных историй. Вдруг выясняется, что разработчики, например, могли бы выпустить игру гораздо раньше запланированного срока. Однако что-то (вернее, кто-то — исторический консультант) вдруг дернул их отправиться на познавательную экскурсию на побережье северной Франции — по местам, так сказать, боевой славы. Вернувшись с этого самого побережья, ребята попросту уничтожили несколько практически готовых уровней, посвященных сражениям на Западном фронте. Ибо, как выяснилось, то, что они сделали, радикально отличалось от того, что они увидели в реальности.

Кроме того, для пушей исторической достоверности в один из уикендов разработчики в полном составе отправились на самое настоящее армейское стрельбище. Там они целый день стреляли из всего, чего только можно, изучали динамику оружия, отработывали полевую тактику и играли в некое подобие «Зарницы». Вернувшись в теплый офис, они тут же принялись серьезно перепахивать внутриигровую физику и переписывать алгоритмы искусственного интеллекта.

Еще в разговорах с Тимом выясняется одна шокирующая подробность. Оказывается, во второй части не будет четкого порядка миссий: первая, вторая и т.п. Вместо этого в Call of Duty 2 появится глобальная игровая линия, поделенная на временные отрезки от 1941 до 1945 года. То есть начинаем мы всегда одинаково, с миссии под Москвой. Играя же дальше, мы уже сможем выбирать, продолжать ли одну кампанию (а всего кампаний в игре три: за американцев, британцев и Василия Ивановича) или же перескочить на лю-

бую из миссий (неважно, на каком фронте), близкую по хронологической линии.

Мало того, во второй части будут три совершенно разные концовки! То есть игра не закончится водружением красного флага над Рейхстагом, как в оригинальном Call of Duty! А чем же тогда? Молчит Тим, не дает ответа.

■ ■ ■

Суммируя все вышесказанное, что мы имеем в итоге: на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще (к главному редакционному тотему под названием F.E.A.R. это высказывание, понятное дело, не относится). Успешно эксплуатируя все достижения первой части, не забывая об опыте коллег (да простят нас Infinity Ward, но уши Brothers in Arms выглядывают здесь буквально отовсюду), не жалея финансов на технологии и раскрутку (по нашим скромным подсчетам, польская презентация Call of Duty 2 обошлась Activision в бюджет средней российской игры), а также постоянно придумывая что-то новенькое, разработчики в скором времени создадут, похоже, действительно главную WWII-игру на Земле.

И мы ничуть не преувеличиваем. Посудите сами, тот же Brothers in Arms, каким бы хорошим он ни был, оказался все-таки не той игрой, что мы ждали. Грядущий **Commandos: Strike Force** хоть и является шутером, приятным во всех отношениях, но ему чудовищно не хватает того, что мы называем «блокбастерным лоском». Наконец, следующая часть самого лютого конкурента — **Medal of Honor** — выйдет никак не раньше конца следующего года, да и не факт, что вообще появится на PC... Так что как ни крути, а действительно достойных оппонентов у второй части Call of Duty на сегодняшний день попросту нет.

Поэтому нам, как обычно, остается только одно. Да-да, друзья, ждать. Благо осталось совсем немного: выход Call of Duty 2 запланирован уже на начало ноября этого года.

P.S. В конце хочется сказать еще одну важную вещь. Приятно, когда проекты такого масштаба будут выходить в России совершенно легальным образом: отечественным издателем Call of Duty 2 станет уважаемая компания 1C. Также нам бы хотелось поблагодарить 1C и Activision за их неоценимую помощь в организации поездки в Польшу. ■



Можем поспорить на что угодно, что вы никогда не видели таких дымовых завес в компьютерных играх.



Немцы очень не хотели уступать англичанам свои приморские здравницы и заставили все побережье зенитками.