

Странно и чудно складывается судьба у S.T.A.L.K.E.R.'а. Прямо как в фильме Тарковского: группа людей отправляется к исполнителю желаний, но во время путешествия они постепенно понимают, что не знают, чего именно хотят на самом деле. Так и в случае с проектом GSC: первая итерация, "Тени Чернобыля", была шагом в неизвестное, попыткой охватить необъятное. Попыткой в чем-то удачной, в чем-то не очень. Вторая часть, "Чистое небо", рискнула пересмыслить мир Зоны, подойти к нему с учетом пожеланий и предложений армии фанатов. И снова получилось вроде то, да не то.

## S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Текст: Андрей ЦУР

В третий раз закинул он невод... Пушкин. "Сказка о рыбаке и рыбке"

**И** вот - третий раз. Опять Зона. Опять попытка ухватить неуловимое - то, что так привлекает в сеттинге "Сталкера". Сконденсировать его и дистиллировать. Получилось ли?

### Больше меньше да больше

Первая положительная эмоция возникает от предложенного в "Зове Припяти" сюжета. Вместо стандартных крысиных бегов до ЧАЭС - необычная, но вполне осмысленная завязка: военные на пяти вертушках летят в "испедицию" к центру Зоны, но на подлете всей стаей чебурахаются об землю. И вот нас, ранее сталкера, а ныне майора СБУ (Служба безопасности Украины) Дегтярева, по-

сылают в Зону разведать причину неожиданной аварии. Посылают инкогнито - видимо, чтобы было интересней.

И получается у нас вполне определенная цель игры, к которой надо стремиться. Вместо полубессельных блужданий и поиска того, "чаво не может быть", - почти детектив, где сталкерство - не самоцель, а удачное подспорье, позволяющее накопить денег для следующего этапа расследования.

Второе, что бросилось в глаза: построение локаций. Хотя их в "Зове" всего три (основных), поверьте, от недостатка места тут страдать не приходится. Каждая из локаций превосходит "Болота" из ЧН не только по размерам, но и по продуманности. Новая схема

построения выглядит так: примерно в центре карты у нас имеется некая база сталкеров, где можно продавать барахло, чиниться и набирать квесты. Всякие интересные места и аномалии раскидываются вокруг таких баз - проще говоря, теперь нет необходимости тратить изрядное время, топя от одного края территории до другого, чтобы попасть в магазин: двинул с базы в какую-то сторону, затем вернулся в центр карты. Путь выходит в два раза меньший. К слову, пересмотренной оказалась система проводников из локации в локацию. Теперь они сидят на тех же базах - бегать и искать их не надо.

Сами локации оформлены, опять же, более грамотно, чем в

предыдущих "Сталкерах". Если в тех же ТЧ и ЧН каждая территория была посвящена одному-двум центральным объектам, то теперь карты пестрят множеством различающихся по стилю и содержанию мест. Здесь вот - деревня с зомби, чуть дальше - бункер ученых, за ним вертолетные площадки и склад контейнеров. Вдалеке высятся огромные строения завода "Юпитер", к северу от которого расположился не уступающий по размерам громадный карьер с громадным же экскаватором. Всего на картах примерно по два десятка подобных "точек интересности". Иными словами - полно.

