

**Call of Duty 2, несомненно, не останется незамеченной любителями стрелялок про Вторую мировую. Но, положив руку на сердце, принципиально она ничем не отличается от снискавшей столько любви первой части.**

Владимир ИОТЧЕНКО

vladimir.iotchenko@times.lv

Все надежды надо возлагать на то, что короткая демонстрационная версия *Call of Duty 2* просто физически не даёт возможности разработчикам продемонстрировать игрушку во всём обещанном великолепии. Потому что то, что представлено широким геймерским массам под видом демки *CoD 2*, очень мало чем отличается от оригинала.

Нам обещали больше свободы — мол, во второй части игрушка станет нелинейной, у игрока появится возможность выбора, каким образом проходить миссию. Да и с заданиями ситуация несколько изменится — дадут их пачку, а в какой последовательности выполнять — опять же оставят на усмотрение игрока. Честно говоря, в демонстрационной версии игрушки, включающей в себя всего одну непродолжительную миссию, этого не заметно. Всегда есть только один вариант пробиться вперёд, да и задания также давались по одному в единицу времени. Выполнишь — получишь следующее.

Нам обещали что-нибудь толковое сделать со скриптами, чтобы игрушка не была напичкана ими так сильно. Если память не подводит, то используются эти скрипты-триггеры в демке примерно так же часто, как и в оригинале. Ми-

# По зову долга

нус такого подхода заключается в том, что отыгрывая миссию по второму-третьему-четвёртому разу, ты всегда знаешь, где находится враг и когда он выскочит из-за угла.

Впрочем, даже если разработчики из *Infinity Ward* и не сдержали свои обещания, это не означает, что игрушка получилась плохой и не стоит в неё играть. Это означает лишь то, что *Call of Duty 2*, увы, не получилась отличной и не оправдала часть ожиданий геймеров.

Тем не менее нельзя сказать, что нам просто предлагают новые миссии в старой "упаковке". С первого взгляда заметно, что игрушку полировали долго и упорно. Во-первых, графическая составляющая — на высоте. Отлично удалась модели, всё в полном порядке с визуальными эффектами. Да и окружающие пейзажи выглядят замечательно. События демо-миссии раз-

ворачиваются в Северной Африке, и разработчики ездили туда на экскурсию — смотреть, как там и что, чтобы натуралистично воссоздать этот регион в *CoD2*.

Переделаны и звуковые эффекты. Так, разработчики ввели *Battle Chatter*, то есть теперь и свои, и противники активно орут на поле боя. И орут, надо заметить, по делу — сообщают о том, где противник замечен, куда граната вражеская свалилась, требуют огневого прикryтия или сообщают о том, что перезаряжаются. Американцы и англичане орут на английском, понятное дело, немцы — на неплохом немецком. Осталось только выяснить, на каком языке разговаривают в *Call of Duty 2*. Ведь в игрушке нам обещают три кампании: советскую, британскую и американскую. В общей сложности 27 миссий. Проходить, кстати, можно в произвольном порядке.



Воина стала менее индивидуальной, если так можно выразиться. Дело в том, что вокруг игрока постоянно носится масса сослуживцев (ну хорошо, несколько человек точно рядом есть), так что чувство собственного героизма и значимости абсолютно пропадает. Да и фашисты не стремятся сразу же грохнуть именно персонажа игрока, они вполне могут быть заняты борьбой с другими солдатами союзников. И это хорошо, это правильно, это, по логике вещей, больше похоже на правду.

Хотя, с другой стороны, правдоподобность тут и не пахнет. Игрок без проблем выживает после нескольких жестоких попаданий в упор, может выдерживать и недалёкий разрыв гранаты. Впрочем, врагам обычно тоже требуется больше одной пули.

