



ВАДИМ ШЕВЧЕНКО

ОКОПНАЯ ПРАВДА

Вадим Шевченко

Окопная правда

«Автор»

2026

Шевченко В. А.

Окопная правда / В. А. Шевченко — «Автор», 2026

Эта книга — художественно-документальный слепок одной из самых мрачных и бескомпромиссных интерактивных хроник о Второй мировой войне. Здесь нет места пафосу победных маршей и глянцево-героическому героизму. На страницах этого романа читатель пройдет путь сквозь два полярных, но одинаково беспощадных ада: задыхающийся от напалма зеленый лабиринт Тихого океана и леденящую кровь, охваченную жаждой мести Восточную Европу. Это история о том, как индустриальная машина уничтожения стирает человечность, оставляя на месте душ лишь выжженную землю. Под одной обложкой сошлись первобытная паранойя джунглей Пелелиу, грохот гусениц на Зееловских высотах и трагический шекспировский конфликт чести и ярости в шаге от стен поверженного Рейхстага.

© Шевченко В. А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Предисловие	5
Пролог. Пепел и соль	6
Сталинградский лед и пепел	7
Сталь и порох: Анатомия уничтожения	8
Конец ознакомительного фрагмента.	9

Вадим Шевченко

Окопная правда

Предисловие

Эта книга — художественно-документальный слепок одной из самых мрачных и бескомпромиссных интерактивных хроник о Второй мировой войне. Здесь нет места пафосу победных маршей и глянцевого героизму. На страницах этого романа читатель пройдет путь сквозь два полярных, но одинаково беспощадных ада: задыхающийся от напалма зеленый лабиринт Тихого океана и ледяную кровь, охваченную жаждой мести Восточную Европу.

Это история о том, как индустриальная машина уничтожения стирает человечность, оставляя на месте душ лишь выжженную землю. Под одной обложкой сошлись первобытная паранойя джунглей Пелелиу, грохот гусениц на Зееловских высотах и трагический шекспировский конфликт чести и ярости в шаге от стен поверженного Рейхстага.

В истории интерактивного искусства мало произведений, способных уловить истинный запах войны. Call of Duty: World at War делает это с первых секунд. Она не пытается развлечь игрока. Она швыряет его в грязь, перемешанную с кровью.

Call of Duty: World at War навсегда останется уникальным прецедентом в истории жанра. Разработчики из Treyarch совершили радикальный шаг: они убрали из военной драмы элемент развлечения, заменив его чистым, осязаемым аудиовизуальным экстремизмом.

Пролог. Пепел и соль

История не помнит имен тех, кто захлебнулся грязью в окопах. Она помнит лишь даты, стрелки на штабных картах и сухие цифры потерь. Но у этой войны было иное лицо — искаженное гримасой ярости, умытое слезами и кровью, задохнувшееся в удушливом дыму пожара.

Эта книга — не гимн великим победам и не хроника парадов. Это погружение в беспросветную, осязаемую тьму, где человеческая жизнь стоила дешевле стреляной гильзы.

Два океана земли. Два абсолютно разные, но одинаково беспощадные бездны.

На одном конце света, под незаходящим багровым солнцем Пасифики, безумие пахло гниющими джунглями, пороховой гарью и напалмом. Там, среди душной зелени Пелелиу и выжженных скал Окинавы, люди сражались не с армией, а с невидимым, растворившимся в тумане призраком. Там война была ежесекундным, клаустрофобным кошмаром, где из каждого подземного лаза и с каждой кроны дерева дышала смерть.

На другом конце, зажатый в ледяные тиски Восточного фронта, умирал и возрождался Сталинград. Черно-белый мир, лишенный красок и жалости, где руины из кирпича и бетона стали монументальным склепом. Здесь война не была вопросом выживания — она стала религией мести. Сквозь грохот артиллерии и шелест снайперских пуль здесь звучал хриплый, срывающийся на рев голос, ведущий за собой сквозь огонь к самому сердцу Берлина. Голос, заставивший мертвецов подняться из фонтана с ледяной водой и повернуть историю вспять.

