



EPIC

ЖАНР
АНОМАЛЬНЫЙ
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
GSC WORLD
PUBLISHING

РАЗРАБОТЧИК
GSC GAME
WORLD

ПЛАТФОРМА
PC

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- 2 ГГц, 512 МБ, 128 МБ ВИДЕО
- INTEL CORE 2 DUO 2,8 ГГц,
2 Гб, 512 МБ ВИДЕО

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

Зов Припяти

В третий раз он закинул невод...



АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ
"Игромания Лайт"
ноябрь / 2009

«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» — пожалуй, самый неамбициозный проект GSC Game World. История его появления на свет похожа на поучительную восточную легенду, в которой заносчивый и бойкий юноша хвалится, что совершит подвиг, но раз за разом его постигает неудача. Так вот, GSC — это как раз тот самый юноша, которому подвиг удался лишь с третьей попытки. Умерив пыл и сумев найти внутреннюю гармонию, разработчики наконец-то добились желаемого.

ТРЕТИЙ РАЗ В ПЕРВЫЙ КЛАСС

За плечами у GSC — два больших эксперимента с именем S.T.A.L.K.E.R. в

названии. Много обещаний, смелых заявлений, перенесенных сроков выхода и очень, очень много критики — ничуть не меньше, чем хвалебных отзывов. Вокруг «Зова Припяти» с самого начала шума было значительно меньше. Список особенностей игры мало отличается от того, что нам когда-то обещали в «Тени Чернобыля»: Зона отчуждения, радиация, аномалии, артефакты, мутанты, симуляция жизни. Вместо того, чтобы придумывать новую идею, разработчики взяли все лучшее, что было в двух предыдущих частях, усовершенствовали, смешали, покрасили свежей краской

и обработали напильником, чтобы к обещанному сроку без всяких проволочек выпустить максимально качественную игру.

Сюжетно «Зов Припяти» является прямым продолжением «Тени Чернобыля». Стрелок открыл путь к центру Зоны, и туда повалили все кому не лень: вольные сталкеры, бандиты, «Долг» со «Свободой», военные. С последними вышел конфуз: пять вертолетов, летевших в Припять, были размазаны по земле неизвестными силами. Игроку предлагают выяснить, что произошло с винтокрылыми машинами. Никаких сценарных откровений ждать не стоит: в «Зове Припяти» сюжет, как и во всех остальных играх серии, интересен только убежденным поклонникам сеттинга. Основная причина, по которой люди играют в «Сталкера», — возможность окунуться в опасный, заброшенный, пропитанный тоской и унынием мир, в котором вроде бы еще совсем недавно кипела жизнь.

В «Зове Припяти» этот мир стал еще мрачнее. Его идеально характеризуют слова случайного сталкера: «Ну вот, приперлись мы в центр Зоны, и что?» А собственно, ничего. Россыпей артефактов здесь не оказалось, зато старые проблемы внезапно обострились. Безопасных мест практически нет, мутантов в разы больше, выбросы аномальной энергии случаются чуть ли не каждый день. Поэтому и настроение у людей соответствующее: сталкеры мечтают о доме и копченом мясе, бандиты жалуются на паршивую погоду, даже непримиримые враги, «Долг» и «Свобода», поумерили пыл, сидят под одной крышей и по старой памяти незлобно подкалывают друг друга.

НУ, ЧТОБ РАБОТА СПОРИЛАСЬ!

Одной из самых больших проблем предыдущих игр серии (особенно «Чистого неба») были малоинтересные задания. Уникальные квесты можно было пересчитать по пальцам, случайно генерируемые поруче-



ния вида «сходи-узнай» энтузиазма тоже не прибавляли. Зато было очень интересно открывать новые места, исследовать окружающий мир, изучать законы, по которым он живет. В «Зове Припяти» это по-прежнему важно, но даже такой экстремальный туризм вам рано или поздно надоест. Необходим повод, чтобы задержаться в Зоне, и для этого разработчики придумали и вручную сделали несколько десятков квестов.

↑ НА ВСТРЕЧУ С ЭТИМ КРАСАВЦЕМ БЕРИТЕ НЕ МЕНЬШЕ ПОЛУСОТНИ ЗАРЯДОВ ДРОБИ И СМЕННЫЕ РЕЙТУЗЫ.

ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ПАРЫ КВЕСТОВ, В «ЗОВЕ ПРИПЯТИ» НЕТ ОДИНАКОВЫХ ПОРУЧЕНИЙ

S.T.A.L.K.E.R. постоянно сравнивают с **Fallout**, и сейчас это сравнение стало как никогда актуальным. У игры теперь есть не только интересные задания, но даже концовка выполнена в том же стиле: вам покажут целую галерею слайдов с рассказом о судьбе ключевых персонажей. И этот рассказ целиком и полностью зависит от ваших действий. Поэтому, если вы пройдете игру не слишком удачно (погубите интересных героев, завалите какие-то задания), появляется непреодолимое желание все исправить.

