



Дополнение
(не требует оригинальной игры)

Новизна 5

Достоинства
Хорошо проработанные персонажи, возвращение свободы действий, возможность продолжать игру после окончания сюжета и концовка, которая зависит от действий игрока на протяжении всей игры

Недостатки
От всех ошибок избавиться так и не удалось; после того как будут выполнены все сюжетные и дополнительные задания, делать в игре решительно нечего

Вердикт
Очень хорошее развитие идей, заложенных в двух предыдущих играх серии. И хорошее окончание длинной истории, начало которой было рассказано в «Чистом небе»

Рейтинг журнала
• игра 94%
• дополнение 90%

Награда журнала
• игра • дополнение



*Попадание пули в глаз смертельно, независимо от уровня защищенности броней.
«100 советов по выживанию в Зоне»,
совет №16*

Я сидел у разбитого вертолета и наблюдал за тем, как стая плотей гоняется за парой кабанов, польстившихся на кажущееся легкодоступным мясо этих глупых созданий. Взбешенные свиньи-мутанты дико визжали и доказывали своим не менее мутировавшим диким сородичам, что свинина нынче злая пошла и за себя постоять может. Впрочем, особую пикантность зрелищу придавало совсем не это, а то, что местом для развлечений животные выбрали минное поле.

Освещенный ярким солнцем бок вертолета приятно согривал спину, легкий ветер нес мимо листву... Странно, почему-то подумалось, что мы, люди, в Зоне совсем такие же, как и животные, — бегаем туда-сюда, сталкеры за артефактами, бандиты за сталкерами, «Долг» за «Свободой», «Свобода» за «Долгом»... А вокруг — мины-аномалии. Нет, ничем мы не лучше глупых плотей, ничем...

Затон — место погибших кораблей, ненужных уже портовых кранов и зарослей осоки.



«Зов Припяти» начинается с рассказа о том, что после отключения «Выжигателя мозгов» открылся более или менее безопасный путь к центру Зоны. Естественно, правительство и военные решили не упускать свой шанс и взяли ситуацию на ЧАЭС под свой контроль. Для этого составили подробные карты аномалий, как смогли, защитили вертолеты от выбросов — и отправили их в Зону.

До цели не долетел ни один.

Почему, даже зная безопасный путь сквозь аномалии, вертолеты не добрались до центра Зоны и что там вообще происходит, поручают узнать майору Службы безопасности Украины Дегтяреву, в роль которого нам и предстоит вжиться.

Техника исполнения

Вышедший два года назад «S.T.A.L.K.E.R.: Тени Чернобыля» был долгожданным и во многом единственным в своем роде. И, естественно, любовь народная ему была обеспечена: историю Меченого проходили вновь и вновь, потом устанавливали какую-то из любительских модификаций и проходили еще раз. Вышедшее следом официальное дополнение «Чистое небо» таким успехом похвастать уже не могло: интересные идеи, появившиеся в нем, просто утонули, заваленные багами разной величины, не хуже, чем Меченый — гаиками в одной из «ложных концовок» «Теней Чернобыля».

Когда появилась информация о выходе второго дополнения, ей сначала не поверили, потом почесали затылки и принялись гадать, что же такого нам предлагают на этот раз. Варианты были разные, но чаще всего в них мелькали «новое оружие», «новые фракции», «обновленная война группировок»... А что получилось в итоге?

Сперва — о том, чего многие опасались после выхода предыдущего дополнения, то есть об ошибках. Вы, возможно, удивитесь, но за время, потраченное на прохождение игры, она умуд-

рилась «зависнуть» всего дважды. Оба раза после выбросов, и оба раза вопрос решился загрузкой автосохранения и выбором другого укрытия от разбушевавшейся стихии Зоны. Больше никаких проблем игра не создавала: союзники приходили к месту встречи, задания выдавали и, что самое приятное, принимали исправно, сюжетно необходимые вещи и люди не исчезали. Естественно, не обошлось без мелких пакостей — например, периодически восстанавливавшегося в дверном проеме stalkера, который не давал зайти на базу. Но это не смертельно: через некоторое время NPC «отмирал», вспоминал, что он и что здесь делает, и бодро бежал дальше на поиски артефактов.

Не остался без изменений игровой интерфейс. К индикатору издаваемого героем шума добавился «индикатор видимости». Зеленая полоска заполняется, если на вас обратили внимание, — и если она дошла до конца, значит, палец противника уже жмет на спуск, клык вот-вот клацнут у ваших мягких частей, а щупальца потянутся к шее...

Мини-карта заметно округлилась и стала занимать не так много места на экране, но на ней все так же можно разглядеть точки, отмечающие положение человеческих существ вокруг героя. Но появляются они только в том случае, если вы видите или слышите того, кого точка изображает, — затаившийся под лестницей наемник с дробовиком может оказаться полной неожиданностью, если полагаться только на «радар».

Наконец-то на экран выводится вся полезная и необходимая информация. Возле карты приоткрылись небольшие часы и индикаторы радиации, химического, теплового или пси-воздействия, в правом нижнем углу монитора оказались шкалы здоровья и усталости, под которыми — сведения о количестве и типе используемых патронов, выстрелов



Человеческий фактор

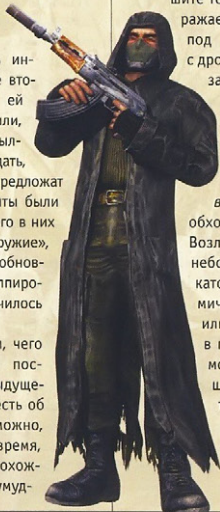
Но это все еще не повод ликовать. Не улучшенной «техничкой» привлекает «Зов Припяти». Главное в нем — сюжет и персонажи, которых вы встретите на своем пути по нему. Если из «Теней Чернобыля» навскидку удалось вспомнить только Сидоровича да долговца в Баре, постоянно произносившего: «Проходи, не задерживайся!», то в «Зове Припяти» напарники — не «пустышки», которых вы встретили случайно, прошли с ними немного, а потом начисто забыли об их существовании. Они ощущаются как живые люди: из каждого своя причина, по которой они здесь оказались, свой характер. Осторожный и пессимистичный лейтенант Соколов, веселый, но слишком доверчивый для жизни в Зоне stalkер Ваню, полковник Ковальский, который бессильно сжимает зубы после того, как узнает, что еще несколько его солдат погибли... Торговцы и техники, проводники и вольные stalkеры — их между собой не спутаешь. Даже если они делают одну и ту же работу — но «технаря» Кардана с «электронщиком» Азотом может перепутать только человек, который даже не пытался вчитываться в текст разговоров с ними и никогда ни о чем их не спрашивал.

