



S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Издатель: GSC World Publishing / Разработчик: GSC Game World
 Дата выхода: 2009 / Сайт: www.stalker-game.com

Я КРИ посетил бы только за то, что S.T.A.L.K.E.R. туда привозили", - проносится в голове, когда среди жиденькой поросли нынешних стендов изрядно сдавшей конференции обнаруживается уже хорошо знакомый фирменный закуток компании GSC. Холодильника "ЗИЛ", который стоял в прошлом году, не видно, да и радиоба больше не играет, зато всю заднюю стену стенда через пролом в нарисованных кирпичках занимает панорама Зоны. Как всегда, за главных пионервожатых на стенде оказались наши старые знакомые: Олег Яворский и Валентин Елтышев из PR, оба в камуфляже. Здравуемся, радуемся встрече.

Время раннее, посетителей мало, один из двух демонстрационных компьютеров, на удивление, даже не занят. Пользуюсь случаем, роняю тушку на свободное место перед монитором и загружаю сделанный кем-то сейв. Рядом подсаживается Олег, готовый ответить на возникающие вопросы. Пока уровень подгружается, сразу задаю первый: "Какая машина-то? На чем играем?" Выясняется, что под капотом системника прячется нечто монструозное, с многочисленными ядрами, гигабайтами оперативки и видеохот GTX 285. Ну, что ж, значит, тормозить точно не будет, даже несмотря на монитор дюйма этак в 24.

Экран загрузки пропадает, и перед взором предстает локация Затон - одна из трех основных в "Зове Припяти". Тихонько присвистываю: с пригорка, на котором стоит альтер эго, открывается шикарная панорама высохшего русла реки. Где-то далеко, на пределе видимости, из дымки поднимается противоположный берег. Все остальное - надо понимать, игровая территория. Открываю карту - да, действительно, этакая проагррейженная версия "Болот" из "Чистого неба": расширенная и улучшенная. Тут и там из бывшего дна, ныне поросшего кустарником, торчат старые лодки и корабли. Тухлявая плоскодонка поблизости, чуть дальше



➤ На стенде у нового "Сталкера" можно было найти несколько ценных артефактов



➤ Затон. Как видно на снимке, мореходство сильно затруднено

- небольшой ржавый буксир, а совсем вдалеке - остов какого-то грузового крупнотоннажного судна. Довершает величественную постапокалиптическую картину мерно кружащая в небе стая птиц.

Тормозов в отображении графики при этом действительно не наблюдается.

- Так на какой системе это все нормально заработает? - уточняю у Олега.

- Ну, вот смотри: движок мы немного доработали, оптимизацию, по сравнению с "Чистым небом" повысили. В то же время добавилось больше пространств, так что... у тебя какая карточка?



➤ Уже третий год snork искал по Зоне противогазную сумку...



➤ Хозяин! Надрело за гранатами бегать, дай нож погрызть, что ли!

- 8800 GTS. "Чистое небо" подтормаживало.

- Ну, значит, и "Зов Припяти" будет так же... тормозить.

Спускаюсь со склона в само русло. Опасливо обхожу встречающиеся лужи, уточняю, не радиоактивны ли. "Здесь нормально", - говорит Олег. Добегаю до чуть завалившегося на бок буксира, пытаюсь зайти внутрь. Опаньки, а вот тут фонит, к тому же еще и лестница в рубку поломана, не забраться. Вылетаю наружу, отбегаю на безопасное расстояние и открываю инвентарь, чтобы слопать местный "антирад". О, а инвентарь-то уже другой.

Во-первых, он сдвинут на правую сторону экрана. Во-вторых, в интерфейсе появился хотбар с пятью ячейками. Можно сложить туда всевозможные аптечки в произвольном порядке, чтобы пользоваться их в любой момент клавишами F1-F5. В-третьих, оружейных слотов только два - по обе стороны от "куклы" персона-

жа. Вложить в них можно любые стволы, и затем быстро менять одним нажатием 2 или 3. Для всего остального арсенала, как обычно, придется лезть в рюкзак и производить манипуляции по смене вручную. Но это что касается огнестрела. А вот нож и гранаты по-прежнему занимают положенные циферки 1 и 4.

Степень изношенности оружия отображена специальной шкалой прямо под изображением стволов в рюкзаке - то есть наводить мышку и ждать, пока откроется окно подсказки, не надо. Правда, шкала изношенности точной информации не дает: она поделена на десять частей и отображает только десятки. То есть восемь

делений на шкале соответствует в 80 с чем-то процентам износа оружия. А уж 82 или 87 - неизвестно, для точных чисел все равно приходится смотреть подробную информацию.

Разобравшись с инвентарем, лезу для очистки совести еще и в КПК. На экранчике - карта с тремя большими квадратами главных локаций: Затон, Припять и завод "Юпитер". Уточняю, есть ли еще территории, куда можно попасть. Олег показывает куда-то вниз карты и поясняет: "Там еще две небольшие". Спрашиваю, можно ли прямо сейчас посмотреть что-нибудь, кроме Затона. Выясняется, что остальное пока не в таком финальном качестве. Ладно, побегаем по Затону.

Снова изучаю карту на КПК. Обнаруживается, что по всем локациям хаотично разбросано с полдюжины желтых сигнальных значков. В списке заданий они обозначены как места крушения вертолетов той группировки военных, которую надо найти нашему герою. Вот, стало быть, как будет строиться основной сюжет, понятненько.