Уникальных персонажей стало раза в два больше по сравнению с «Чистым небом», у каждого из них свой характер и манера общаться.

← БОИ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ
ОБЫЧНО ИДУТ НА ПОЧТИ-
ТЕЛЬНЫХ РАССТОЯНИЯХ.
ХОТЯ В КАЖДОМ ПРАВИЛЕ
ЕСТЬ ИСКЛЮЧЕНИЯ.



Типажи прописаны значительно лучше, чем раньше. Скажем, на Затоне (первая локация) механик — самый натуральный, непросыхающий алкоголик. Работать его можно заставить, только спойв ему пару бутылок водки и терпеливо выслушав несколько тостов («Ну, чтоб руки не дрожали!»).

При этом он не просто местный клоун — разговарив с ним, вы сможете узнать, как он дошел до такой жизни, а в финале ему отведен целый слайд с подробным рассказом о его судьбе.

За исключением пары квестов, в «Зове Припяти» нет одинаковых по-

Усы, лапы, хвост ¶ Поведение монстров в «Зове Припяти» серьезно изменилось по сравнению с двумя предыдущими «Сталкерами»

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»

«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»

СЛЕПЫЕ ПСЫ



Обитали небольшими стаями, при виде игрока с тявканьем носились на него по прямой и кусались.

Стая действует сообща: собаки кружатся вокруг игрока на большой скорости, нападают с разных сторон и доставляют массу проблем. С голодухи атакуют не только вас, но и других монстров.

КРОВОСОС



Обожал маскироваться под пейзаж, но получалось у него плохо. Игрока атаковал спереди и не слишком любил маневрировать.

Монстр стал полностью невидимым, поэтому заметить его заранее невозможно. Найти его можно разве что на слух. При атаке бегают вокруг игрока, заходит со спины, кусается или присасывается, как пиявка, и спустя секунду отступает для нового захода.

Устраивал сеансы вытяжки мозгов через уши с почтительного расстояния.

Стал еще больше напоминать Анатолия Михайловича Кашпировского: не только удаленно вызывает изменения в организме, но и может зомбировать ближайших сталкеров и натравливать их на игрока.

КОНТРОЛЛЕР



ручений. Задания ветвятся, переплетаются, сливаются друг с другом и порой завершаются самым неожиданным образом. Например, простая на вид просьба: исследовать неизвестную аномалию улучшенным детектором. Чтобы ее выполнить, надо сначала этот детектор достать (а это отдельный квест), затем добраться до аномалии и, в конце концов, решить, кому эти результаты будет выгоднее продать. От этого выбора будет зависеть финал другого квеста, который запросто можно пропустить, если не очень активно исследовать Зону и не слишком внимательно слушать других сталкеров. А если его все-таки выполнить, в будущем у вас будет чуть больший выбор при решении уже третьей проблемы, которая, казалось бы, никак не связана с двумя предыдущими.

Еще одна составляющая S.T.A.L.K.E.R., которую разработчики пытаются довести до ума уже в третий раз, — система симуляции жизни

A-life. Напомним, что благодаря ей жители Зоны, будь то люди или мутанты, должны были действовать, исходя из своих желаний и потребностей. Но с этим как-то не сложилось. В первой игре симуляция, может, и была (так утверждают разработчики), но увидеть ее своими глазами было практически невозможно. В «Чистом

↑ НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ ПОКАЗАН ФИНАЛ ОДНОГО ИЗ КВЕСТОВ. НО ЧТО ТУТ ПРОИЗОШЛО МГНОВЕНИЕ НАЗАД, МЫ ВАМ НИ ЗА ЧТО НЕ РАССКАЖЕМ.

УРОВНИ ОГРОМНЫ, А ПРИПЯТЬ, ГЛАВНАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ, ТАК И ВООБЩЕ ГИГАНТСКАЯ

небе» A-life, наоборот, выставили на показ, что многим не понравилось — окрестности Припяти превратились в густонаселенную зону боевых действий, где шагу нельзя было ступить, чтобы не вляпаться в перестрелку. С мрачным и заброшенным миром такое положение дел вязалось слабо.

Поэтому в «Зове Припяти» A-life еще разок подкрутили, и на выходе получилось как раз то, что надо.

Сталкеры честно уходят с базы, гуляют по Зоне, воюют с мутантами и враждебными группировками, устраиваются на привал, травят анекдоты и жалуются на жизнь. Они перестали сутками сидеть в лагере, ходят разными маршрутами, что-то постоянно высматривают, обыскивают тела и забирают себе ценные вещи, сломя голову несутся к укрытиям перед выбросом, а ближе к

вечеру стараются вернуться на безопасную территорию.