Уже очень давно я не встречал игр, где бы меня так волновала смерть второстепенных сюжетных персонажей. Именно второстепенных, а не тех, из-за гибели которых оказываются проваленными задания или появляется на экране надпись о невозможности продвинуться дальше по сюжетной линии. И я не говорю о красиво обставленных и тщательно отрежиссированных сценах самопожертвования или казни. Я именно об управляемых компьютером напарниках, которые иногда оказываются рядом с героем и помогают ему в бою. И погибают они в «Зове Припяти» исключительно потому, что так уж вышло: например, кто-то оказался один против

для подствольного гранатомета, а также о текущем режиме огня. Над шкалами в случае необходимости появляются значки, предупреждающие о поломках оружия, бронезиelta или шлема, открывшемся кровоточении или радиационном облучении.

Еще одно нововведение в механизме управления игрой — «быстрые ячейки», в которые можно переносить из инвентаря аптечки, лекарственные препараты и еду. Нажатием кнопки «F1»–«F4» можно мгновенно применить предмет из «ячеек» с соответствующим номером. Только не надейтесь, что теперь можно будет «заезть» аптечками любые ранения, — после применения лекарств здоровье восстанавливается постепенно, а не мгновенно, как раньше.

Нельзя не похвалить и здешнюю систему автосохранений, записывающую игру на диск перед тем, как произойдет какое-либо важное событие или переход между локациями. Особенно удобно, когда в процессе выполнения задания неожиданно понимаешь, что нужно было взять с собой совсем другой набор вооружения. К тому же в «Зове Припяти» из инвентаря пропало «место под пистолет» — теперь с собой разрешено носить любой набор оружия. Хотите — штурмовую винтовку и дробовик, а хотите — СВД и «Винторез». Но пистолеты не потеряли своего значения, просто теперь они — легкое и достаточно убийное оружие против слабозащищенных противников. А некоторые модели, которые есть возможность модифицировать для автоматического огня или стрельбы с отсечкой по три патрона, — просто прекрасное оружие для вылазок за артефактами. По мутантам из таких пистолетов-пулеметов стрелять одно удовольствие, по зомбириванным stalkерам — тоже. Весят они сравнительно немного — а значит, в рюкзаке влезет больше всякого добра на продажу.



Когда в радиусе нескольких сотен метров уже никто не осмеливался хрюкнуть, долговец присел отдохнуть.



линия фронта

Рецензия • дополнение

птеры, или просто шальной пулей зацепило. И для развития сюжета их судьба не важна — все равно игрок сможет продвинуться дальше, для игры важна только его жизнь. И тем не менее осадок на душе остается — ведь можно было сделать так, чтобы они выжили! Только нужно было стрелять точнее, не ставляя кого-то в одиночестве, прорываясь вперед, может быть, прикрыв вовремя.

Чуть хуже с «рядовыми» сталкерами, бандитами и членами группировок. Но все-таки они в этом театре только статисты, и то, что у каждого из них можно поинтересоваться свежими новостями или узнать, чем он занимается, — это уже много. И не только узнать: если группа сталкеров куда-то идет, можно присоединиться к ним — пройти до поля аномалий, например. Или попросить отвести в какое-то другое место — но тогда придется заплатить пару сотен рублей. А из разговоров о последних новостях можно узнать интересные подробности о заданиях, которые игрок уже выполнил. Когда мне сказали, что «зачищать» логово бюеров ходил сталкер «по описанию точно как ты, только выше



ростом и гранатомет с собой всегда носит», — ей-богу, смеялся от души. Да и сведениями о том, кто мог бы предложить работу, случайные собеседники тоже могут поделиться. И наконец, именно опросом всех встречных сталкеров можно решить, что делать со случайно найденными непонятными вещами, вроде модуля памяти разбившегося беспилотного разведчика или сломанной «гаусс-пушки».

То же ощущение живости составляют после себя и задания — и сюжетные, и второстепенные. Од-

нотипных среди них действительно почти нет — повторяющиеся задания Бороды на поиск артефактов не в счет. И не ждите того, что вам все подробно разжуют! С одной стороны, исчезновение из КПК полной информации по заданию — осталась только краткая подсказка — это не очень удобно, но с другой — заставляет пошевелить мозгами, и, по правде говоря, так удовольствие от того, что задача наконец-то решена, куда больше.

Сама по себе награда за выполнение заданий обычно невелика — скромная сумма денег в большинстве случаев. Но, во-первых, нельзя сказать, что несколько тысяч рублей будут для Дегтярева лишними, учитывая, сколько стоит модификация оружия и бронжилетов, а во-вторых, в процессе выполнения заданий вы или найдете интересную информацию о мире «Сталкера» или сдружитесь с кем-то из обитателей Зоны, что может потом отразиться на развитии событий, или получите какое-нибудь «достижение».

Система «достижений», неожиданно пробравшаяся в «Зов Припяти», отличается от привычной по другим играм тем, что это не просто «нашивки», которыми можно хвастать перед друзьями. Каждое из них — это пусть маленький, но плюс, облегчающий вам жизнь. Распутаете на «Скадовске» тайну исчезновения сталкеров — благодарные обитатели «болотного ледокола» будут время от времени подкидывать в ваш личинный ящик аптечку-другую. Убедите торговцев в том, что вы платежеспособный клиент, — будете чаще видеть в продаже редкие товары.

♦ ♦ ♦
Скажите, вам нравятся игры, в которых есть возможность выбирать? А игры, в которых концовка прямо зависит от того, что вы делали с самого начала, а не от выбора в последнюю минуту? И, может быть, вам нравится думать об управляемых компьютером соратниках как о живых людях? Если на все три



вопроса вы ответили утвердительно — смело садитесь играть в «Зов Припяти», вам наверняка придется по душе!

РУКОВОДСТВО

На самом деле прохождение сюжетной линии «Зова Припяти» занимает совсем немного времени. А если вы решите выполнять и дополнительные задания — ваше путешествие в Зону затянется не на одну неделю. Начнем мы с сюжета, а потом разберем каждую локацию игры подробно на предмет того, чем там еще можно заняться...

Спецзадание

Затон

По прибытии в Зону майору Дегтяреву первым делом нужно исследовать места падения пяти вертолетов группы «Скат». Три из них упали на Затоне, а два — в окрестностях завода «Опитек». Что ж, до завода путь неблизкий, да и осмотреть не помешает, прежде чем лезть к кровососу в шупальца.

Места падения «вертушек» обозначены на карте в КПК, но до того, как начинать их осмотр, неплохо бы поговорить с местными сталкерами. Все-таки Зона — место опасное, и лучше заранее знать, что ждет там, куда отправляешься.

Из разговоров с бродящим неподалеку сталкером выясняется, что, во-первых, падение вертолетов видели почти все обитатели Затона, во-вторых, одна из «вертушек» упала на южном плато. И в-третьих, путь туда знает только полубезумный сталкер Ной, живущий в одиночестве на заброшенной

барже. Кроме этого, из распросов становится понятным, что единственное более или менее безопасное место в этих краях — сухотруз «Скадовск», куда сталкер может провести за скромное вознаграждение в 350 рублей.

