



ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	РАЗРАБОТЧИК	ПЛАТФОРМА
РАДИОАКТИВНЫЙ ШУТЕР	GSC WORLD PUBLISHING	GSC GAME WORLD	PC

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

S.T.A.L.K.E.R.,
 каким он должен был быть два года назад

ГЕОРГИЙ КУРГАН

Сегодня на территории СНГ есть как минимум две по-настоящему знаменитых компании-разработчика. По историям их проектов очень удобно сравнивать два принципиально разных подхода к созданию игр. Первая — **Katauri Interactive** под руководством Дмитрия Гусарова. Эти люди работают так, будто конструируют космический корабль: учитывают каждую мелочь, продумывают даже самые незначительные детали, никуда не торопятся и не обещают революций. Их проекты вы-

глядят замечательно как до, так и после релиза. Вторая — **GSC Game World**. Одна из старейших на постсоветском пространстве, на ее счету масса замечательных игр. Работают по схеме, которую традиционно используют почти все русскоговорящие разработчики: сулят золотые горы, умеют мужественно игнорировать дедлайны, а ошибки, которые не успевают исправить до выхода игры, долго и упорно латают патчами.

Оба этих подхода, безусловно, имеют право на существование, и игры обеих компаний мы всегда любим и ждем. Вот только негативных отзывов и расстроенных фанатов на форумах Katauri все-таки поменьше.

МЕНЬШЕ И ЛУЧШЕ

При этом именно **S.T.A.L.K.E.R.** (а GSC последние годы у всех ассоциируется исключительно с ним) — самая важная игра, созданная в СНГ за последние несколько лет. Она стала лицом славянской игровой индустрии на Западе — услышав знакомое название, зарубежные коллеги

одобрительно кивают. GSC удалось то, что так долго грозились сделать разработчики-энтузиасты: они создали «наш» **Fallout** — с радиацией, разрушенными городами, мутантами, водкой, «цыганочкой» под гитару и костюмами химзащиты. Хотите вы того или нет, но **S.T.A.L.K.E.R.** — это лучший русскоговорящий ответ всем постъядерным играм. Ничего круче в данной нише нет и не предвидится. Как минимум до появления **S.T.A.L.K.E.R. 2**.

ВСЕ ЭТО ПОДОЗРИТЕЛЬНО НАПОМИНАЕТ S.T.A.L.K.E.R. В ТОМ ВИДЕ, В КОТОРОМ МЫ ЕГО ЖДАЛИ

Безусловно, были проблемы, очень много проблем. Система симуляции жизни A-Life не работала как надо: в большинстве случаев сталкеры мирно прятались по сожженным хуторам, глушили старку и травили бородатые анекдоты. В оригинальной игре многие сталкивались с тем, что противники банально не умели

↓ ГОВОРЯТ, ВСТРЕТИТЬ КРОВСОСА ДНЕМ ЗДЕСЬ — БОЛЬШАЯ РЕДКОСТЬ. ПОХОЖЕ, ЭТОТ СТАЛКЕР НЕ ОЧЕНЬ-ТО РАД СВОЕЙ УДАЧЕ.



кидать гранаты. Многие кривили рты при виде системных требований и не самой продвинутой картинке. А уж что за шум поднялся вокруг «Чистого неба» — даже напоминать как-то неудобно. У многих из нас игра продолжала грызаться «синим экраном смерти» даже после восьмого патча и третьей переустановки драйверов.

Но разработчики все это время не сидели без дела. Они делали выводы. Поэтому в «Зове Припяти», новом самостоятельном дополнении к игре, не будет ничего лишнего: ни войны группировок, ни автотранспорта, ни сотни аномалий на квадратный километр. Будет только то, за что мы в свое время полюбили эту игру.

КАК ЖИВЫЕ!