Аномалии тоже попали под общую реструктуризацию. Они те-

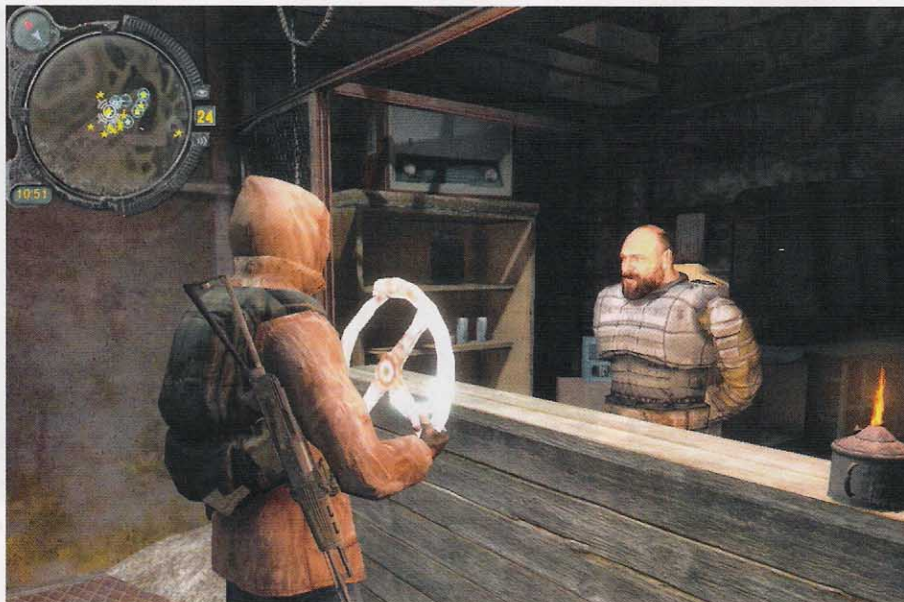


➤ - Ай-яй-яй! Тяжелый случай неосторожного обращения со столом!



➤ А барр на пятом ладу возьмешь?





➔ Гляди, Борода, какой я артефакт нашел: руль от самосвала!

перь раскиданы не как палато (например, прямо внутри здания базы группировки, как было в ЧН), а в отдельно отведенных под это дело местах - и соответствующие помечены на карте в PDA. Нужен нам, скажем, огнеупорный артефакт (торговец заказал) - идем к вон тому холму, из которого бьют огненные фонтаны. Если повезет, находим то, что требуется.

Хотя аномальные зоны теперь оформлены очень антуражно (кривые разломы в земле, неестественно вспучившиеся "холмы" на воде, и т.д.), такая четкая привязка к конкретным местам немного разочаровала. Не стало случайных аномалий, местоположение ловушек после выбросов меняется только внутри определенной области. Теперь не нужно настолько осторожничать во время

путешествия. Мы четко знаем: вон там - "жарка", а там - "газирка", по всей остальной территории карты можно гулять как по бульвару. И эта уверенность немного портит общее впечатление от игры: Зона, по закону жанра, должна быть непредсказуемой.

Впрочем, не все аномалии четко расписаны по ранжиру и обведены белыми кружочками в PDA. Один раз, решив заглянуть в малоприметный разлом в склоне холма, случайно попал в обширную пещеру с кучей аномалий, и нарыл там два полезных артефакта. Но такой сюрприз оказался чуть ли не единственным.



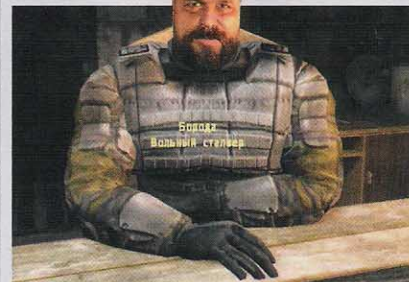
➔ После перестрелок победители все так же любят неторопливо подойти к тяжелораненым противникам и добить их из пистолета

### Тени чистого неба

Войн группировок в "Зове Припяти" нет. Как нет и закладки в PDA, где бы прописывались отношения с ними. Но это не значит, что сами группировки пропали. Скорее, наоборот, они стали четче очерченными, понятными. Вольные сталкеры ищут артефакты, бандиты - стреляют в вольных. У "Свободы" с "Долгом" - вооруженное до зубов перемирие, поскольку им приходится ютиться в одном и том же здании вокзала. Но стоит отойти от железно-



### Между прочим...



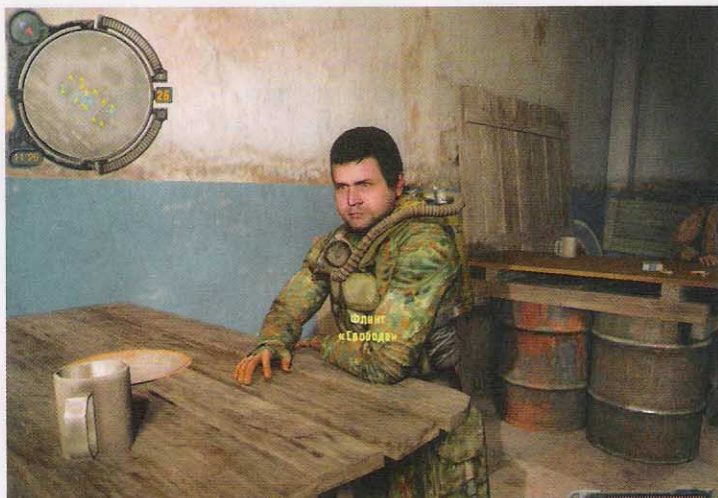
➔ Торговец Борода в игре списан с Овала (он же Дедушко Контролер, он же Болотный Доктор) - известной фигуры украинского S.T.A.L.K.E.R. Real Player