В общем-то, платить совсем не обязательно — можно и самостоятельно пробраться, подышать местным воздухом да окрестности оглядеть. Не сказать, что Затон поражает красотами, но тут главное — привыкнуть к постоянно лезущим в глаза засорам осои и хлюпающей под ногами воде. По счастью, местные лужи не радиоактивны и не токсичны — по крайней мере, большая их часть.

«Скадовск» — «болотный ледокол» по выражению его «хозяина» Бороды — тихое место, которое делая между собой сталкеры и бандиты. Периодически они будут сменять друг друга за столиками — и радует то, что бандиты около центра Зоны непривычно неагрессивны и не торопятся нападать. Со сталкерами, бывает, воюют, но не более того. То ли у майора на лбу написано «сотрудник госбезопасности», то ли еще что, но факт остается фактом — пока он не начнет стрелять первым, «криминальные элементы» на него не нападут.

Осмотревшись на «Скадовске» и познакомившись с его обитателями, можно отправляться в гости к Ною. С головой у сталкеро-одиночки точно не все в порядке — если уж каждого, кто открывает дверь в его баржу, он встречает выстрелом из дробовика. Падает, правда, редко — и за это ему стоит сказать спасибо. Как бы там ни было, падающий вертолет он видел, с военными говорил, на плато провести согласен. Пошли? Идем. Веди.

«Путь на плато» несложен, но малоприятен. Всего-то нужно примерно повторить действия Ноя — то есть пробежать по полю аномалий по тому же маршруту, что и он. Дорога не слишком извилиста и заканчивается прыжком в про-

пасть... то есть в аномалию-телепорт, висящую в воздухе.

Выйдя из аномалии, майор окажется уже на плато в окружении деревьев и снорков. Отстреливая вторых, добираемся до вертолета и узнаем координаты трех точек эвакуации, в которые предположительно могли отправиться военные после крушения. Что самое обидное, одна из них — «Б2» — это «Скадовск». Да ладно, все равно ведь нужно было возвращаться — отремонтироваться и отоспаться...

Но ни на «Скадовске», ни на ЗРК «Волхов» — он же «точка эвакуации «Б205» — военных не обнаружится. Куда же они ушли? Неужели на точку «Б28» — в Припять? Но туда еще попасть надо... А пока что стоит исследовать еще два места — вертолеты «Скат-2» и «Скат-5».

В компьютере упавшей в толях винтокрылой машины никаких полезных данных не обнаружится. И совсем не потому, что майор не умеет обращаться с техникой, — просто все электроника вертолета выгорела к бюреровой бабушке. Зато «Скат-2», который лежит возле «Железного леса», преподнесет неожиданный подарок — подробную карту местности. Естественно, ею очень живо заинтересовался сталкер-проводник по кличке Лоцман и в обмен на карту будет водить вас с Затона на «Янов» и обратно всего за тысячу рублей.

Окрестности завода «Юпитер»

Станция «Янов» — занятное место, где каким-то образом установился напряженный нейтралитет между делачими одно здание долговцами и свободовцами. Причем «разделение обязанностей» своеобразно: доктор и торговцы живут на половине «Свободы», а техник и место для отдыха находятся в долговской части. Но тишина держится только внутри — за стенами станции обе группировки ведут ожесточенные перестрелки.

В этой части Зоны упали два вертолета. «Скат-4», который пытался совершить посадку на крыше завода «Юпитер», постигла та же судьба, что и вертолет в толях на Затоне. Полностью сгоревшая электроника превратила машину в железный гроб, рухнувший вниз.



После некоторого размышления я привел к бывшим монолитовцам ребят из «Свободы». А что? Пусть хоть узнают, что такое жизнь, а не: «Слышу тебя, Монолит!»

Никакой полезной информации из него уже, увы, не извлечь.

«Скат-1», кое-как доковылявший до вертолетных площадок, — совсем другое дело. Информация из бортового компьютера удалена — видимо, сработал военный принцип «чтоб врагу не досталось», — но «черный ящик» уцелел. И пусть его содержимое зашифровано, но за умеренное вознаграждение — всего 2100 рублей — техник «долга» Азот извлечет из памяти «ящика» короткую запись о том, что военные эвакуировались на точку «Б28». Не сказать, чтобы это было архиполезное открытие — после поисков на Затоне и так ясно, что это единственно возможная точка эвакуации, — но именно эта информация дает полную уверенность в том, что выживших нужно искать в Припяти. Но как туда попасть?

Проводник Лоцман говорит, что сам пути в заброшенный город не знает, зато один его друг когда-то сказал, что под заводом есть туннель до самой Припяти. И если бы он сам его искал, то начал бы с административного корпуса «Юпитера».

Поиски в полуразрушенных корпусах завода рано или поздно приведут майора к документам о ныне законсервированном путепроводе «Припять-1». И проблема даже не в том, что вход в него закрыт, — Азот вполне в состоянии разобраться с управлением дверьми. Главная опасность в том, что внутрь путепровода был закачан газ и, чтобы спуститься внутрь, понадобится костюм с замкнутой системой дыхания. Комбинезон «СЕВА», который можно купить на

«Янове» у Гаваяца за тридцать тысяч рублей, вполне подойдет. Если у торговца костюма не будет — вам прямая дорога к Шустрому на «Скадовск». Уж у этого жулика наверняка то, что нужно, окажется.

Но Азот ни в какую не соглашается идти к путепроводу без солидного сопровождения и советует взять в компанию живущего в башне неподалеку от станции сталкера по кличке Зулус. Разговор с этим отшельником сильно ударит по печени майора — почти после каждой фразы «долговец» заключает: «За это нужно выпить!», так что готовьте закуску. Когда проспитесь — она вам понадобится.

Главное, что майор извлечет из этой беседы: Зулус может отправляться хоть сейчас, но был бы совсем не против, если бы вы взяли с собой еще пару человек. На самом деле там, в путепроводе, ни один ствол лишним не будет.

Первый человек, который без вопросов отправится в Припять, — лейтенант Соколов, второй пилот одного из упавших вертолетов и единственный выживший из его экипажа. После крушения лейтенант добрался до бункера ученых и теперь скучает там. Особенно примечателен Соколов своим фаталистично-пессимистичным отношением и соответствующими комментариями к происходящему.

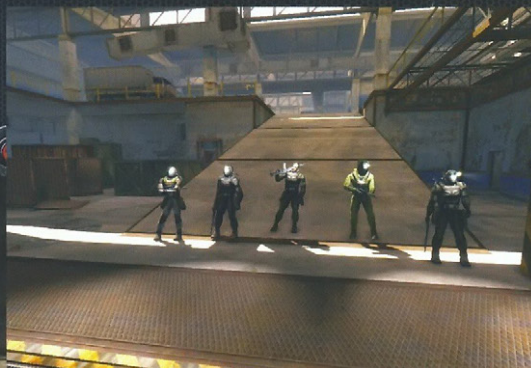
Пойти-то он пойдет, но костюм с замкнутой системой дыхания для него нужно выпрашивать у ученых — а профессор его просто так не отдаст. Придется майору лезть в неизученную аномалию и доставать оттуда образец измененного растения. Когда вернетесь, отдайте добычу ученым и направьте Соколова к Зулусу.

