

ВИДЕО-
РЕЦЕНЗИЯ
НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



☛ ЖАНР:
FPS, Person Shooter

☛ ИЗДАТЕЛЬ:
GSC Game World Publishing

☛ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
1С

☛ РАЗРАБОТЧИК:
GSC Game World

☛ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-16

☛ ИНТЕРНЕТ:
http://stalker.epos.ogl.ru

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

ЗОВ ПРИПЯТИ

▶ ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ



Если долго смотришь в бездну, бездна начинает всматриваться в тебя. Вряд ли Ницше знал, что спустя сто с лишним лет после его смерти выйдет игра, столь тонко цитирующая фрагмент его самой знаменитой книги. «Зов Припяти» хорош не парой новых монстров и не набором диковинных аномалий, а прежде всего тем, что из набора фотореалистичных текстур Зона наконец-то превратилась в нечто живое.

Новый «Сталкер» играет не по правилам. Так нельзя. Все мы уже выросли из детских штанишек и знаем, что в темноте нет ничего страшного, а гроза – всего лишь гроза. Эта игра пробуждает давно забытые страхи, и взрослый человек, сев за нее, на несколько часов превращается в беспомощного, пуливого ребенка, который боится каждого шороха, тени, звука шагов.

Ни в одной другой игре не возникает желания переждать дождь в безопасном месте, а не ломиться на улицу, наплевав на то, что на дворе вообще-то ночь, ни зги не видно, а включить фонарь – значит дать добровольное согласие на съедение собаками. Не успев в убежище до заката – пеней на себя. Шансы добраться до цивилизации целым и невредимым, а главное, в своем уме стремятся к нулю. Пустые окна домов следят за игроком, ржавые подъемные краны будто бы стонут: «Э-э-э-э-й... Мута-а-а-а-нты... Он ту-у-у-т...» А трава предательски хрустит под ногами, стелс под сапогами майора Дегтярева. Даже детектор движения и прочие сталкерские гаджеты – на вражеской стороне. Во время внепланового ночного путешествия датчик начинает зашкаливать: нас кто-то видит. Кто? Откуда? Вокруг – лишь кусты и обгоревшие деревенские дома. Самый громкий звук здесь – ушаченное сердцебиение игрока, на цифровую проекцию которого кто-то внимательно смотрит.

РАБОТА ТАКАЯ

Поводом для этого безумия становится военная миссия: главного героя, уже упомянутого Дегтярева, служба безопасности Украины направляет в Зону, чтобы выяснить причину крушения пяти армейских вертолетов. Как известно, в конце оригинальной игры сталкер по прозвищу Стрелок отключил так называемый Выжигатель мозгов, превращавший людей в зомби и мешавший пробраться к центру Зоны, и в результате солдаты, сталкеры и бандиты ринулись навстречу богатствам, слухи об обилии которых будоражили их меркантильные умы. Государство, озабоченное фактической потерей контроля над закрытой режимной территорией, запустила операцию «Фарватер», для порядка отправив в Зону военные вертолеты. Но силовой метод решения проблем не оправдал надежд: по неизвестным причинам все до единого вертолеты потерпели крушение. Об этом уже каждый знает: населяющая



Зону шпана с радостью сообщит, что вертолеты они видели, но приближаться к ним никто не рискнул, а кто попробовал, тот не вернулся. Как будто тут могло быть иначе.

GALVANIZE

По сравнению с «Тенью Чернобыля» и «Чистым небом» новая игра – это тот самый «Сталкер», появления которого все ждали несколько лет назад. Нужно понимать, что в предыдущих играх были и персонажи, сплывавшие по Зоне и на глазах игрока попадавшие в аномалии, и кабаны, гонявшие собак, и болтовня, и все остальное. Но в «Зове Припяти» все это превратилось из набора скриптов и триггеров в нечто натуральное, дышащее. Целостное – вот правильный эпитет. Именно целостность, присущая здешнему игровому миру, выгодно отличает эту игру от двух предыдущих.

Здесь есть все то, что нравилось нам в оригинале: уникальный сеттинг, правдоподобные диалоги, темные коридоры брошенных на произвол судьбы лабораторий, которые заселили контролеры и кровососы; но теперь все это выглядит немного иначе. Нет той пустоты, которая заполнялась стандартными перестрелками, сегодня перед нами не игра-шутер, а игра-сталкер. Удивительно, как разработчикам удалось добиться такого эффек-

та, но в процессе прохождения не покидает чувство, будто диалогов тут больше, чем стрельбы.

Понятно, что упор по-прежнему сделан на боевую составляющую, но игровой процесс построен чуть по-другому: взаимодействия с окружающей средой и персонажами хоть отбавляй, нет ощущения, что герой огнем и мечом продвигает путь к выполнению поставленной задачи, изредка приторговывая снаряжением и артефактами. Добавить сюда полноценные ролевые элементы – получится очень неплохая RPG, этаким Deus Ex в Припяти.