Добредаю до небольшого судна, в бок которого проделана дверь. Пытаюсь открыть, и в этот момент кто-то изнутри жахнет по ней из дробовика. Отскакиваю в сторону, опасливо заглядываю внутрь. Там стоит одинокий нейтрал, у ног которого крутится псевдодес. Явно ручной. Оба-на, что-то новенькое.

Подхожу, общаюсь с нейтралом, в диалоге всплывает предложение отвести к ближайшему вертолету. Отчего бы не воспользоваться?

Далее - неожиданная кат-сцена: мы оказываемся где-то на берегу,



➤ Костюм и шлем теперь разделили на отдельные детали экипировки

камера показывает, как наш проводник пробегает посреди огненных аномалий и в прыжке ныряет в... телепорт. Получаем обратно рычаги управления, ныряем следом и очущаемся уже у южного края локации, на отдельно стоящем крутом пригорке. В сотне метров лежит фюзеляж вертолета. Быстро выясняется, что кроме как через телепорт, больше на этот пригорок никак не забраться. Ага, стало быть, нас натаскивают общаться с местным населением, иначе сюда попасть не получится. Интересно, а как сюда можно попасть, если проводника нечаянно завалять при первой встрече?

Справа от вертолета, у насыпи, по-видимому, свили гнездо снорки. Потому что выскакивают они сразу втроем. Отбиваюсь, лечусь, подхожу к остову вертолета. Небольшая кат-сцена с размышлениями героя вслух, и можно идти дальше. Обшариваю тела поблизости, получаю полноразмерный АК.

Начинает моросить - текстура на оружии изменяется: ствол становится мокрым и начинает характерно поблескивать. Не припоминаю такого в предыдущих играх.

Подбегаю к какому-то небольшому комплексу зданий, слышу, как с крыши неизвестный кричит:

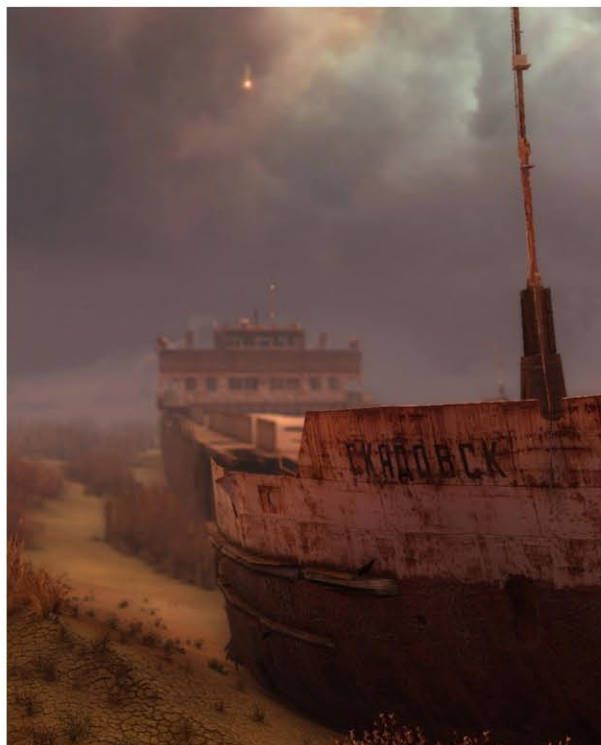


➤ - Эй, нейтрал, я тут нашел артефакт "зажигалка". У тебя артефакта "сигарета" не найдется?

"Слышь, сталкер, оружие-то убери!". Решаю посмотреть, как будет действовать AI в перестрелке, открываю огонь. AI действует так себе - не умнее, чем раньше. Был момент, когда во время перезарядки неудачно выскочил на одного из противников практически нос к носу. Так тот не стал стрелять и зачем-то, чуть не задев меня плечом, ринулся в дверной проем, забежал в здание и присел у окна, причем спиной ко мне.

Но совсем чернить AI не буду: в другом случае меня лихо положили, дождавшись, когда я выскочу из-за угла.

Кстати, из КПК пропала закладка отношений с кланами. Но когда после упомянутой маленькой



➤ Жаль, но сталкеры с 2001 года так и не научились плавать, поэтому в Зоне нет полноценных водоёмов, что противоречит действительности



➤ Вот он какой... свиной грипп.

победоносной войны дошел до другого лагеря этих же сталкеров, меня начали "морщить" без лишних разговоров. Видимо, фракции все же будут памятьливые.

Напоследок, удалось посмотреть на нового монстра - бюрера. Точнее, посмотреть как раз не удалось (как сказал Олег, бюреры почти прозрачные, заметить их сложно), зато он славно покидался в меня ящиками и бочками, поднимая их в воздух силой мысли. Для таких случаев в интерфейсе появился специальный индикатор, показывающий, как хорошо вас видит монстр. Если перемещаться по чуть-чуть, мелкими шажками, то бюрер, чувствующий движения, вас не заметит. А если

рвануть напрямую, мелкие объекты поблизости тут же поднимаются в воздух и начинают пикировать прямо на макушку.

Пока разбирался с бюрером, прозевал сообщение о надвигающемся выбросе. Поэтому добежать до услужливо помеченного на карте ближайшего схрона вовремя не успел.

Тут пришлось вернуться в реальность и уступить место накопившейся очереди других желающих.

P.S. Эти и другие приключения в бета-Зоне "Зова Припяти" вы увидите в десятиминутном HD-ролике, на прилагаемом к журналу DVD.

Андрей ЩУР