Вторым компаньоном в походе может стать сталкер Ваню. Естественно, только после того, как Дегтярев поможет ему решить проблему с выплатой долга бандитам. Доверчивого сталкера «оставили на съетчик» и теперь тянут из него деньги — да так, что Ваню пришлось продать уже почти все снаряжение... Почему бы не помочь хорошему человеку?

Естественно, бандиты не хотят брать у Дегтярева те пять тысяч, которые ему дал сталкер. Не хотят, потому что им нужно уже семь тысяч. Их, конечно, можно было заплатить, но у главаря банды в руках такой замечательный дробовик и ствол АК уже упирается ему в затылок... И вообще с какой такой аномалией эти гопники будут нашего брата сталкера обдирать как липку?

В общем, когда этот вопрос тем или иным путем решится, Ваню не откажется сходить с Дегтяревым в Припять. И костюм за-





Команда готова отправиться в Припять.



Маленькая книжечка-удостоверение против большого автомата. Угадайте, кто победит?

щитный у него есть, только вот он его Гавайцу заложил, а денег, чтобы обратно выкупить, нет. Ну, пять тысяч — это не проблема, можно и поделить ради такого дела.

Еще один персонаж, который может составить вам компанию, довольно неожиданный — это командир отряда монолитовцев, по кличке Бродяга. Да, многие привыкли видеть бойцов «Монолита» только через оптический прицел, но отряд, который можно найти за мостом севернее контейнерного склада, немного иной. После отключения «Выжигателя мозгов» с них будто спала пелена — и они вновь вспомнили, кто они. Пospешив убраться из Припяти, они «застреляли» возле «Юпитера», не зная, куда податься так, чтобы в них не стреляли. Естественно, им можно помочь — и заодно помочь «Свободе» или «Долгу» найти новых бойцов. Только нужно, чтобы с той группировкой, куда мы собираемся пристроить бжеженцев, у майора уже были установлены теплые отношения, иначе на слово верить откажутся и белых монолитовцев не примут. После того как судьба отряда будет решена, Бродяга не откажется сходить с нами в Припять, быть может, там ему повезет узнать что-то о том, что случилось с ним и его друзьями?

Когда вся команда соберется у Зулуца в башне, забираем Азота и отправляемся в путепровод. А там майора и прикинувших к нему сталкеров ждут отравляющий газ, аномалии, тушканчики, снарки и монолитовцы — причем именно в такой последовательности. Сохранить жизнь компаньонам в этих условиях сложно, но это, по большому счету, и не требуется. Вполне достаточно, если к Припяти доберется только Дегтярев. Однако если дотянуть до выхода вместе с Ваню и Соколовым, потом они будут еще не раз помогать майору...

Как бы там ни было, но путепровод закончится и выжившие выберутся на солнечный свет, чтобы встретиться с людьми полковника Ковальского — группой военных, выживших после крушения вертолетов группы «Скат». И Дегтярев наконец-то покажет всем удостоверение майора СБУ, на что Соколов с присущей ему обреченностью скажет: «Я сразу знал, что тут что-то нечисто...», а Ваню моментально рассыплет в рассказах: «Вах, да мы с товарищем майором прошли... прошли... Столько всего прошли вместе, да?!»

В общем, добро пожаловать в Припять, товарищ майор.

Припять

Первым делом нужно обсудить с полковником Ковальским причины падения вертолетов. Полковник информацию не скрывает, и по его словам выходит, что «вертушки» сбили монолитовцы из химера его знает какого оружия. И как раз группу с таким оружием военные готовятся захватить. Поучаствуете, майор? Когда будете готовы — доложите капитану Тарасову.

Перед тем как отправляться на задание, стоит познакомиться с местным техником,

который ремонтирует любое оружие и бронекостюмы совершенно безвозмездно, то есть даром, — и тут сталкерский нос уже чует возможность заработка. Кроме починки, ремонтник может выдлить из своих запасов патроны любого калибра, пар тройку гранат и — правда только один раз — комплект из бронжилета и шлема.

А военный медик не только бесплатно вылечит Дегтярева, если в этом возникнет необходимость, но и снабдит его аптечками, лекарствами от всего и консервами.

Пополнив запасы, докладываем Тарасову о готовности и отправляемся с его группой на перехват монолитовцев. Занимаем места в здании, ждем, пока не подойдут «щели», стреляем... И тут выясняется, что все это — засада «Монолита». Фанатики лезут изо всех дыр и щелей, а на крыше стоит их лидер и поливает окрестности отборной проповедью о том, как «Монолит покарает своих врагов». Но проповедь — это, увы, не самое плохое, это бы мы выдержали... Так у него же еще и «гаусс» в руках, из которого он методично садит по окнам дома, где сидят солдаты, и по двору перед ним.

Тут уж все будет зависеть от того, насколько быстро и метко умеет стрелять майор Дегтярев. Ну и совсем чуть-чуть от того, какое оружие он взял с собой. Если у него в запасах найдется СВД — добытая, например, при переходе по путепроводу в Припять, то проповедь монолитовца закончится очень быстро. Только так можно сохранить жизнь хотя бы кому-нибудь из военных — что опять же не обязательно, но очень хочется на самом-то деле.

Когда фанатики закончатся, можно будет вздохнуть спокойнее, подобрать «гаусс» — к сожалению, сильно пострадавший и почти неисправный — и отправиться обратно в прачечную, к полковнику.

У Ковальского проблема — разведгруппа не вышла вовремя на связь. Естественно, найти пропавших посылают не кого-то, а майора Дегтярева. Ясно, что своих людей полковник жалеет, а этот из СБУ... Ну, погубит он, и что?

На точке, которая отмечена в КПК как последнее известное место пребывания разведгруппы, лежит несколько тел. Мертвых. Кто-то застрелил ребят, не оста-

вив никаких следов. Ковальский считает, что это работа фанатиков, и говорит, что разведчики обнаружили место скопления монолитовцев — магазин «Книги». Идем мстить... Только вот еще двоих бойцов, которых полковник в помощь направил, встретим — и идем.

Зачистка здания «Книг» от зашедших внутри бойцов «Монолита» не стоила бы особого упоминания, если бы не то, что именно внутри него Дегтярев впервые увидит молитву «монолитовцев» вокруг кучи мусора. Естественно, майор понятия не имеет о том, что эта куча — на самом деле кустарная «копия» того самого Монолита из саркофага ЧАЭС, который еще звали «исполнителем желаний»...

Освободив бывший книжный магазин от «мопельщиков», можно отправляться искать человека, который возьмется чинить «гаусс». Благо из бункера ученых в окрестностях «Юпитера» к Припяти пробрался сталкер-проводник по имени Фарик. Чтобы сэкономить время, вместе с ним можно пройти до самого «Скадовска». На этом «болотном ледоколе» живет и пьет горькую техник по кличке Кардан. Увидев «гаусс», он пробормочет что-то невнятное и «отключится» примерно на сутки — раньше в чувство его привести не удастся.