Поведение монстров тоже сильно изменилось. Во-первых, наконец-то исчезла привязка мутантов к определенной местности. Теперь нельзя выйти за невидимую границу ареала обитания каких-нибудь псевдособак и деловито расстреливать беснующихся перед самым носом тварей из дробовика. Уж если вас



← ПОИСК АРТЕФАКТОВ В АНОМАЛЬНЫХ ПОЛЯХ — ПО-ПРЕЖНЕМУ ОДНО ИЗ САМЫХ НЕРВНЫХ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ЗАНЯТИЙ В ИГРЕ.

Версия новая, баги старые



В «Чистом небе» багов было столько, что понадобилось 10 патчей, чтобы привести игру в удобоваримый вид. В «Зове Припяти» дела обстоят несравнимо лучше. Но даже двух с половиной лет не хватило, чтобы отловить все ошибки — некоторые из них тянутся еще со времен «Тени Чернобыля». Новая игра по-прежнему обожает запускаться в малюсеньком окошке вместо полного экрана и все еще не дает достать атакующие гранаты, если в инвентаре нет оборонительных. Предметы изредка утопают в земле, и, чтобы их оттуда выковырять, приходится изрядно попотеть и засыпать всю местность лимонками. Дружественные сталкеры иногда игнорируют монстров, а мутанты, в свою очередь, любят побегать на месте, упершись в кусты. Напарники обожают всадить вам заряд дрови в спину и изредка практикуются в стрельбе по мертвым животным или по пустоте. Персонажи штопают и поглаживают воздух, приговаривая: «Потерпи немного, сейчас дырочку подлатаем». Под конец выброса новые сталкеры без зазрения совести возрождаются в одном укрытии с вами. Видимо, на смену тем, кто не добежал до спасительного бункера. Наконец, скорость работы игры падает спустя пару часов после ее начала, придется перезапустить. Но ведь все это ерунда, если она не вылетает каждые десять минут и дает себя пройти, правда?



Кардан
Вольный сталкер

наметил в качестве ужина кровосос, спастись от него бегством будет очень непросто. И напасть он может где угодно, а не только в том районе, в котором его «прописали» разработчики. Во-вторых, сами монстры перестали действовать по одной и той же схеме (переть напролом и кусаться), обзавелись индивидуальностью и в целом стали гораздо опаснее. Стая слепых псов — это уже проблема, один кровосос — большая проблема, а два — практически катастрофа.

Новые уродцы — химера и бюрер — отлично вписались в общий зоопарк. Химера выходит на охоту ночью, передвигается десятиметровыми прыжками, причем в качестве точки приземления обычно выбирает спину главного героя. Бюреры никуда не ходят, но уж если к ним кто пришел, мало гостю не покажется. Своими способностями они лишают его сил, выбьют оружие из рук, обездвигают противника и порвут в клочья.

У ВАС АНОМАЛИЯ

Остальные изменения в игре в основном носят косметический характер. Разработчики почти полностью перерисовали интерфейс: появилась

↑ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ДАВАЙТЕ ЭТОМУ ТИПУ СРАЗУ ТРИ БУТЫЛКИ ВОДКИ. ИНАЧЕ НА ПРОСЬБУ ПОЧИНИТЬ ОРУЖИЕ ОН ОТВЕТИТ НЕВНЯТНЫМ БОРМОТАНИЕМ И ЗАБОРИСТЫМ ХРАПОМ.

НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ: В НОВОГО «СТАЛКЕРА» МОЖНО ИГРАТЬ БЕЗ БОЛИ И ПАТЧЕЙ

удобная карта с обозначенными ключевыми локациями, чуть-чуть подправлен инвентарь и радар, добавлены четыре ячейки для быстрого



← НОВЫЙ ДЕТЕКТОР «СВАРОГ» ДОСТАТЬ НЕЛЕГКО, ЗАТО ОН ПОКАЗЫВАЕТ НЕ ТОЛЬКО РАСПОЛОЖЕНИЕ АРТЕФАКТОВ, НО И АНОМАЛИЙ.



↑ В РУКАХ У ГЕРОЯ — НОВЫЙ СКОРОСТРЕЛЬНЫЙ ДРОБОВИК. БЕЗ НЕГО В ТАКОЙ СИТУАЦИИ БЫЛО БЫ СОВСЕМ НЕВЕСЕЛО.

использования медикаментов. За успешно выполненные задания вас награждают достижениями, каждое из которых дает какой-нибудь полезный бонус. Поможете сталкерам — и те в благодарность будут одаривать вас аптечками, уважите торговца — и он сделает вам скидку.

