

# S.T.A.L.K.E.R.

## ЗОВ ПРИПЯТИ

Из всех «постсоветских» игр самые необычные отношения у отечественных покупателей сложились, пожалуй, с серией S.T.A.L.K.E.R.. Долгие годы ее дебютный проект был чем-то вроде несбыточной мечты, светлого идеала «гениальной и неповторимой игры». Затем мечта сбылась, материализовавшись, правда, в виде игры отнюдь не совершенной. Но несмотря на все недостатки, у проекта была та самая, простите за дурацкое выражение, метаморфическая «душа». Эта игра ощущалась и выглядела совершенно уникальным образом. Тут и вправду можно было поверить, что чернобыльская авария стала причиной куда более страшных изменений, нежели на самом деле. Изуродованные деревья, серые стены, полуразрушенные дома и заводы, вечная осень – S.T.A.L.K.E.R. профессионально нагонял тоску. Разумеется, в хорошем смысле.

Увы, уникальная атмосфера и интересное визуальное исполнение буквально тонули в море ошибок и недоработок. Первые покупатели превратились в невольных бета-тестеров, да еще за собственные деньги. На разработчиков обрушилась лавина брани и отборных проклятий, но диски все равно раскупались, как пахлава на украинском пляже.

С дополнением «Чистое небо» история повторилась с мистической точностью. На этапе разработки в нем виделся эдакий идеальный S.T.A.L.K.E.R., полностью доведенный до ума. На деле же половина интересных идей не заработала или заработала не так, как нужно. Заявленная война группировок оказалась сущей профанацией, система симуляции жизни (одно название чего стоит!) A-life безбожно сбои-



ла... На «Чистое небо» даже жаловались из-за слишком темных ночей! С заходом солнца на голову героя будто опускалось глухое ведро – ну просто ни черта не было видно! Тем временем, многочисленные программные ошибки, ставшие визитной карточкой оригинальной игры, вернулись в расширенном и дополненном составе.

### ЖИВИТЕЛЬНЫЙ МИНИМАЛИЗМ

И вот третья попытка – «Зов Припяти». Интересно, что информация о продолжении появилась 1 апреля. Неудивительно, что многие сочли это не самой удачной шуткой. А когда выяснилось, что «Зов» – не розыгрыш, появились уже новые подколки, только теперь в адрес самой игры. Мол, большинство людей уже на подсознательном уровне с подозрением относятся к S.T.A.L.K.E.R.. За два предыдущих выступления GSC серьезно подмочила репутацию, и верить на слово, что к третьей части все изменится, сейчас готовы только законченные оптимисты.

Видимо, поэтому GSC в этот раз не торопится с громкими заявлениями и много новацией не обещает. Скорее, наоборот – некоторые ранее реализованные идеи уйдут в небытие. Например, война группировок, которая толком не работала в «Чистом небе» и на доведение ко-

торой, судя по всему, нужен серьезный запас времени.

Время – вот, пожалуй, главный враг GSC. О первой игре сложили множество шуток, связанных с ее бесконечными задержками. Да и дата релиза продолжения тоже сдвигалась. Поэтому сейчас украинские умельцы оперативно и буквально по винтику перебирают собственные наработки, выбирают самое лучшее и соединяют это в функционирующий без сбоев механизм. По всему выходит, что получится оригинальный S.T.A.L.K.E.R. с небольшими заимствованиями из «Чистого неба». Если подумать, не самый плохой из всех возможных вариантов.

### СЛОЖНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Из того, что новая игра точно унаследует от «Чистого неба», пока заявлены модернизация оружия и «улучшенный» поиск всевозможных артефактов. Если вы уже успели забыть, то выглядело это вот так: по показаниям прибора приходилось определять примерное положение редкой штуковины и лезть в самый центр какой-нибудь аномалии, разрывающей все живое на куски. Модернизация различного вооружения станет еще обширнее, появятся новые улучшения и редкие детали. Хороший «ствол» понадобится не только для перестрелок с другими людьми, но и для охоты на мутантов.

Со всякими жутковатыми тварями за последний год случилась интересная трансформация: их четко поделили на «хищников» и «травоядных». Теперь фауна Зоны в буквальном смысле будет рвать друг другу глотки в борьбе за выживание. Этим можно воспользоваться и, например, натравить стаю псевдособак на мутировавших кабанов.

Отношения с людьми складываются по другой, пусть и банальной, но логичной и функциональной схеме. Чем больше вы вредите одной из группировок, тем враждебнее она к вам настраивается. Соответственно, при желании можно убить сотню других сталкеров и установить дипломатические отношения даже с бандитами. Возможна и нейтральная позиция, самая верная в Зоне, где давно уже действует правило



вместо количества решено сделать упор на качество. Новые земли будут просторными и богаты-

по-прежнему создается на основе реальных карт, спутниковых снимков и планов местности, так что «Зов Припяти» можно воспринимать как интерактивный путеводитель по Чернобылю и окрестностям. В том числе по пустующему и мертвому сегодня городу Припяти – в GSC целиком воссоздают его восточный микрорайон. Среди других впечатляющих территорий – целый завод «Юпитер» и его окрестности с деревней и железнодорожной станцией.

От нового дополнения глупо и наивно ждать революции. GSC показала, что она умеет делать игры выдающиеся, с внушительным миром и ворохом интересных идей, но ей постоянно мешают собственные амбиции. Сейчас авторы, кажется, их поумерили, и просто создают настоящий S.T.A.L.K.E.R., который давно ждут поклонники. Думаете, получится?



«каждый сам за себя». Нейтралитет, кстати, пригодится и в других случаях. GSC, похоже, понимает, что большинство заданий первых двух игр были откровенно неинтересными и вторичными. Предполагается, что в «Зове Припяти» им на смену придут действительно интересные миссии, за подготовку которых отвечает отдельный человек. Простейший пример: бандиты предлагают вам напасть на стоянку сталкеров. Можно согласиться и получить соответствующее вознаграждение, можно рассказать про коварный план самим сталкерам и отбить атаку врагов, а можно, наконец, просто уйти по своим делам и забыть про конфликт.

ми на аномалии, артефакты, мутантов и других сталкеров. Мир



### МОЖЕТ БЫТЬ, ПОЛУЧИТСЯ?

Свои дела придется улаживать на пяти новых локациях – в этот раз