Когда же он придет в себя и сможет более или менее осознанно изъясняться, окажется, что ремонтник-пьяница — не просто так себе сталкер-бродяга, а один из тех, кто разрабатывал «изделие №62», то бишь гаусс-пушку. Дело было давно, и многие детали из головы у него уже улетучились, но если бы кто-нибудь принес ему документацию из секретного испытательного цеха... Вот и карта доступна в этот час есть.

От возможности узнать больше о происходящем и происшедшем раньше в Зоне майор Дегтярев не отказывался и не собирается. Придется работнику



Да елки-палки, сталкеры, где ж вы эту рухлядь находите?!



линия фронта

Рецензия • дополнение



госбезопасности спускаться в подземные помещения, отбиваясь от ходячих колонной по одному замбирированных сталкеров и разбираться с псевдогигантом. А дальше — в вентиляцию и по трубе в комнату с одним из первых прототипов «гаусс-пушки». Жаль, пострелять из него нельзя...

Кроме проектных документов и схем, в комнате найдется и «наводка» на секретную лабораторию «Х-8» вместе с желтой картой доступа. Но до посещения той лаборатории еще далеко, а пока нужно отнестись документам Кардана, подождав, пока он не починит «гаусс», и обработав его новому сверхооружию. Вопрос с батареями для него решается тут же — Кардан готов за две тысячи рублей смастерить батареи для «гаусса», что называется, на колёнке. Они получаются не такими мощными, но все же лучше, чем ничего.

Как только майор доберется до Припяти, проявится Ковальский — у полковника опять кто-то не вышел на связь. На этот раз уже не целая группа, а всего один часовой. При случае можно пойти проверить, но только помните: всему виной контролер, который будет ждать майора возле тела погибшего часового.

У входа в прачечную Дегтярева остановит «на пару слов» проводник Гарик и расскажет, что недавно вел в Припять группу наемников. Естественно, за круглую сумму, но в результате все обернулось так, что проводника собрались пустить в расход, и он еле-еле ушел живым. В общем, наемники что-то замышляют: Гарик слышал разговор о намечающейся встрече с неким «заказчиком» во дворе припятского общежития.

После разговора с проводником Дегтярев вывалил на полковника целый ворох информации: о контролере, «гаусс-пушке» и провалившихся в Припять наемниках. Последнее Ковальского интересует особенно: военному не нужны лишние противники. Решение будет простым: проследить за встречей через оптический при-

цел и по возможности ликвидировать лидера наемников и представителя таинственного заказчика.

Стоит майору согласиться, как он тут же окажется у окна дома, выходящего во двор общежития, где вот-вот состоится встреча, а в руках у него будет СВД. Теперь ему останется только дождаться появления обеих «делегаций» и устранить их лидеров несколькими точными выстрелами в голову. Чтобы сделать это наверняка, можно перед разговором с Ковальским предварительно вооружиться «гаусс-пушкой» — все-таки она куда точнее, чем СВД. После того как здание будет выполнено и нужные люди погибнут, а их «свиста» скроется в неизвестном направлении, с тела представителя «заказчика» можно забрать красную ключ-карту доступа в лабораторию «Х-8». Тем более что путь Дегтярева теперь лежит именно туда.

Вход в лабораторию находится в КБО «Обилейный». Но кроме него в здании имеются зомби и неработающий генератор. От первых придется отбиваться, а второй — запустить, чтобы спуститься на лифте ко входу в секретный объект. Сама лаборатория — место неприятное и опасное для здоровья. Если чувствуете, что пахнет керосином, а аптечки заканчиваются, — хватайте первую попавшуюся папку с документами и дайте деру на лифте вверх. Из-под земли нужно принести хотя бы одну папку — не обязательно собирать все.

Как только распахнутся двери лифта, на связь с Дегтяревым выйдет Ковальский и попросит о разговоре с глазу на глаз. Почему бы и нет?

Полковник недоволен, и его вполне можно понять. Операция, которую ему поручили, провалилась. Вертолеты, которые должны были эвакуировать военных, не прилетают, а еще чуть-чуть, и эвакуировать-то некого будет... Еще и связи нормальной с «центром» нет — что-то глушит сигнал. Группа солдат, которую отправили на поиски «глушилки», пропала бес-

следно. «В общем, майор, в твоих же интересах нам помочь. Найди моих ребят, а?» — «Будем искать, товарищ полковник...»

Вполне ожидаемо, вместо группы военных Дегтярев обнаружит их трупы. У бывшего командира при себе был заряд взрывчатки, который майору еще пригодится, тем более что радист Ковальского уже определил точное местоположение источника радиопомех — здание детского сада.

Чтобы пробраться внутрь, придется поставить на дверь взрывчатку и отбежать на безопасное расстояние, пока «тикает» пятисекундный таймер. В здании майору окажут «теплый» прием несколько полтергейстов, но самое интересное, ради чего Дегтярев сюда пришел, будет на верхнем этаже — груда металла, один в один похожая на монолитовский «алтарь», только в отличие от него работающая «радиоглушителем». Отключить ее можно варварским способом — расстреляв доски пола, на которых она стоит.

В образовавшуюся дыру стоит спуститься, тем более что оттуда доносятся какие-то странные звуки. Звуки эти издает военный медик, запертый в шкафу. Как он туда попал — непонятно, но особождению он чрезвычайно рад, всячески благодарит и предлагает без промедления возвращаться на базу.

В прачечной майора ловит Ковальский и сообщает, что связь со штабом установлена, Дегтярев может пообщаться и со своим на-

чалством. Но беседу перебивает лейтенант — он засек странную шифрованную передачу, источник которой движется по направлению к базе военных. На этот раз майор вызывается проверить, что это за сигнал, сам, без напоминаний Ковальского. После неудачных попыток обнаружить источник передачи полковник командует: «Возвращайся бы ты, Дегтярев, обратно — это же наверняка фанатки опять в атаку пошли...»

Но вместо вооруженного отряда монолитовцев к базе военных выходит одинокий сталкер. «Не стреляйте, — говорит он, — я Стрелок».

Человек, отключивший «Выжигатель мозгов», хотел уничтожить Зону, но все оказалось сложнее, чем он себе представлял. Все его дела прошли почти что даром — разве что путь в Припять открылся, но Зона сама по себе нигде не делась. И теперь Стрелок хочет передать в руки правительства некую информацию, которой располагает. Кроме этого, он знает и о том, почему провалилась операция «Фарватер», и что сбило вертолеты... Но начинается выброс, и свалиться с «Центром» до его окончания невозможно. Что ж, переедем, не впервой.

Когда трасти перестанет и красная пелена выброса спадет, штаб выйдет на связь. Хорошая новость будет состоять в том, что вертолеты за группой «Скат», майором Дегтяревым и Стрелком все-таки вышлют. А плохая — в том, что «вертушки» при-



Думаете, в атаку идем? Нет, это мы так на базу возвращаемся. А уж как мы атакуем — лучше вам и вовсе не видеть!