Те, кто хоть раз был на страйкбольном "Сталкере" под Киевом, ежегодном устраиваемом GSC, наверняка заметят, что некоторые из персонажей в игре очень и очень знакомы. Борода, Локи, Дядька Яр, Зулус и прочие - все срисованы с реальных людей-игроумастеров. В общем-то, эта традиция пошла еще с ЧН (была там парочка подобных персонажей), но в ЗП такое взаимопроникновение страйкбола и компьютерной игры вышло, так сказать, на новый уровень.

рожной станции, как стреляют друг дружку за милую душу. Ученые в своем бункере, как обычно, чего-то там исследуют, наемники - преследуют свои наемнические цели. "Монолит"... с "Монолитом" не все просто. Поскольку дело в "Зове Припяти" происходит далеко от Кордона, военных почти нет - лишь горстка тех, кто выжил после вертолетных аварий.

А еще "Зов Припяти" - первая игра в серии, где действительно видна работа системы модуляции жизни A-Life. В предыдущих играх ее влияние на мир было каким-то неощутимым, маловняемым. Теперь же впервые создается ощущение, что сталкеры вокруг пытаются что-то делать: их встречаешь на дорогах, у аномалий. И они, по собственным словам, действительно идут искать артефакты или валить монстров. К ночи все группировки собираются на базе, чтобы переждать время активности монстров, а поутру снова отправляются в путь. То же





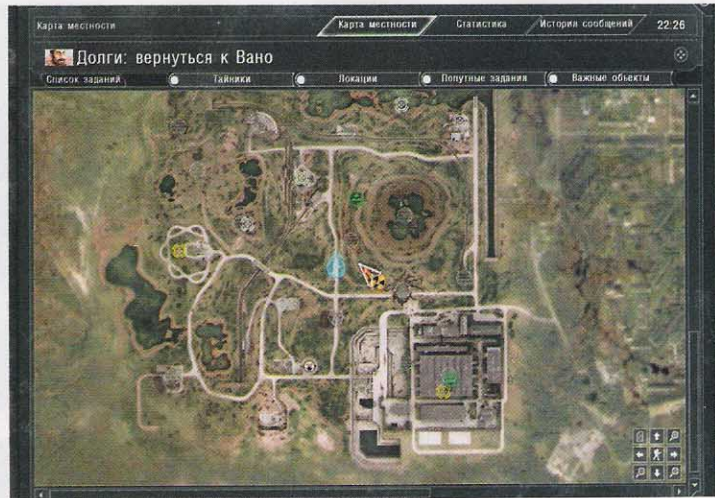
➤ Когда персонажи начинают говорить, сразу же обнаруживается острая нехватка лип-синка и прочих лицевых анимаций

самое происходит и во время выбросов (которые, кстати, стали появляться не совсем случайно, а примерно раз в день, так что планировать действия стало легче).

В сумме, людей в Зоне теперь заметно меньше, что после перенаселенного ЧН порадовало не сказано - в игре опять появилось это ощущение отчужденности от остального мира. Но благодаря улучшенной A-Life, надолго людей из вида тоже не теряешь. То трас-

серы где-то вдалеке заметишь (бандиты напали на вольных? или от псевдособак какая-то группа отбивается?), а то придешь к аномалии, глядь - а тут уже парочка сталкеров пасется. Один с прибором замеры делает, другой на безопасном расстоянии сидит, травинку жует.

Монстры в "Зове" тоже оживились. Гуляют здесь и там, дерутся между собой, нападают на людей. Очень впечатлило, когда увидел, как Плоть аккуратно затаскивает в кусты труп сталкера за ногу. Не помню, чтобы в предыдущих частях было нечто подобное. А уж когда на заброшенной заправке кровосос начал с кабанами воевать -



➤ Белые круги теперь четко показывают важные точки на карте. Но если кому не нравится - можно отключить

так даже пожалел, что полкорн с собой не захватил, настолько захватывающе смотрелось.

