

- Издатель
Activision
- Разработчик
Infinity Ward
- Издатель в России
1С
- Похожесть
Call of Duty
Brothers in Arms
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Два CD
- Сайт игры
www.callofduty.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.4GHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3GHz, 1Gb, 256Mb Video

CALL OF DUTY 2

Александр Кузьменко

С *Call of Duty 2* у нас произошла довольно-таки смешная, хотя в какой-то степени и поучительная история. Не имея обыкновения писать рецензии по альфа- и бета-полуфабрикатам, мы честно ждали диска с финальной версией игры, который появился в редакции... ровно через час после того, как предыдущий номер «Игромании» благополучно отправился в типографию Sraudos Konturai Ltd.

Так что теперь мы находимся в довольно странной ситуации: большинство из вас наверняка уже давно купили и прошли *Call of Duty 2* вдоль и поперек, а те, кто не прошел и не купил, вряд ли соберутся даже после этой рецензии. Очевидно, что если коробка с этой игрой до сих пор не стоит на вашей полке, то вы или принципиально не играете в шутеры, или по какой-то чудовищной ошибке в магазине вместо «Рыболова-любителя» купили журнал «Игромания»...

Показательный пример

А сейчас смешная история номер два. По большому счету,

сейчас практически нечего добавить к нашему крупномасштабному *Call of Duty 2*-репортажу из десятого номера «Мании», так что все оставшееся содержание этой рецензии — то, о чем мы не успели или не смогли рассказать в октябре. Несмотря на то что финальная версия все-таки заметно отличается от того, что мы видели во время польской презентации (из релиза, например, вдруг исчезли три различные концовки, несколько крупномасштабных миссий и т. п.), наше отношение к этой игре не изменилось ни на грамм. *Call of Duty 2* — это по-прежнему показательный пример того, как именно нужно делать сиквел к одной из самых продаваемых PC-игр всех времен и народов.

Вторая часть максимально использует основные фирменные фишки оригинального *Call of Duty*: невероятное разнообразие всех представленных военных аттракционов и чудовищную динамику действия. По количеству событий на одну секунду экранного времени эта игра оставляет

далеко позади и первую часть, и все серии *Medal of Honor*, и уж тем более откровенно неторопливую *Brothers in Arms*. Если еще проще, то *Call of Duty 2* — это самый динамичный шутер в современной истории жанра.

В каждой миссии, в каждом эпизоде от вас потребуются постоянно, без передышек и пауз на чай энергично двигаться вперед. Идти на невероятные подвиги, продираться, переть напролом сквозь бесконечные толпы фрицев. Мало того, что гады научились слаженно работать в команде, так отныне они еще и обучены фокусу под названием «респаун», так что тактика состоянием на одном месте и отстрелом всего живого — пустая трата времени. Если хоть на минуту замешкаетесь, не броситесь первым в атаку и не побегите вперед других глушить пулеметную точку — так и простите всю оставшуюся игру, наблюдая за перестрелками AI-коллег с AI-врагами. Несмотря на всю кипучую деятельность вокруг, без вашего прямого участия игра просто не будет двигаться вперед.

Выжимая из игры максимум динамики, разработчики также пошли на оригинальный (по крайней мере, для шутеров) шаг, а именно взяли да и попросту... упразднили аптечки. Теперь, словив несколько бандитских пуль и обнаружив неприятную кровавую пульсацию в глазах, вы больше не будете лихорадочно прыгать по местности в поисках санитарного чемоданчика или лишнего тюбика морфина. Для восстановления сил достаточно лишь найти укрытие и некоторое время там спокойно отлежаться. Если в течение десяти секунд вы не напоретесь на шальную очередь и не попадете под взрывную волну, можете подниматься



и снова вступать в бой.

Это плюс «бесконечные фрицы», плюс AI-массовка, плюс десятки самых разнообразных скриптов заряжает игру такой дозой адреналина, что после каждой пройденной миссии вы будете в самом прямом смысле стирать с ладоней пот. Бесконечное, непрерывное движение вперед, постоянная стрельба, ежеминутная атака на стратегически важные позиции и стихийная оборона уже захваченных опорных пунктов — собственно, в этом и состоит весь геймплей. Когда справа и слева рвутся гранаты, землю под ногами вспахивают автоматные очереди, где-то за спиной истошно орут союзники, впереди из-за укрытий выбегают все новые и новые фашистские подкрепления, а вы, плотно сжав зубы и упершись локтями в землю, продолжаете продвигаться вперед. — это и есть *Call of Duty 2*. Ураган. Цунами. Местами так и вовсе Армагеддон. Вы стреляете, бросаете гранаты, наступаете, отходите, отлеживаетесь в кустах, снова наступаете, подбираете чей-то автомат и опять стреляете... Бешеная, нечеловеческая динамика всего происходящего — вот ради чего стоит играть в эту игру.



Пока мы отвлекаем фашиста (по непонятным причинам подозрительно похожего на писателя Лукьяненко), в немецкий тыл уже заходят наши танки.



Вражий AI заточен исключительно под командные действия. Отбившись от общего стада, отдельные фрицы не представляют практически никакой угрозы.



Наивный британский офицер еще не знает, что «знаменитое тунисское вино» — редкостная, даже по африканским меркам, кислятина.