Рецензия • дополнение

будут на точку «Б28» — кинотеатр «Прометей». До него придется добираться самостоятельно, и эта прогулка не будет веселой и легкой.

Перед выходом почините все свое снаряжение и хорошо подумайте, чем вооружиться. На остатках вашей группы будут нападать поочередно зомби, снарки и монолитовцы, причем фанатиков будет много. Если вы хотите сберечь людей — а полковник особенно просит прикрывать Стрелка, то главную опасность будут представлять снайперы «Монолита», засевшие на крышах перед кинотеатром. Без снайперской винтовки, а лучше — «гаусса» не обойтись. Второй «ствол» подбирайте на свое усмотрение, но с учетом того, что бой будет идти ночью и в основном на средних дистанциях — то есть в таких условиях, когда полезность дробовика сомнительна. Ничего лишнего с собой не берите — пусть будет возможность выдать один-два быстрых спринтерских броска в укрытие или на помощь уязвим в бою солдатам.

Когда вертолеты все-таки взлетят, игра спросит вас: хотите ли вы покинуть Зону? Ответите «да» — посмотрите финальные титры и вернетесь в главное меню. Скажете «нет» — вертолеты улетят без вас. Останется только добыть остатки «монолитовцев» и вернуться в прачечную, куда Гарик уже привел целый отряд сталкеров. Теперь можно продолжать исследовать Зону и выполнять задания, которые почему-то остались невыполненными. А когда настанет — достаточно подойти к латокну из проводников и сказать: «Выведи меня из Зоны».

Личные интересы

«Болотному ледоколу» нужна помощь

На ржавом сухогрузе «Скадовск» живет несколько примечательных личностей, которые будут полезны любому сталкеру, независимо от того, новичок он в Зоне или матерый искатель артефактов. Местный бармен Боро-

да занимается тем, что достает для заказчиков редкие аномальные образования. Естественно, делает он это не сам, а нанимает сталкеров — так что, если нужны деньги и есть желание найти на свою пятую точку «жарку» или «газировку», обращайтесь. Вот только никакой информации о том, где найти требуемое, Борода не даст. И слишком долго заниматься поиском не стоит — вас вполне могут опередить конкуренты, ведь хитрец бармен всегда выдает один и тот же заказ нескольким сталкерам, так сказать, для поддержания здоровой конкуренции.

Султан — местный криминальный авторитет, которому деловая активность Бороды уже встала поперек горла. Тем более что упрямый бармен отказывается брать бандита в долю. Если возникнет желание, можно поспособствовать установлению воровского закона на «Скадовске». Но можно поступить хитрее — договориться с Султаном, а потом «сдать» его планы Бороде и в последний момент неожиданно переменитьсь на сторону сталкеров. В зависимости от выбранной стороны конфликта по его завершении вас наградят достижением «Свой парень» или «Авторитет». За помощь сталкерам Борода будет предлагать вам купить у него редкие артефакты, а торговца оружием Сыча сталкеры убедят делать вам скидку. Тем же, кто завоевал уважение местной «братвы», Сыч сделает скидку сам... чтоб не обидеть ненароком. А с Бороды можно будет периодически взимать часть его выручки.

Торговец Сыч — тоже тот еще фрукт. Основной его товар — не оружие и бронжилеты, как можно было подумать, а куда более редкая и эфемерная сущность. Сыч продает и покупает информацию: любые документы, личные КПК, ноутбук и все, что может быть хоть чуть-чуть интересным. Если вы будете часто пользоваться его услугами в этой сфере и снабжать торговца ценными данными, то получите достижение «Торговец информацией» и скидку от Сыча, признавшего вас



Достижение	Условия получения	Эффект
Первооткрыватель	Отдать ученым три артефакта: с земснаряда на Затоне, генератор переменного пси-поля и растение из аномальной рощи.	Отсутствует
Охотник на мутантов	Выполнить все задания Зверобоя.	В личный ящик на станции «Янов» будут иногда складываться патроны.
Сыщик	Выслышать, кто виновен в смертях сталкеров на Затоне, и уничтожить логово кроссовосов.	В личный ящик на «Скадовске» время от времени будут складываться медикаменты.
Свой парень	Принять сторону сталкера в конфликте с бандитами Султана.	Сыч сделает вам скидку. Борода будет покупать артефакты по более высоким ценам.
Авторитет	Помочь Султану разобраться с Бородой.	Сыч со страху снизит для вас цены на свои товары. Борода будет отдавать часть своей прибыли.
Гонец правосудия	Найти сталкера по кличке Сорока и наказать его.	Хабар Сороки попадет в ваш личный ящик на «Янове».
Искатель	Найти все виды артефактов, известные науке.	Улучшатся отношения со сталкерами, бандиты будут чаще следовать за вами по Зоне.
Мастер боевых систем	Принести Кардану три набора инструментов.	Кардан сможет установить на экзоскелет новые серверомоторы, что позволит вам бегать в этом «костюме».
Мастер высоких технологий	Принести Азоту три набора инструментов.	Азот сможет вмонтировать целеуказатель в тактический шлем.
Опытный сталкер	Посетить известные аномалии.	Увеличивается шанс обнаружить редкие артефакты.
Лидер	Собрать для похода в Припять отряд из Зулуса, Соколова, Ваню и Бродяги.	Входящие в ваш отряд союзники постоянно подлекаются, а значит, реже погибают в бою.
Дипломат	Освободить без боя сталкера-заложника и вернуть бандитам долг Ваню.	Улучшатся отношения со всеми присутствующими в игре группировками.
Научный сотрудник	Выполнить четыре или больше заданий профессоров Германа и Озерского.	Увеличивается ассортимент товаров у Германа, Германа и Новиков делают вам скидки.
Друг «Долга»	Отдать Шульге КПК Моргана и Тачку, рассказать Шульге о Сороке-Флинте, Бродяга и его отряд должны вступить в «Долг».	Азот сделает вам скидку, а Гаваец, наоборот, будет просить за свои товары больше.
Друг «Свободы»	Отдать Локи КПК Моргана и Тачку, рассказать ему о Сороке-Флинте, Бродяга и его отряд должны вступить в «Свободу».	Гаваец снизит цены, а Азот будет просить за ремонт и модификацию снаряжения больше.
Сторонник равновесия	Продать Сычу КПК Моргана и Тачку, сказать Гонте о Сороке.	Скидки делают и Азот, и Гаваец.
Состоятельный клиент	Накопить сто тысяч рублей.	Расширяется ассортимент у всех торговцев.
Хранитель тайн	Отдать Стрелку три записки из тайников его группы.	У Стрелка будет больше шансов выжить в финале.
Отмеченный Зоной	Трижды пережить выброс под открытым небом при помощи анабиотика.	Даже без приема препаратов у вас есть шанс пережить выброс вне укрытия, если ваше здоровье ничем не подорвано.
Торговец информацией	Продать Сычу десять документов или КПК, содержащих ценную информацию.	Сыч сделает вам скидку, как коллеге.
Друг сталкера	Поддержать сталкеров в борьбе с бандитами на «Скадовске», помочь Гонте найти Сороку, а после убить с ним хитреца, о чем рассказать Зверобую, освободить Митяя любым способом, решить проблему Ваню с бандитами.	Сталкеры-медики будут продавать вам медикаменты по себестоимости.