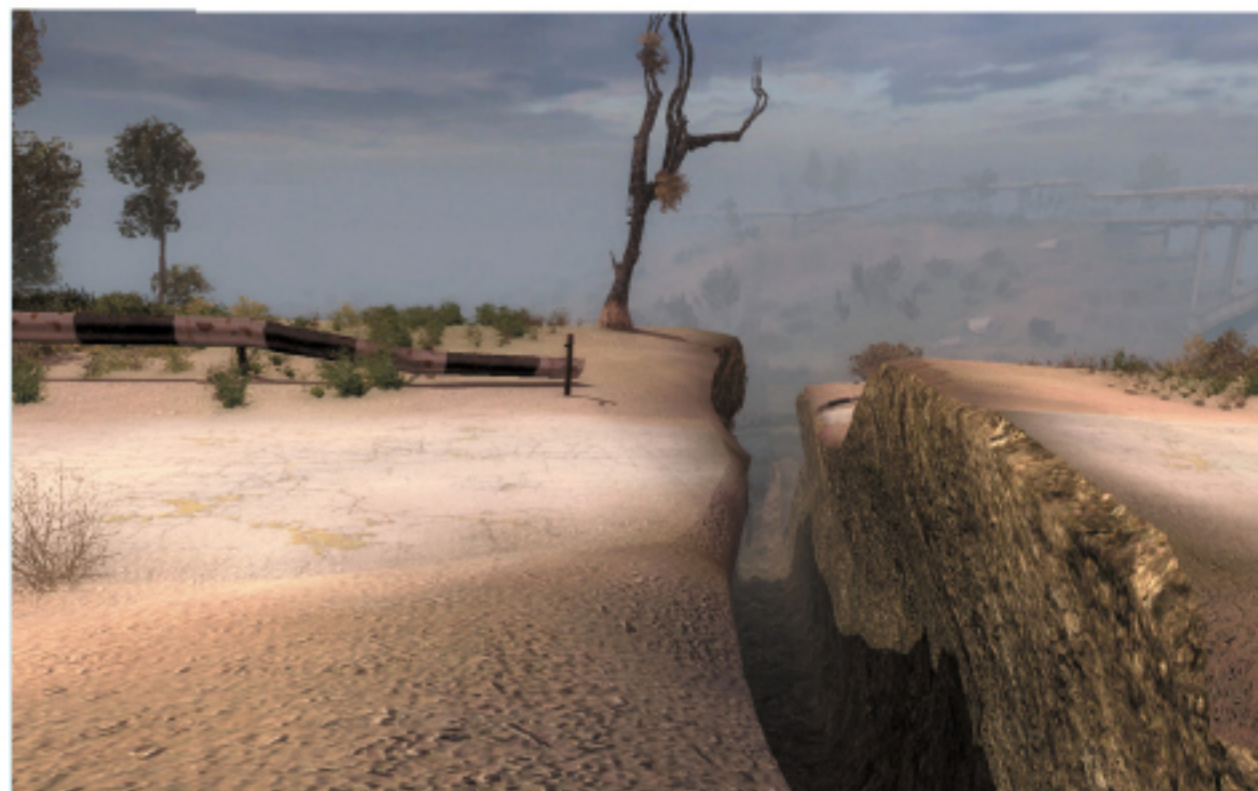
Если коротко, то «Зов Припяти» — это такой оригинальный S.T.A.L.K.E.R., к которому прикрутили все лучшие и работоспособные части «Чистого неба». То есть, например, здесь можно и нужно пользоваться детекторами аномалий при поиске артефактов. Разрешается модифицировать оружие. На этом с геймплейными особенностями, кажется, все. В остальное время как обычно: ходим по огромным уровням, выполняем квесты, скупаем тушенку и аптечки, продвигаемся по сюжету и отстреливаемся от мутантов и лихих людей. Главная цель разработчиков — не собрать новую игру на старых технологиях, а довести до ума то, что уже есть.

Взять хотя бы систему побочных квестов. Раньше они были сделаны в лучших традициях азиатских MMORPG: отправьтесь в лес, найдите там тайник, убейте десять кабанов, возвращайтесь за наградой. В «Зове Припяти» GSC всерьез намерены исправиться. Каждый квест (а всего их более семидесяти) сделан, как и полагается, вручную. Более того, задания имеют несколько вариантов решения.

Например, нам показали миссию, в которой бандиты собирались «наказать» группу сталкеров и просили героя поддержать их огнем. Здесь есть три варианта развития событий: можно сыграть в честного наемни-

Не стой под стрелой

Вместо множества мелких аномалий в «Зове Припяти» будут другие — большие и зрелищные. По сюжету их расположение на местности известно заранее, но даже если у вас нет карты, то их все равно можно обнаружить — по косвенным признакам.



Если посреди дороги вам встретится каньон с обугленными стенами — знайте: тут что-то не так.