ШУТЕР С ЭЛЕМЕНТАМИ

Как бы то ни было, в жаровом миксе «Зова Припяти» доминирует шутерный ингредиент. Мы наконец дождалась – перестрелки реализованы должным образом, баланс доведен до ума: на пути к победе ты вряд ли встретишь зомби, которому для упокоения потребуется автоматная очередь в голову. Или солдата в экзоскелете, которому твои гранаты хоть бы хны – прет напролом, не пользуясь укрытиями. Экран загрузки разработчики заботливо сдобрили ценными советами, и один из них (о том, что гуля в лоб) – гарантированный способ решения вопросов с

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 8.5



Живой мир, колоритные персонажи и отсутствие багов. К счастью, можно играть, не дожидаясь патчей.



Немногочисленные недостатки – видео-рифт и скорость работы. При довольно низком качестве моделей и текстур игра периодически тормозит.



НАКОНЕЦ-ТО ИГРА ПРИВЛЕКАЕТСЯ К ТОМУ, ЧЕМ ДОЛЖНА БЫЛА СТАТЬ ИЗНАЧАЛЬНО. ДОЖДАЛИСЬ.

8.0



ФАКТЫ: **3** большие локации **10** гигантских аномалий **3** оплота цивилизации



Командная вылазка в тоннели под Припятью – один из самых страшных эпизодов этой игры. К тому же надо следить, чтобы никто из друзей раньше времени не грохнул снаре!



большинством врагов. И это, аллилуйя, действительно так. Соблюдая традиции обеих предыдущих игр, «Зов Припяти» предлагает богатый набор побочных квестов. Игру можно пройти очень быстро, всего за пару вечеров, но если взяться за нее по-хорошему, то так просто уже не отделаться. Задания, выдаваемые окружающим, крайне интересные, и именно они, а не основная сюжетная линия делают всю атмосферу. Здесь практически нет банальщины типа «пойди-принеси». Задания на поиски артефактов нигуда не делись, но у большинства из них – двойное дно. Взять хотя бы привычный на первый взгляд квест о пропаже группы сталкеров, который начинается как обычная миссия «найди четыре трупа», а заканчивается как мистическая детективная история, по сценарию и атмосфере достойная, например, «Ведьмака». Такая непредсказуемость одного из первых квестов побуждает к поиску новых побочных заданий. В результате сюжетная линия ненадолго оказывается

После излучений по Савелью разовьются ряд любому проявлению человечности. Даже голого блондина.



О КОМПАНИИ

1995



В Киеве образована компания GSC Game World, возглавляемая Сергеем Григоровичем.

2001



Выходит Venom: Codename Outbreak, первая серьезная игра компании.

2007



В свет выходит революционный S.T.A.L.K.E.R. – долгожданный проект, породивший множество фанатских движений, сайтов, модов и т.п.



за бортом: несмотря на весь ужас, происходящий игре, здесь хочется задержаться, а не нестись стрелглав к финалу.

▲ Два колоритнейших персонажа этой игры: телевик, похожий на В. Лутца, и вечно пьяный курьер Соваха, который ничего, кроме «лю... ну... это...», не говорит.

ВОЛНУ УБЕРИ, Э?

Говоря о квестах и сюжете вообще, нельзя не рассказать о персонажах, с которыми приходится иметь дело. Большой плюс новой игры – самобытность героев, населяющих тот участок Зоны, в котором разворачивается действие «Зова Припяти». Их характеры четко очерчены, цели, которые они преследуют, находясь в Зо-

■ При приближении к детскому саду из саундтрек добавляется психический плач. Жуть живая.



**СМОТРИ ПОД НОГИ**

Большие аномальные области, занимающие огромные площади, в «Зове Припяти» не для красоты. Они порождают уникальные артефакты, которые бесполезно искать еще где-то. Ознакомившись с этой стратегической врезкой, ты знаешь, куда и за чем идти и чего там опасаться.

Суть: Огромный потрескавшийся водьмр, испускающий светящийся газ, расположен посреди заболоченной местности. Пропустить его сложно – он виден в самом начале игры, по пути к «Садовску».

Полезна в случае поиска артефакта «маминны бусы».

Осторожно: без дорогого комбинезона или специального препарата, повышающего защиту от термического ожога, сюда лучше не лезть.



Суть: большая яма, напоминающая амфитеатр, по краям которого носятся две шаровые молнии. Невнимательный стalker легко может превратиться в стalkerгориллу.

Полезна в случае поиска артефакта «огненный шар».

Осторожно: для исследования этой аномалии очень пригодится костюм с хорошей, надежной термозащитой.



