

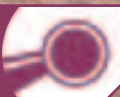
НА КОБЕР! | S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

ТЕНИ В РАЮ



Ищи
видеообзор
на диске!



**Игра
месяца**



Текст: Михаил Бузенков

«Зона – это очень сложная система... ловушек, что ли, и все они смертельны. Не знаю, что здесь происходит в отсутствие человека, но стоит появиться людям, как все приходит в движение». Герой Александра Кайдановского из кинофильма «Сталкер» считает Зону местом особым, едва ли не священным. И в одной из сцен ясно дает понять, как следует вести себя в ее пределах.

НА КОБЕР! | S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

■ ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter/ Role-Playing Game
■ ИЗДАТЕЛЬ
THQ
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC World Publishing
■ РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
■ ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■ ПОЛЕТИТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
■ КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stalker-game.com



Трое – Писатель, Профессор и Сталкер – стоят перед дверью в Комнату. Природа ее столь необычна, что даже великий **Тарковский** ограничился лишь намеками. Если отбросить высокие материи, столь любимые режиссером, то Комната дарует человеку все, что тот пожелает. Так вот, трое стоят перед дверью. Писатель достает пистолет и взводит курок. Сталкер, завидев ствол, умоляет его: «Тут нельзя с оружием! [...] Бросьте, я вас очень прошу! [...] Ну в кого вы будете стрелять?» Комната и Зона – неперменные атрибуты произведений о сталкере, будь то фильм,

книга или компьютерная игра. Они могут менять обличье, но суть остается прежней. У Стругацких желание исполнял Золотой шар, GSC придумала таинственный монолит, расположенный в недрах АЭС. Что касается Зоны, то здесь впору говорить о некоей идейной преемственности. Тарковский взял за основу аномальную территорию из «Пикника на обочине» и предположил, что причиной ее появления мог стать не упавший метеорит, а взрыв в четвертом бункере (одно из старых зданий в городе Хармонт). Через несколько лет после выхода фильма, в 1986-м, рванул четвертый энергоблок Чернобыльской АЭС. И вот спустя 21 год со дня катастрофы именно его разыскивают новые сталкеры. Несмотря на сходство, кое в чем взгляды авторов так и не сошлись – к своей работе главные герои игры, книги и фильма относятся по-разному.



■ Через минуту реактор взлетит на воздух. И все живое умрет от радиации.



■ Обрати внимание: помимо оружия и воды в рюкзаке сталкера есть и провизия. Одной лишь огненной водой голод не утолишь.



■ Кульминационный момент. Через минуту прилетят вертолеты, и начнется такая заварушка, что только держись.

ТРУПОВОЗКА

S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl – стремительный, жестокий шутер и лишь затем игра про Зону. Чтобы лучше понять суть этого разочарования, обратимся к фильму.

Сталкер: В Зоне вообще прямой путь не самый... короткий. Чем дальше, тем меньше риска.

Писатель: Ну, а если напрямик – это что, смертельно?

Профессор: Ведь вам же сказали, что это опасно.

В игре сталкер петляет лишь первую пару часов. Он обходит каждую аномалию, предварительно бросив в нее дюжину болтов, прячется от врагов по кустам и, завидев военных, тотчас ретируется. Но затем наступает просветление и начинается то, что на языке геймера со стажем принято называть «мясом». Вооружившись автоматом Калашникова, гранатами, снайперской винтовкой, дробовиком и еще черт знает чем, Меченый (так зовут героя) вихрем проносится по самым опасным участкам виртуального Чернобыля. В одиночку захватывает военные базы, сигает через «воронки» и «электры», втапывает в землю полчища мутантов и в довершение штурмует Припять.

Единственный враг киевского Рэмбо – радиация, единственный друг – бутылка казацкой водки. Все остальное – череда перестрелок, отделяющих вступительный ролик от финальных титров. Одни поставлены чуть лучше, другие похуже. Некоторые запоминаются надолго, остальные выветриваются из памяти начисто.

Беда Shadow of Chernobyl не в том, что она не похожа на фильм и книгу. И даже не в том, что она им противоречит. Как раз наоборот. Шедевры Тарковского и Стру-



■ Поведение снорков во время схватки напоминает движения бойцов капузро.



■ С миром игры все в порядке. Это радиоволны влияют на головной мозг сталкера.

гацких для массового проекта не годятся. Дело в другом. Детище GSC, вопреки смелому замыслу, мало чем отличается от прочих шутеров. Что бы ни происходило на экране, какое бы задание ни выполнял герой, игра неумолимо тащит его в одно и то же место. Туда, где притаился ближайший мародер с обрезом.