Странным образом вздыбившаяся земля — повод для беспокойства.



Либо тут прошел табун пятиметровых муравьев-людоедов, либо это аномалия. Впрочем, муравьи — тоже правдоподобная версия.



ка — спокойно проспать до ночи, после чего отправиться с бандитами на «стрелку» и всех там перебить; можно включить благородство и предупредить сталкеров о грядущем нападении — в этом случае они тоже попросят вас о помощи; наконец, есть и третий вариант — проигнорировать обе фракции, взять батон хлеба с колбасой и отправиться ужинать за ближайший холм — правда, в этом случае награды не будет. Последнее решение, кстати, не лишено смысла.

Тут мы подходим к еще одной особенности игры, которую разработчики боятся довести до ума — к симуляции жизни. В «Тени Чернобыля» мы однажды наблюдали такую картину: сталкер, спасенный от стаи диких собак, поднялся с земли, сердечно отблагодарил и отправился к выходу из локации. Мы проследовали за ним и стали свидетелями следующей мизансцены. Сначала персонаж добрых пять минут слонялся по одному и тому же пятачку земли, затем многозначительно постоял на месте, после чего ушел за горизонт и исчез навсегда — больше его в игре не видели. Теперь, судя по всему, такие казусы в прошлом: у каждого вольного ходока в Зоне (сюжетные персонажи не в счет) есть своя мотивация и жизненный цикл — с утра они отправляются на поиски артефактов,

а вечером возвращаются в лагерь или остаются ночевать где-нибудь в поле, у костра. Их мнение об игроке будет зависеть от того, в каких отношениях тот состоит с соответствующей группировкой: например, если вы начнете методично истреблять сталкеров, то в какой-то момент заметите, что большинство бандитов относится к вам нейтрально, и даже приходит на помощь в трудную минуту. И наоборот.

↑ НОВЫХ МОНСТРОВ РАЗРАБОТЧИКИ ПОКА НЕ ПОКАЗЫВАЮТ. ЗАТО С УДОВОЛЬСТВИЕМ ДЕМОНИСТРИРУЮТ ЗВЕРИНЫЙ ОСКАЛ СТАРЫХ.

ГЛАВНАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ АДДОНА — ПОЛНОСТЬЮ НОВЫЙ ИГРОВОЙ МИР

Поведение мутантов тоже пересмотрят. Теперь они условно разделяются на травоядных и хищников. Животные одного класса могут объединять усилия, так что не удивляйтесь, если двух кабанов будет сопровождать безобидная, но жутко надоедливая Плоть, а среди трусливых слепых псов встретится псевдособака.

Отдельной строкой идут два новых монстра — бюрер и химера. Первые — это такие уродливые карлики с телекинетическими способностями. Особо въедливые фанаты находили модель этого монстра еще в архивах самого первого S.T.A.L.K.E.R., но в права полноценного участника



↑ САНЯ, ТАЩИ ЛОПАТУ!
НУТРОМ ЧЮЮ — ИМЕННО
ЗДЕСЬ СИЛЬВЕР ЗАРЫЛ
СВОИ СОКРОВИЩА!

чернобыльской экосистемы он вступает только сейчас. Вообще, сами по себе бюреры — довольно миролюбивые существа и атакуют только в том случае, если их жизни и жилью угрожает опасность. Да и то: для начала они попытаются прогнать чужака и только в крайнем случае откроют огонь на поражение. Другое дело — химера. Это ночной хищник с кошачьими повадками. Днем убить ее не составит труда, а вот в темноте лучше все время держать химеру в луче фонарика — атакует стремительно.

У КАЖДОГО ВОЛЬНОГО ХОДОКА В ЗОНЕ ЕСТЬ СВОЯ МОТИВАЦИЯ И ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ

НАЗАД В ЧЕРНОБЫЛЬ

Главная достопримечательность аддона — полностью новый игровой мир. Локаций пять — три из них открыты для исследования, в две оставшиеся нам предстоит заглянуть по сюжетным делам. Пусть вас не смущают скромные цифры — уровни будут действительно большими. Все они, конечно, срисованы с реально существующих мест и воспроизведены с максимальной дотошностью.

По крайней мере, так утверждают сами разработчики: в показанной нам версии была более-менее готова только одна зона — некая холмистая местность вокруг высохшего ручья.