Суть: Два дерева, сросшиеся в купол, закрывающий песчаную долину, – одна из самых красивых аномалий. Будешь проходить мимо во время квеста на уничтожение логова кровососов.

Полезна в случае поиска артефакта «кровь камня».

Осторожно: без костюма химзащиты или дорогих таблеток, повышающих иммунитет к токсинам, здесь делать нечего.



Суть: Аномалия, длинным рубцом пересекающая почти всю докцию «Затов», – одна из самых интересных. Основной ее конек – пси-воздействие, но как это выглядит в действии, мм...

Полезна в случае поиска артефакта «вспышка».

Осторожно: для более-менее безопасного перемещения по этой аномалии лучше надеть на голову свиновое ведро. Ну а раз под рукой такого нет, согдаться и таблетки от пси-мигрени.



Суть: Эта аномалия внутри испещрена небольшими тоннелями и к тому же кишит снорками. Пройти ее насколько так или иначе придется хотя бы однажды.

Полезна в случае поиска артефакта «каменный цветок».

Осторожно: кроме снорков и шаровой молнии, рыщущей по тоннелям, здесь можно нарваться на аномалию «трамплин».



не, – уникальны, и у каждого из них, что интересно, свое собственное толкование происходящего. Глобальная карта поделена на три больших сектора, между двумя из них перемещение доступно по «Чистому небу» алгоритм общению с проводниками: платишь определенную сумму денег и почти сразу оказываешься в нужном месте. А вот в третий сектор просто так не попасть: путь в Припять закрыт, проводники боятся соваться туда – слишком велик риск не вернуться из путешествия. Поэтому в тот момент, когда по сценарию необходимо попасть в Припять, идти придется в своеобразный обход, предварительно собрав коман-

ду помощников. Здесь и начинается самое интересное: все, с кем пришлось общаться во время прохождения игры, покажет свою истинную сущность. Один окажется трусоват, другому подавая пулемет покруче, и в итоге самый ценный товарищ окажется глупый и смешной грузин Ваню, чьи нерешенные долговые обязательства несколько часов назад нужно было утрясать с бандитами. Впрочем, и бандитов-то можно было туло перестрелять. Верный друг отвернется от Дегтярева, когда выяснится, что тот работает на государство, а персонаж, выдававший себя за нелюдимого, агрессивного отшельника, станет хорошим товарищем. Контрасты – один из главных приемов, к которым при-

**ЦЕЛОСТНОСТЬ, ПРИСУЩАЯ
ЗДЕШНЕМУ ИГРОВОМУ МИРУ,
ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТ ЭТУ ИГРУ
ОТ ДВУХ ПРЕДЫДУЩИХ.**

бегает эта игра, чтобы сконцентрировать на себе внимание игрока. В итоге начинаешь копать эту игру, как землю в поисках клада, – и она не разочаровывает.

БЕРЕГИТЕ НЕРВЫ

Своего пика «Зов Припяти» достигает в одной из «икс-лабораторий»: туда нужно спуститься в поисках документов, объяс-

няющих причину падения вертолетов. Рыскать там можно довольно долго, шугаясь жутких гигантских крыс и бюрера, норовящего запустить в Дегтярева холодильником «ЗИЛ». Целью этого маленького приключения оказывается одинокий листок бумаги формата А4, после обнаружения которого думаешь о неблагодарности сталкерской работы. Только ты облегченно вздохнешь и подберешь кусок макулатуры, как игра, радостно сообщив о выполненной миссии, предложит вернуться на базу. Но при этом намекает, что стоит поискать еще – лаборатория большая, возможно, здесь есть и другие важные документы. Возможно, есть. А возможно, и нет. И таких вот случаев шантажа – не один десяток. Поддаться ему – губительная для нервной системы затея, не поддаваться – глупая: половина игры остается за кадром. С «Зовом Пригити» у GSC, кажется, получилось воплотить в жизнь если не все, то большую часть задумок, запланированных и обещанных еще в те времена, когда была официально анонсирована оригинальная игра. Мир «Сталкера» ожил, и это заметно. Здесь по-прежнему страшно и по-особому уютно – более нашу, более русскую игру представить себе сложно. Теперь сериал о приключениях в Зоне отчуждения можно смело, не стесняясь, сравнивать с Fallout 3. И это заслуга именно третьего, пожалуй, лучшего воплощения легендарной игры. ■



Эвакуационная миссия выглядит как побег горстки людей из города, полного зомби.



Кровососов в этой игре искать не надо – они сами тебя найдут. Теперь они живут не только в подземельях.

НЕСМОТРЯ НА ВЕСЬ УЖАС, ПРОИСХОДЯЩИЙ ИГРЕ, ЗДЕСЬ ХОЧЕТСЯ ЗАДЕРЖАТЬСЯ, А НЕ НЕСТИСЬ СТРЕМГЛAV К ФИНАЛУ.