ЧЕРНОБЫЛЬСКИЙ ГЛАВПОЧТАМ

Разнообразие – не самая сильная сторона S.T.A.L.K.E.R., но, безусловно, одна из наиболее важных. В игре действительно семь концовок, и все они яркие, запоминающиеся. Но чтобы добраться до конца, придется выполнить десятки «почтовых» поручений. Большая часть из них еще и повторяется. И ладно бы речь шла только о побочных заданиях. Нет, страсть сценаристов к самокопированию распространилась даже на основ-

ную сюжетную линию. Страшно сказать, но за первые пять-десять часов (в зависимости от уровня сложности) придется четырежды доставить секретные документы! И добро бы лежали они неподалеку. Так нет, чтобы добраться до очередного тайника, нужно отмахать пару километров. А порой и все шесть, если путь был выбран неверно.

Заблудиться в Зоне – раз плюнуть. Дабы облегчить игроку поиск маршрута, авторы снабдили мини-карту стрелкой, которая указывает направление и расстояние до следующей контрольной точки. Но зачастую единственная верная дорожка пролегает через свалки, железнодорожные станции, разрушенные заводы... Там она извивается, огибает заборы и контейнеры, устремляется вверх по холмам, ныряет под вагоны и прячется где-то между ржавыми ав-

томобилями и телами погибших солдат. Не углядел – пеняй на себя. Сделать подпись на карте (например, отметить гараж, после которого следует свернуть налево) нельзя. Приходится постоянно озираться и мотать на ус все, что увидел в округе. Но, как говорится, не было бы счастья, да несчастье помогло. По непонятным причинам дизайнеры не предусмотрели режим быстрого перемещения между игровыми зонами. Хотя на ранних стадиях разработки предполагалось, что персонаж сможет использовать вертолеты. Поэтому, исследовав каждый район вдоль и поперек, запоминаешь каждое деревце, каждую аномалию. А потом уже и карта никакая не нужна.

СМЕРТЬ ЕЙ К ЛИЦУ

Можно сколь угодно долго корить игру за мелкие и не очень изъяны, но в одном ей



■ Самый выдающийся монстр во всей игре. Его ментальные атаки выглядят просто превосходно.



■ AI в Shadow of Chernobyl в целом неплохой, но порой у него случаются нелепые промахи. Враги застывают в неестественных позах и напрочь забывают о сталкере.

не откажешь – S.T.A.L.K.E.R. необычайно живописен. Мертвая серость лесов, изъеденные радиацией остовы автомобилей, темные проемы окон, трупы, трупы, трупы, неизменно стылое небо и величественное здание АЭС, сравнимое по архитектуре разве что с египетской пирамидой... Если **Fallout 3** все-таки выйдет в ближайшие год-два, он должен выглядеть именно так. И дело тут не только в графических технологиях, хотя и в них тоже, но в самом художественном подходе. Смутное представление о Зоне, свойственное всем новоявленным сталкерам, со временем превращается в осязаемый страх перед силами, над которыми человек не властен. Уродливых мутантов сменяют собаки-призраки, солдат – бесчувственные зомби. Лишь в Припяти все обрывается. Вдохнув полной грудью, герой выхватывает автомат и начинает палить из него что есть сил. Это не просчет GSC, так должно быть. По закону жанра FPS.

А еще по ту сторону экрана порой идет дождь. Мелкий, противный. Жаль, на тактику боя он не влияет.

МОДНЫЕ СЛОВА

Shadow of Chernobyl использует графический движок X-ray. Он поддерживает

восьмую и девятую версии DirectX, шейдеры третьего поколения, а также неплохо работает со светом и тенями. Впрочем, подобным ядром современного игрока не удивишь. Равно как и миллионом полигонов в кадре.

На подходе **Crysis** – там покажут и не такое. А вот чего в шутере от **Crytek** не будет наверняка, так это системы симуляции жизни A-life. Пока Меченый исследует Зону, выполняет поручения бармена и прочих неигровых персонажей, она просчитывает поведение монстров и людей согласно заранее заданному алгоритму. Так, голодные собаки стаями нападают на случайных путников, наемники штурмуют лагеря военных и устраивают засады в разрушенных зданиях. В зависимости от действий той или иной группировки герой получает дополнительные задания.

Если верить официальному сайту, A-life «генерирует бесконечное число случайных квестов». То ли поведение моего подопечного не вписывалось в систему, то ли сама система давала сбой, но все попытки отклониться от сюжетной ветви сводились к уничтожению противников и поиску однотипных артефактов.