К релизу обещают экскурсии в Припять (целиком смоделированный восточный микрорайон города; заглянуть в центр, к сожалению, не дадут) и в окрестности завода «Юпитер»: там помимо прочего можно будет увидеть закопанное в землю село Копачи, железнодорожную станцию Янов и тихо ржавеющий карьерный экскаватор.

Важное замечание по поводу локаций: «случайных» аномалий здесь больше нет. Вернее, почти нет. В GSC здраво рассудили, что вляпываться каждые полминуты в очередную ловушку — не самая приятная перспектива, это раздражает. Поэтому было решено развить тему аномальных полей из «Чистого неба». На каждом уровне есть несколько гиблых мест, которые видно за версту — либо из холма вырезан огромный пласт грунта, либо дерево как-то странно изогнуто, либо еще какая чертовщина. Где-то в центре может лежать артефакт... а может и не лежать — тут-то и пригодится пресловутый детектор.

Каждый выброс энергии (а они тут будут случаться регулярно) меняет обстановку в аномалиях: сдвигаются координаты ловушек, появляются и исчезают артефакты.

Наконец, пара слов об изменениях калибром поменьше. Новый сюжет, честно говоря, особого трепета не вызвал. Главное, что нужно знать о нем, — действие разворачивается через несколько недель после того, как Стрелок уничтожил Выжигатель мозгов и открыл дорогу к центру Зоны. Дальше идет фабула вида «майор СБУ отправился расследовать причины исчезновения правительственной экспедиции, а там — все мертвые». Аналогичные истории крупным оптом раздаются в тематических книгах, посвященных игре.

Ну и традиционные радости для фанатов: в очередной раз перерисован интерфейс (теперь под рукой можно держать сразу два ствола и помещать предметы в слоты для горячих клавиш) и переработана система модернизации оружия. Если раньше, чтобы получить наиболее мощные улучшения, приходилось вкладываться только в одну из доступных веток — снайперскую или штурмовую, — то теперь можно будет создавать работоспособные гибриды.

▶▶▶ «Зов Припяти» сегодня выглядит как взрослый, серьезный проект. GSC мудро решили придержать наполеоновские амбиции до полноценного сиквела (который будет почти наверняка) и сосредоточились на таких прозаических вещах, как качество и сроки. На наши робкие пожелания вроде «а можно сделать так, чтобы сталкеры на самом деле бродили по аномальным полям в поисках арте-

→ ПЕЙЗАЖИ В S.T.A.L.K.E.R. БУКВАЛЬНО ЗАРЯЖАЮТ ТОСКОЙ И УНЫНИЕМ. УЧТИТЕ, ЭТО КОМПЛИМЕНТ.



фактов?» (сейчас этот процесс имитируется при помощи стандартной анимации) Руслан Диденко, руководитель проекта, разводит руками — не успеем сделать на должном уровне.

Вообще, все это подозрительно напоминает S.T.A.L.K.E.R. в том виде, в котором мы его ждали: с более-менее честной симуляцией жизни, увлекательным поиском артефактов и интересными квестами. Для того чтобы научиться держать собственные амбиции под контролем, GSC понадобилось больше десяти лет, им потребовалось выпустить «Тень Чернобыля» и «Чистое небо», чтобы применить этот колоссальный опыт для скромного и совсем не амбициозного «Зова Припяти». Из всех метаморфоз, через которые пришлось пройти украинской студии эта — определенно, самая лучшая. ☺

↑ НА САМОМ ДЕЛЕ ВОТ ЭТА ШТУКА — НЕ АНОМАЛИЯ, А ПОЛТЕРГЕЙСТ — МОНСТР, ЗНАКОМЫЙ НАМ ПО САМОЙ ПЕРВОЙ ИГРЕ СЕРИИ.

Формула игры	Пока вы ждете	Готовность	Когда выйдет
<p>70% «Тени Чернобыля» 30% «Чистого неба»</p>	<p>Fallout 3 ~ PC, 360, PS3 (9,5/10, «ИГРОМАНИЯ» №1/2009) Crysis Warhead ~ PC (8/10, «ИГРОМАНИЯ» №10/2008) Half-Life 2 ~ PC, 360 (10/10, «ИГРОМАНИЯ» №1/2005)</p>	<p>60%</p>	<p>2009</p>