У героя теперь два полноценных слота под оружие (раньше в один из них помещался исключительно пистолет), так что теперь можно подобрать сочетание стволов под свой стиль игры. Пистолеты при этом не

стали мусором: это по-прежнему единственное оружие (кроме ножа), которое можно использовать совместно с детектором артефактов.

Правила жизни в Зоне тоже слегка изменились. В аномальных полях по-прежнему скрываются ценные артефакты, которые по совместительству являются единственным способом заработать на крутой экзоскелет и усовершенствовать любимую винтовку. Но деньги перестали быть такой проблемой, как в «Чистом небе». После выброса артефакты вполне могут появиться снова. Так что уже на самой первой локации можно позволить себе такое обмундирование, какое в двух предыдущих играх вам снилось лишь в сладких снах. Благо на базе сидит ушлый сталкер, который за деньги может достать что угодно. Доставки, правда, придется подождать, и тут пригодится возможность проспаться сутки напролет. Рядом с кроватью находится ящик для личных вещей, в котором можно хранить ценности, не опасаясь за их сохранность.



→ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПРИПЯТИ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ЧИСТОГО НЕБА». В «ЗОВЕ ПРИПЯТИ» РАЗРАБОТЧИКИ ИСПРАВИЛИСЬ.

Не обошли разработчиком вниманием и любителей экстремально-го радиоактивного туризма. Локаций в игре всего три (не считая парочки сюжетных), но этого, поверьте, хватит на десятки часов беготни. Уровни огромны, а Припять, главная достопримечательность игры, так и вообще гигантская. Смоделирован целый микрорайон со всеми достопримечательностями: госпиталем, магазинами, детским садом (жуткое место) и речным портом. Если вы ненароком вспомнили линейную Припять из «Тени Чернобыля», немедленно выкиньте ее из головы.

На каждой карте в укромных уголках запрятаны тайники, причем на заначку можно наткнуться совершенно случайно, в отличие от предыдущих игр, где секретные ящики пустовали до тех пор, пока вы не получите их координаты. А чтобы вы не устали от многокилометровых забегов, разработчики сделали всех встречающих сталкеров проводниками: за умеренную мзду они проведут вас практически куда угодно.

Ну и наконец, многим наверняка интересно узнать, как обстоят дела у игры с технической частью. Когда автор этих строк впервые рассказал в редакции, что «Зов Припяти» не вылетает, не тормозит и не глючит, все удивились до крайности, а Максим Еремеев даже подпрыгнул на стуле. Невероятно, но факт: в нового «Сталкера» можно играть без боли и патчей.

Что касается скорости работы игры, тут тоже все в порядке: фреймрейт по сравнению с «Чистым небом» поднялся раза в два даже на максимальных настройках. Другое дело, что ради этого пришлось чуть-чуть ухудшить качество картинки: таких



красивых объемных лучей и дыма, какие были в предыдущей игре, вы больше не увидите, да и детализация несколько уменьшилась. Однако если выбирать между объемными лучами и стабильным fps, то мы однозначно предпочтем второе.

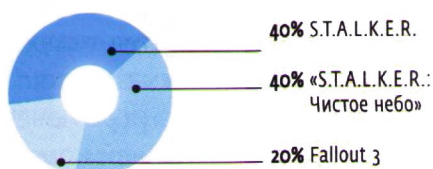


Ничего особенного не случилось. Небо не упало на землю, тысячи голосов не вскрикнули как один. В рамках контекста, в рамках серии и в рамках индустрии видеоигр в целом «Зов Припяти» не несет ровным счетом ничего нового. Но это — тот самый «Сталкер», каким мы ждали его три года назад: сбалансированный, с интересными квестами, с честной системой симуляции жизни и хорошо оптимизированный. Отличная игра безо всяких «но» и «если». Есть лишь два «почему». Во-первых, хочется спросить у GSC, почему нельзя было сделать этого в 2006-м? И во-вторых, почему бы не сделать так, чтобы S.T.A.L.K.E.R. 2 был таким же качественным с самого начала? Могут ведь, когда захотят. ☺

↑ У ВСЕХ ЛЮДЕЙ, РОДИВШИХСЯ В СССР, ВО ВРЕМЯ ПРОГУЛКИ ПО ПРИПЯТИ ОБЯЗАТЕЛЬНО СЛУЧАЮТСЯ ПРИСТУПЫ НОСТАЛЬГИИ.



Формула игры



Рейтинги

Геймплей	8.5	9
Графика	8.0	8
Звук и музыка	8.0	8
Управление	8.0	8
Сюжет	6.0	6
Стабильность	7.0	7
Оригинальность	7.0	7

Оценка

8,5