Очень важный знак. Если вы видите его, значит, неподалеку есть тайник с армейскими аптечками и батареями к «гаусс-пушке».



почти коллегой и ценным товаром. Кроме того, от этого торговаша вы получите несколько заданий, которые в конечном итоге позволят вам получить экспериментальный детектор аномалий «Сварог», — для этого нужно будет отнести три детектора «Велес» Новикову в бункер ученых. Где их брать, Сыч не говорит — выкручивайтесь как хотите. Маленькая подсказка: с достижением «состоятельный клиент» «Велесы» почти всегда есть у самого Сыча в продаже. В любом случае получить «Сварог» стоит — с ним намного удобнее, и только вооруженный им стalker может выполнить задание ученых по исследованию «странной аномальной активности» на старой градирице. После того как вы получите редкий детектор в свои руки, на «Скадовске» обострятся отношения Бороды и Султана. Бармену нужен редкий артефакт, который называется «Компас», — и, естественно, криминальный автирретит тоже не прочь его получить. Единственный человек в округе, который знает, где взять такую редкость, — Ной, стalker со старой баржи. Шутка состоит в том, что у него на самом деле два «Компаса». Поэтому можно взять задания и у Бороды, и у Султана — а потом один артефакт отдать кому-то из них, а второй оставить себе для коллекции. Вот только в третий раз у Ноя «Компас» не просите — разозлится и упадет.

Еще один полезный человек на Затоне — стalker по кличке Шустрый, у которого можно разжиться редким и уникальным оружием или хорошей защитой, тем же экзоскелетом. Правда, цены у него совершенно заоблачные, особенно поначалу, но что ж вы хотели — эксклюзивный товар...

С техником «Скадовска», Карданом, требуется общаться особенно бережно, потому что при неосторожном обращении — «неосторожным» считается употребление третьей бутылки «Казак» — он имеет обыкновение засыпать прямо на рабочем месте и не просыпаться около суток... Но вот первые две бутылки в Кардана влить стоит. Без них он не станет делать вам модификации оружия. После того как вторые пол-литра «дезактиватора» будут отданы, стоит распространить техника о его

пропавших друзьях — Барже и Шутнике — и пообещать передать им извинения. Жаль только, что передать уже ничего не выйдет: тело Баржи лежит в snorkовых туннелях под стгоревшим хутором, а скелет Шутника — неподалеку от «оснодубка». Их КПК принесите на «Скадовск» и отдайте технику — никакии достижений за это не дадут, но концовка игра будет для Кардана благополучнее.

Кто еще на «оболотном ледоколе» может помочь с поиском работы и неприятностей? Глухарь пытается расследовать массовые пропажи стalkerов — если можете ему, получите достижение «Сыщик». Гонта очень хочет найти стalkerа Сороку, из-за которого один из его товарищей попал в когти хищера. Позже, когда вы найдете беглеца, Гонта предложит поохотиться на хищера вместе с ним и его группой. О победе над зверем нужно будет сообщить Зверобую на станции «Янов» — это одно из условий получения достижения «друг стalkerов».

Юпитер, который завод

Неслышанное по меркам Зоны явление: в одном здании относительно мирно уживаются бойцы враждующих группировок — «Свободы» и «Долга». Большинство заданий в этой местности можно решить двояко, то есть в пользу одной из группировок. Естественно, после этого изменится отношение к вам у обеих сторон — только у одних положительно, а у других наоборот. Хотя можно попробовать найти «третий путь»



— и тогда (неожиданность!) на уступки пойдут обе группы, видимо, только за то, что не помогли их противнику. Например, если на «Затоне» довести до полного разрешения конфликт Бороды и Султана, то в ваших руках окажется КПК долговца Моргана, который сбывал казенное оружие налево. Можно отдать его лидеру «Свободы» — и содержащаяся в устройстве информация позволит устроить нападение на скрон «Долга», можно осчастливить новость о том, что «подгнило что-то в «Долге», Шульгу, командира красночерных, — и тогда атаку на скрон придется отражать. В любом случае содержимое тайника в вашем распоряжении. А как же «третий путь»? А он состоит в том, чтобы продать КПК Моргана Сычу — пусть торговаш сам разбирается, что с ним делать, а вы вроде как и ни при чем.

Но не группировками едиными живет «Янов». В подвале станции стоит охотник на мутантов, по кличке Зверобой. Сам он уже не охотится, но подкинуть заказ на уничтожение группы мутантов может. Выполнив все его задания, вы получите достижение «охотник на мутантов» и вечную благодарность стalkerов, которую они выражают, периодически подкладывая в ваш личный ящик патроны.

Если переговоры со стоящими в здании стalkerами, то рано или поздно вы найдете двух товарищей, которые рассуждают, как лучше вызвать третьего, которого бандиты взяли в заложники.

Выбор решения — выполнить требования бандитов, штурмовать их или что-то еще — за вами, но помните, что только бескровное решение будет учтено при проверке на получение достижения «Дипломат».

На половине «Свободы» уже знакомый по «Чистому небу» стalker — дядька Яр, который бросил технику и сейчас занимается тем, чем и остальные стalkerы. То есть ищет неприятности. Дядька просит помочь ему в «одном простом дельце»... Отчего бы и не помочь

хорошему человеку? Для этого придется пройтись с ним до Копачей, аккуратно и не привлекая внимания миновать ее зомбированных обитателей, а потом с чердака одинокого дома чуть-чуть пострелять по наемникам. «Чуть-чуть», потому что у Яра есть СВД, и он совершенно не боится ее применять — так что вам нужно просто немного ему помочь. Главное, потом не забудьте дядьку распространить по поводу такого интереса наемников к его persone.

Когда заходите на «Янов», внимательно прислушайтесь, особенно если за время вашего отсутствия вы выполнили какое-то задание из несложных. Рано или поздно вы услышите, как тип в свободовой форме, именем Флинт, распространяется о ваших подвигах... Но в его изложении это все его заслуги! Это, видите ли, он в одиночку этого кровососов на Затоне очистил... Желание пристрелить уroda из ПМ (дорогих патронов он попросту не заслуживает) ограничивается только тем, что за стены «Янова» этот Флинт не выходит. Но метод разобраться с ним есть. В старом карьере можно найти умирающего стalkerа по кличке Щепка. Он перед смертью расскажет вам о том, как его бросил в «газирюке» какой-то свободовец. Возвращайтесь на «Янов» и выслушайте очередную историю от Флинта, как он «натягал артефактов в карьере». Вот теперь можно прижать его к стенке и вкрадливо так спросить: «Может, пойдём в карьер? Я тебе заодно покажу, где Щепка лежит...»