Как в первый раз

Call of Duty 2 заметно длиннее первой части (три-четыре вечера — по нашей классической линейке измерения продолжительности игр), но, что гораздо важнее, она и заметно разнообразнее. В каждой из игровых кампаний (а всего их, напомним, три: за русских, англичан и американцев) поместилось огромное число самых невероятных военных аттракционов. Уличные бои и полевые вылазки, рекогносцировка и захват местности, крупномасштабные наступления и зачистки, удержание важных высот и штурмы хорошо укрепленных позиций... Развлечения, в общем, на любой вкус.

А вот с чем случился явный промах, так это с «не пехотными» забавами. Только один раз за всю игру нам разрешается отдохнуть от бесконечной стрельбы и беготни и в течение трех коротеньких миссий поучаствовать в танковых операциях армии Монтегери. Танковые эпизоды, как ни печально, получились самой слабой частью игры, ибо мало того, что они до ужаса простые (не сказать — примитивные), так еще и совершенно не выдерживают общей бешеной динамики. По всему видно, что разработчики «прикручивали танки» в страшной спешке, стараясь успеть с релизом к началу продаж Xbox 360 (ненавистники консолей, кстати, могут злорадствовать: Call of Duty 2 — одна из главных игр в линейке первой приставки нового поколения —

это стопроцентный «порт» PC-версии). С другой стороны, при всем недоборе «необязательных аттракционов» в оригинальной игре у авторов остается большое пространство для будущего аддона, анонс которого — будьте уверены — только вопрос времени.

Что же до стандартной «пехотной» части, то безусловным лидером хит-парада становится, разумеется, американская кампания. Гарантируем, что во время взятия мыса Дю-Хок вы непременно уничтожите пару тысяч лишних нервных клеток, а предпоследняя миссия по защите захваченного бункера навсегда перевернет ваши представления об индустрии электронных развлечений. Ибо — *ничто*.

В аутсайдерах, как ни печально, плетется русская — самая короткая и скучная игровая кампания. Конечно, в ней попадаются светлые моменты вроде эпизода, в котором отстреливает из пулемета фашистов, при этом поименно вспоминая всех погибших родственников («вот тебе, фриц, за жену, вот тебе за сына, а вот до кучи и за собачку Жучку!»). Однако все это не идет ни в какое сравнение с поэзией войны тунисского похода англичан или с ужасами американцев в Нормандии.

Еще о грустном. Несмотря на мелькавшие заявления об «абсолютно новом графическом движке», экспертам «Игромании» удалось установить, что в Call of Duty 2 используется силь-

но модифицированная версия... **Quake III-engine!** А это, друзья, уже не то что вчерашний или позавчерашний день — это, блин, уже прошлое столетие!..

Хотя все далеко не так страшно. На этот раз фраза «сильно модифицированная» действительно означает то, что она означает: практически ничего в игре не напоминает о движке пятилетней давности. Call of Duty 2 вновь использует последние достижения DirectX 9, поэтому за качество прорисовки моделей, детализацию текстур и уж тем более за спецэффекты можете быть спокойны.

Опять же, у Quake-происхождения графики есть и свои положительные стороны. Если ваша система по каким-то причинам крайне далека от «рекомендуемых системных требований», то вы легко сможете переключить движок в режим DirectX 7-рендеринга и, лишившись красивого клубящегося дыма и вштр-моделек фрицев, получить взамен весьма сносную скорость работы.

Единственное, что действительно удручает, так это крайне упрощенная игровая физика. Подстреленные гады без лишних художеств быстро складываются в неподвижные трупы, смешно дергают ногами во время прыжков и как-то уж совсем картонно подлетают на гранатах. Впрочем, учитывая масштаб местных перестрелок, вряд ли у вас будет время обращать внимание на подобные конфузии.

■ ■ ■

Итак, приближаясь к выводам. Несмотря на все внутренние простоты, эту игру совсем не хочется обсуждать с привычных позиций критика — тыкать пальцами в явные геймплейные недоделки, гундеть о «задолбавших скриптах» и валять в грязи дистрофичный мультиплеер. Несмотря на минимум новых идей и ряд спорных упрощений, в Call of Duty 2 играешь с по-детски широко раскрытыми глазами, периодически издавая нецензурно-восторженные междометия и наивно поражаясь привычным, в общем-то, вещам.

В Call of Duty 2 заложена огромная, каких-то нечеловеческих масштабов энергетика, благодаря которой вы будете раз за разом переигрывать сложные моменты, с упорством рядового Матросова бросаться на самые опасные амбразуры и ежеминутно проявлять чудеса мужества и героизма. Говоря проще, секрет этой игры в том, что сегодня вы вряд ли найдете другой настолько же адреналиновый, динамичный и одновременно очень жесткий шутер. Игр с подобным геймплеем на PC-рынке попросту нет (на консолях, правда, есть Halo 2, но какое нам, право, до него дело?).

Так что забудьте весь свой прошлый опыт, не вспоминайте о F.E.A.R. или там Half-Life 2 — запустите Call of Duty 2 и играйте, как будто в первый раз. Состояние абсолютного детского счастья наступит — вот увидите — уже через двадцать минут. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на бесконечное самоцитирование и жестокий минимум свежих идей, Call of Duty — по-прежнему главный WWII-экшен современности. Адреналиновая, динамичная и очень жесткая Игра.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

9.0

“ИГРОМАНИИ”