Они не были праведниками. Они стали чудовищами, чтобы победить других чудовищ. И когда над Рейхстагом поднялось красное знамя, а над замком Сюри затихли последние выстрелы, мир не обрел покой. Он просто замер, оглушенный и опустошенный, навсегда изломанный этой великой и страшной бойней.

Закройте глаза. Прислушайтесь. Сквозь толщу лет все еще доносится этот звук — безумный, индустриальный пульс войны.

Хроника кромешной тьмы начинается здесь.

Сталинградский лед и пепел

Восточный фронт встречает леденящим оцепенением. Сталинград в World at War — это монументальное кладбище из кирпича и бетона. Город мертв, но он продолжает убивать.

Цветовая палитра смерти. Разработчики лишили эту главу красок. Экран заливают серые, грязные, монохромные тона. Это подчеркивает абсолютную безнадежность.

Фонтан «Бармалей». Сцена среди замерзших трупов в разрушенном фонтане врезается в память. Она задает тон всей советской кампании. Война здесь — это месть.

Звуки разрушения. Ветер гудит в проломах стен. Далекий гул артиллерии не затихает ни на миг. Шаги одинокого снайпера звучат как приговор.

Симфония ярости и железа

Атмосфера World at War была бы неполной без ее аудиовизуального радикализма. Игра переступает черту привычного военного шутера.

Музыкальное безумие. Композитор Шон Мюррей отказался от классических оркестровых маршей. Он смешал тяжелый индустриальный рок, скрежет металла и мрачные хоровые партии. Музыка звучит как безумный пульс самой войны.

Визуальная жестокость. Оторванные конечности, разрываемые снарядами тела — это не просто графический элемент. Это демонстрация хрупкости человеческой жизни перед лицом индустриальной машины смерти.

Голоса войны. Хриплый, полный ненависти голос сержанта Резнова (в исполнении Гари Олдмана) буквально ведет игрока за руку сквозь ад. Его монологи — это манифест слепой ярости.

Финал в Берлине у стен Рейхстага — это кульминация кошмара. Небо окрашено в багровые тона. Огонь огнеметов выжигает последние очаги сопротивления. Это не триумф победы, это финал колоссальной трагедии. World at War оставляет после себя тяжелое чувство опустошения. Она доказывает: на войне нет правых, есть только выжившие.

Сталь и порох: Анатомия уничтожения

Атмосфера *World at War* соткана не только из серых фильтров и криков актеров. Ее главный фундамент — это осязаемый, первобытный фетишизм оружия. Разработчики лишили арсенал Второй мировой войны привычной по другим шутерам стерильности. В этой игре оружие чувствуется как тяжелый, грязный и смертоносный инструмент, который брызжет маслом, обжигает руки и сокрушает человеческую плоть с первобытной жестокостью.

Симфония механического скрежета

Каждый выстрел в игре — это микро-взрыв, бьющий по барабанным перепонкам. Аудиодизайн арсенала сознательно перегружен низкими частотами и металлическим лязгом.

Винтовка Мосина и карабин Bolt-Action. Когда Димитрий Петренко передергивает затвор своей «трехлинейки», игрок буквально кожей чувствует сопротивление тугого металла. Сухой, оглушительный хлопок выстрела эхом разносится по сталинградским руинам, а звон падающей на бетон гильзы звучит в наступившей тишине как финальная точка.

Пистолет-пулемет Шпагина (ППШ-41). Это не просто автомат, это олицетворение советской кампании. Безумный темп стрельбы превращает его звук в сплошной, утробный рык. Экран дрожит, барабанный магазин пустеет за секунды, а дульное пламя ослепляет в темноте берлинского метро. Это оружие безумного натиска, созданное для того, чтобы подавлять врага шквалом свинца.

Американский M1 Garand. На полях Пелелиу этот карабин становится главным спутником морпеха. Его визитная карточка — знаменитый металлический клик («дзинь»), с которым пустая пачка вылетает из ствольной коробки после восьмого выстрела. В этот миг клаустрофобного ужаса джунглей этот звук означает лишь одно: ты беззащитен перед лицом бегущего на тебя смертника.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.