Но Флинт не сдастся так просто — все-таки никаких серьезных доказательств у вас нет. Видимо, после этого лжец считает себя в полной безопасности и выдает еще одну историю, которая по дозированной напоминает то, о чем вам рассказывал на «Скадовске» Гонта... Да... Сорока сильно изменился... Теперь уж все зависит от вас: сдать Флинта-Сороку «Свободу», «Долгу» или Гонте. В любом случае ничего хорошего для него



Бункер ученых и сталкеры-контрактники. Чего только ни сделаешь за официальный пропуск в Зону...

Вид с холма на деревеньку Копачи. Скоро и ее обитатели подтянутся. «Вставай... Подъем...» — бормотать будут.

не ожидается — и это лучшая награда.

Недалеко от железнодорожной станции есть бункер, в котором работают ученые. От помощи в исследованиях они отказываться не будут, так почему бы и не продвигнуть науку чуть-чуть вперед, тем более что у них самих это получается с трудом... Первым делом отправимся изучать некое «временное пси-поле». В восточном железнодорожном туннеле темно, немного сыро и прячется контроллер. На группу сталкеров, которая идет с нами, надежд немного — скорее всего, ребята тут же «получат по мозгам». Придется самим. И монстра убить, и неизученный артефакт забрать.

После у ученых для вас будут еще два подобных задания — прикрывать группу сталкеров, пока они проводят замеры в аномалиях. Когда будете выбирать, к какой аномалии отправиться, помните о том, что возле «пепелища» вас будут атаковать медленные и неуклюжие зомбированные сталкеры, ковыляющие аж от колпачей, а замеры в «плавнях» придется делать под аккомпанемент немusыкального хрюканья и визга плетей с кабанями. И как раз в плавнях-то придется изрядно попотеть. Если все прошло совсем плохо и сталкеры погибли, не доведя работу до конца, можно попробовать привлечь к научному делу кого-то из тех, кому вы помогли раньше: группу Гонта или тех ребят с «Янова», товарища которых брали в заложники бандиты.

Когда замеры закончатся, один из ученых выдвинет далеко не генеральную гипотезу о том, что мутанты реагируют на излучение приборов и стараются их уничтожить, — и попросит ее проверить. Все, что для этого нужно, — пробраться в центр аномалии, оставить там «сканер» и выдержать на падение снарков.

Еще два задания от ученых будут связаны с исследованиями аномалий. Вам выдадут специаль-

ные сканеры и попросят разместить их в нужных местах. Не особо сложно — но если делать это без «Сварога», придется изрядно «проболтовывать» местность, прокрадываясь мимо аномалий. Однако призом будет отображение на карте в вашем КПК информации о наличии артефактов в тех местах, где установлены сканеры.

Проверка необычной аномальной активности на старой гадирине может оказаться сложным заданием — если у вас нет экспериментального детектора. Дело в том, что без него нужная аномалия просто не проявляется, и вы будете продолжать слышать фантомные призывы о помощи. Если же подойти к краю железной площадки со «Сварогом» в руках, перед вами в воздухе появится и лопнет пространственный «пузырь», из которого выпадут несколько мертвых доловцев. У одного из них при себе будет КПК с кое-какой интересной информацией о «Долге», которую можно отдать полковнику Шильге. Или лидеру «Свободы». Или Сычу — смотря кому вы больше симпатизируете.

Когда вы соберете кое-какие исследовательские данные,

профессор скажет, что его давно уже интересует, чем же таким занимался завод «Юпитер», и попросит принести из его корпусов хоть какие-нибудь документы. Само по себе это просто, вот только после того, как вы заберете нужную папку, откуда ни возьмись появится отряд обозленных наемников, которые ранее делали вид, что охраняют бункер ученых. Ухо-

дите с боем, возвращайтесь к профессору, отдавайте папку и обещаите найти им новую охрану. Вариантов три: бойцы «Свободы», «Долга» и группа сталкеров Спартак, живущая на Затоне.

И наконец, самое страшное задание, которое вы получите от ученых, — проверить легенду об «Оазисе», странном месте, где все раны, независимо от их тяжести, мгновенно заживают... Расспрашивать сталкеров о нем бесполезно — все считают это место простором легендой. Хотя кое-кто скажет вам, что «Оазис» находится в Припяти под «чертовым колесом», — не вздумайте верить! Да, это самое колесо можно разглядеть. Вот только добраться до него нельзя — оно находится за пределами доступной в игре территории. Все чуть проще: «Оазис» расположен в окрестностях завода «Юпитер» под старым вентиляционным комплексом. Прямого пути туда нет, а «кривой» начинается севернее комплекса, от железнодорожных путей и небольшого полустанка, не обозначенного на карте как отдельная локация. Там всегда бродит пяток зомбированных и с десяток тушканов — но не думаю, что они станут серьезной преградой на пути к мечте.

Найдя вход, нужно немного ползти по трубам, пока вы не попадете в коридор, который ведет в просторное помещение с четырьмя рядами «колонн», поддерживающими потолок. Если просто пробежать дальше, то невидимый телепорт в конце коридора сработает и отбросит вас в самое начало, ко входу в «зал».

Закавыка в том, что подсказок к тому, как пройти это место, мне обнаружить в игре не

удалось, и когда путь в заветный «Оазис» все-таки открылся, ощущения были примерно как у обезьяны, случайно напечатавшей «Евгения Онегина» на найденном где-то «Ундервуде». Если хотите — попытайтесь сами, если нет — читайте, рассказываю.

Чтобы пройти телепорт в конце туннеля, нужно сначала сделать так, чтобы появились четверо «ворота». Добиться этого можно только методом простого перебора: выбираем проход между «колоннами» и бежим по нему, не сворачивая, а потом — до самого телепорта. Вас отбросит назад, но, если повезет, в том проходе, по которому вы бежали, появятся «ворота» — падающие сверху белые искры. Точно таким же варварским методом находим вторые, третьи и четвертые. Только помните, что «ворота» появляются строго в количестве одной штуки за раз, а в одном проходе их может быть несколько — так что не исключайте из перебора те проходы, где «ворота» уже есть. Когда все четверо «ворота» будут найдены, останется самая малость: пробежать до дверей, пересекая ряды «колонн» только через них. Все, телепорт отключен — заходите в «Оазис», хватайте его сердце и покидайте это ставшее внезапно негостеприимным место.

Еще одна сталкерская байка, на проверку оказавшаяся правдой, — пролетающее над «Яновым» НЛО. На самом деле это был беспилотный самолет-разведчик, который можно найти в верхнем левом углу карты. Извлеченный из него блок памяти нужно отдать на расшифровку Азоту или Новикову — результатом будут координаты трех тайников, которые принадлежат не кому-нибудь, а Стрелку и его товарищам.

На этом рассказ о происходящем вокруг Припяти позволяет завершить. Удачи вам, и счастья во найти свой «Оазис», сталкеры!