Арсенал, кстати, немаленький, более десятка стволов, но

## CALL OF DUTY 2

ПРОЦЕССОР	1.7 GHz
ПАМЯТЬ	256 MB RAM
ВИДЕО	3D-Acceleration, 64 MB
ОС	Windows 98/Me/2000/XP
АРХИВ	download.times.lv

во многом знаком уже по первой части. Как обычно, носить на себе можно ограниченный запас стволов, всего два — плюс патроны и гранаты.

Вердикт *Call of Duty 2* можно будет вынести только после того, как появится полная версия игрушки, а до этого момента осталось недолго. Но даже если ситуация со свободой действий и скриптами не изменится, то поклонникам жанра мы всё равно рекомендуем этот проект как неплохую стрелялку про Вторую мировую.



# Военно-полевой звук

**Army Racer — это аркадные автогонки, основная изюминка которых заключается в их военной тематике. Не в смысле гонять на танках придётся, а просто ездить надо будет по военным базам.**

Ребята из *567 Media* — очень самоуверенные товарищи. В самом деле, надо быть очень уверенным в себе и своём продукте, чтобы выпустить его на непонятном широком языке. Нет, не на албанском, популярность которого в Рунете в последнее время просто зашкаливает, а на родном для разработчиков венгерском. Непонятно ни слова, всё приходится изучать методом научного тыка. Впрочем, давнее знакомство с жанром аркадных автогонок любого убедит, что непонятный язык интерфейса не остановит любителей лихих виражей. Нас, по крайней мере, точно.

По большому счёту, *Army Racer* — самые обыкновенные автогонки, просто в них широко используется армейская тематика. В частности, в демо-версии предлагают погонять на территории австралийской военной базы. Но география игрушки весьма обширна — состязаться в управлении четырёхколёсными транспорт-



ными средствами предложат и Японии, и в России, и в Саудовской Аравии, и в США, и в Канаде... список можно продолжать долго. В общей сложности автогонщикам предложат порядка полусотни различных состязаний. Военные

базы, аэропорты и даже авианосец ждут своих победителей.

Не всегда победителем является тот, кто придёт первым к финишу. В *Army Racer* есть несколько режимов заездов — и "все против всех", и на время, и на проезд всех чек-по-

ARMY RACER	
ПРОЦЕССОР	1 GHz
ПАМЯТЬ	128 MB RAM
ВИДЕО	3D-Acceleration, 32 MB
ОС	Windows 98/Me/2000/XP
АРХИВ	download.times.lv

интов. За победу в гонке награждают, разумеется, деньгами. Последние нужны только для того, чтобы покупать себе новые автомобили и "тонировать" их. Железных коней в общей сложности в игрушке насчитывается около двух десятков. Самых разных — начиная от маломощного немецкого "грабанта" и заканчивая современными суперкарами (кстати, есть и российская, точнее, советская *Lada* — "семёрка"). Интересно, что самое "военное" в автопарке — гражданская версия джипа *Hummer*. Чем лучше машина, тем дороже она стоит, конечно же. В демке, кстати, покатаются дают только на "грабанте". Теоретически, если провести несколько часов за гонками, то можно заработать денег и на следующую машину, но

пойдут на этот шаг разве что законченные фанаты.

А, к великому сожалению, оказался никчёмным. В том плане, что если выступать на одинаковых по мощности машинах, то уехать от конкурентов проблем не составляет вообще. Соперники получились тупенькими, но злыми — активно толкаются и обязательно воспользуются возможностью задвинуть игрока в "отбойник" или ближайший столб. Им надо отплачивать той же монетой. Кстати, от столкновений и коллизий машинкам не "плохеет" и внешний вид тоже не портится.

*Army Racer* в меру симпатична. По крайней мере, кататься по базе в демке было интересно — она достаточно тщательно проработана. Тут и там встречается разнообразная военная техника, стоят всякие запрещающие знаки... С визуальной составляющей всё в полном порядке. Поклонникам игр этого жанра она, весьма возможно, покажется неплохой, правда, очень лёгкой. Но как минимум вечер-другой на освоение армейских баз в разных уголках земного шара потратить можно будет.