Мы склонны думать, что дело все-таки не в поведении...

НАЙТИ И ВЫБРОСИТЬ

В книге они называются хабар. В **Shadow of Chernobyl** – артефакты. Предметы с диковинными свойствами можно отыскать только в Зоне. Некоторые из них лучше продать бармену, другие – прикрепить к поясу. При этом следует учитывать, как та или иная вещь влияет на жизнеспособность героя.

К сожалению, заставить сталкера охотиться за артефактами разработчики так и не смогли. Во-первых, сбывать их бессмысленно. На вырученные деньги все равно ничего толкового не купишь. Во-вторых, лучшие образчики встречаются еще в первой половине игры. Стоит их отыскать – и всякий интерес к собирательству пропадает.



ЧЕРНОБЫЛЬСКИЙ ЙОГ

Аномалии смертельно опасны для любого сталкера, кроме тех, что бегают по Зоне как ужаленные. Я поступал именно так, а потому через пару часов игры навсегда позабыл о болтах, с помощью которых можно якобы распознать ловушку. Неприятности доставляли лишь «жарки» и «электрики». Преодолеть их целым и невредимым никак не удавалось. Но потом за скромную сумму я приобрел чудесную броню. Она полностью защищала от огня и электричества. Будь такая у Рэда Шухарта, он бы вмиг разбогател.



■ Этот телепорт приведет героя к Монолиту. Но стоит ли к нему идти? Помнишь сказки о злобных джиннах?

КРАСНЫЕ ПРОТИВ БЕЛЫХ

В отличие от кампании мультиплеер S.T.A.L.K.E.R. отлично знаком большинству пользователей. Последний раз его показывали в марте этого года на выставке **GameX**. С тех пор мало что изменилось. На одной из десяти карт сражаются две команды: сталкеры и наемники. Первые оснащены оружием отечественного производства, вторые предпочитают зарубежные стволы. Сетевых режимов всего три: классический и командный Deathmatch, а также «Охота за артефактами» (напоминает Capture the flag, только вместо знамени вояки стараются доставить на базу диковинный предмет). Независимо от выбранного типа игры, все бойцы начи-

нают схватку «новичками». Потом, поднаборов, получают звания «бывалый», «профи», «ветеран» и «легенда». В зависимости от опыта персонажа меняется и его снаряжение. Так, салаги, привыкшие оберегать собственный зад и часами сидеть в засаде, обречены вечно стрелять из пистолета.

СЧАСТЬЯ ДЛЯ ВСЕХ, НЕ ДАРОМ

Бриллиантовые дороги по-прежнему мерещатся лишь где-то на горизонте. Даже сейчас, когда эйфория от первых часов игры прошла, и, в общем-то, стало ясно, что переворот в жанре шутеров S.T.A.L.K.E.R. не совершит, нам все еще кажется: он – лучший. За шесть лет разговоры о выдающемся творении украинских разработчиков превратились в привычку, которую не вытравить уже, наверное, ничем... Жарило солнце, перед глазами плавали красные пятна, дрожал воздух на дне



■ Митя Хэйман уступил мне первое место незадолго до конца игры. Потом я его и вовсе пристрелил.



■ NPC самостоятельно добивают раненых врагов. Еще и приговаривают: «Ну что? Пора прощаться?»



■ **Наждый развлекается как может. Эта парочка продолжит любовные утехы на небесах.**

карьера, и в этом дрожании казалось, будто Шар приплясывает на месте, как буй на волнах. Тысячи обезумевших «сталкеров» шли к нему с единственной целью – попросить add-on.

P.S.: Пока я изучал S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, вопрос «Ну как? Только без дураков!» задали десятки сотрудников издательства. Получив исчерпывающий ответ, они подолгу всматривались в экран, вздыхали и обещали непременно приобрести игру, как только та поступит в продажу. Подобного внимания прежде не удостоивались даже проекты студии **id Software**.



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■	8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■	8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■	7.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Живописные пейзажи; добротный многопользовательский режим; множество дизайнерских находок; семь различных концовок; обширный игровой мир; богатый визуальный ряд.

- **НЕДОСТАТКИ:**
Неудобная карта; однообразные задания; малое количество артефактов; некоторая непродуманность концепции; нет режима быстрого перемещения между районами.

ИТОГО 8.0 Не все ли равно, что я здесь напишу? Один черт – купишь. Еще бы, шесть лет ожидания!



STALKER

МАРТ 2007