Новинок в bestiarii две: это химера и бюрер, хорошо известные фанатам книг по вселенной "Сталкера". Бюрер - толстый, закутанный в плащ карлик с уродливой рожой - оказался довольно сложным монстром, во многом благодаря умению ставить силовую экран, защищающий от пуль. Кстати, по книгам, бюреры любят замкнутые пространства, поэтому живут под землей. Но в игре их можно встретить ночью и на открытых пространствах.

А вот химера совершенно не впечатлила. Тупая двухголовая животино, по размерам чуть

больше кабана. По "принципу действия" - тот же снарк (только хитпойнтов раза в три больше). Скачет эта тварюшка вокруг, да время от времени напрыгивает. Да еще и анимация движений, надо сказать, у химеры отвратительная: рваная, дерганная - в общем, совершенно неестественная.

Остальные монстрики остались прежние, хотя встречаться стали чаще. Псевдособаки, тушканы, кабаны плоти, зомби... Зомби, кстати, порадовали: во-первых, их теперь можно встретить почти где угодно и когда угодно (особенно смотрелось, когда троица таких вот преждевременно успешных приползла с утраца к базе



➤ Есть в игре и заимствования из книг, созданных по игре. Которая была создана на основе книги. Рекурсия, а-а-а!





➔ Система апгрейдов снова с нами



➔ Пси-аномалии не спутаешь ни с чем

сталкеров: выходишь спозаранку, солнышко светит, и тут на тебе, вышаркивают из-за угла). Во-вторых, бродят зомби не поодиночке, а, как и группки живых сталкеров, - вдвоем или втроем. Ну и, наконец, зомбям добавили анимаций, и теперь они иногда не бредут куда-то, а сидят, совсем как нормальные люди.

### Отсутствие новостей - хорошая новость

По части технического исполнения "Зов Припяти" не отличить от ЧН. Те же елочки, те же кустики. Те же модели персонажей и оружия. И если окружающий мир и люди смотрятся еще более-менее (хотя от их вида уже не захватывает дух, как когда-то), то стволы выглядят совсем пластмассово: текстурки по нынешним временам совсем размытые, а если еще и без десятого DirectX на них смотреть - становится грустно.



\*\*\*  
"Зов Припяти" еще раз перекроил идею серии



➔ Все же A-Life немного перебарщивает с количеством монстров, и постепенно окружающие лагерь сталкеров территории превращаются в такие вот кладбища

Но. Вы не поверите, но в игре практически не обнаружилось багов. В "Сталкере"! И нет багов! Мелочевка всякая, конечно, встречается: и сплавн противников в воздухе иногда засекаешь, и скрипты у A-Life иногда тупят и пошаливают, но каких-то критических или просто серьезных багов, чтобы играть дальше невозможно было, - таких нет! За все время эксплуатации - лишь одно внезапное выпадание в десктоп! Серия в кои-то веки избавилась от одной из главных своих хронических болезней.

**S.T.A.L.K.E.R.** Игра стала компактнее, но при этом более цельной, что ли. Квесты, выглядят убедительно и подходят к сеттингу. Денежную систему окончательно починили и откалибровали, артефакты теперь искать - действительно очень выгодно. В общем, исправлений и доделок набирается столько, что впору заявить: перед нами - **S.T.A.L.K.E.R.** версии 1.99. Почему не 2.0? Потому что даже с новыми примочками видно,

сколько всего еще можно было бы докрутить и добавить, как в игровом процессе, так и во внешнем исполнении.

И тут уже GSC либо надо браться за что-то вроде S.T.A.L.K.E.R.: Episodes, чтобы продолжать добавлять в рецепт игры-мечты по унции счастья за раз, либо с чистого листа собирать полноценную вторую часть. Вот интересно теперь, как же поступят украинские разработчики? **НИИМ**

## S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

- Жанр FPS ➢ Издатель GSC World Publishing
- Разработчик GSC Game World
- Количество дисков 1 DVD
- Сайт cop.stalker-game.ru

### РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор Pentium 4 3,2 ГГц Duo ➢ Память 2 Гб ➢ Видео GeForce GTX 260

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Дизайн	9	x 0.20
Ценность для жанра	6	x 0.10

# 8.4