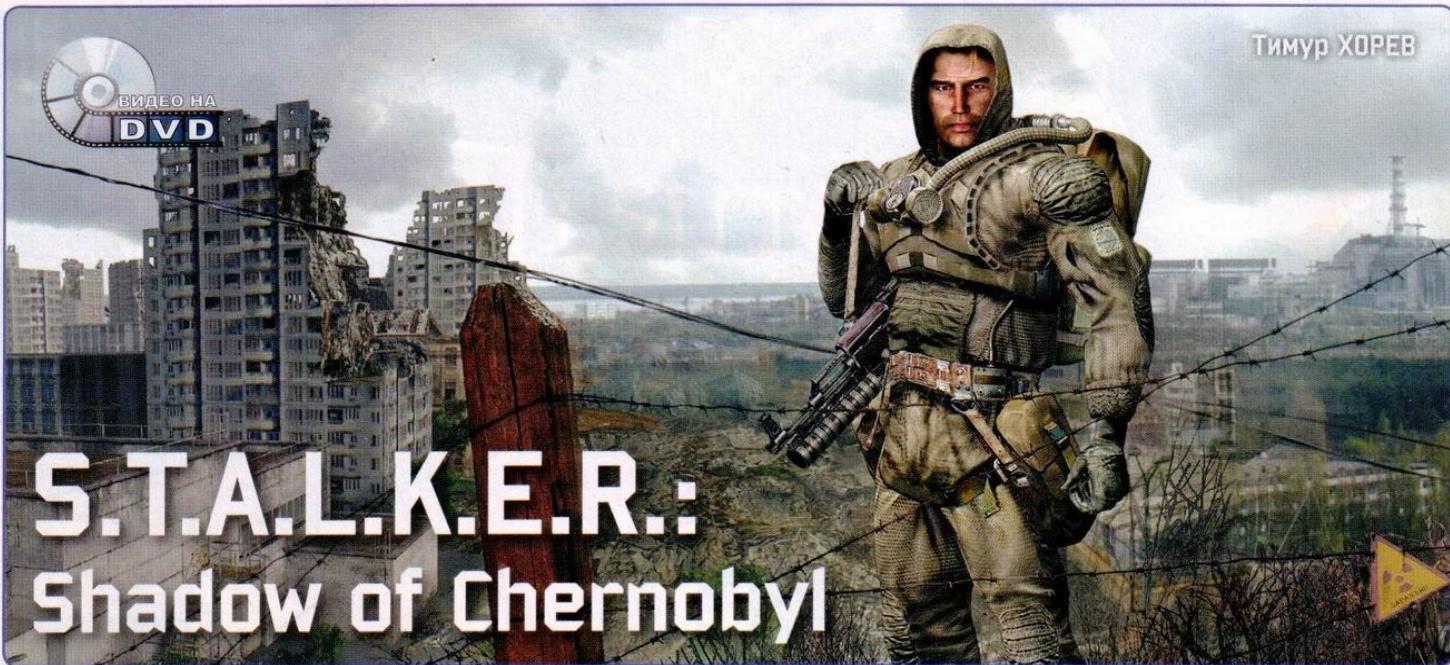


Тимур ХОРЕВ



ЖАНР боевик / ролевая игра РАЗРАБОТЧИК GSC Game World ИЗДАТЕЛЬ THQ В РОССИИ GSC World Publishing НА ЧТО ПОХОЖЕ F.E.A.R., Xenus. Точка кипения СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Рекомендуется — 2 GHz, 1 GB, video 256 MB DirectX 9.0c СКОЛЬКО ДИСКОВ 1 DVD АДРЕС В СЕТИ [www.stalker-game.com.ru](http://www.stalker-game.com.ru) МУЛЬТИПЛЕР интернет, локальная сеть

Мутанты возникают не на пустом месте. Во всем виноват человек. Каждый неправильный шаг, движение, расчет, и все — планету населяют мутанты. Возможно, простой заяц — это тоже мутант.

(Из школьных олимпиад)

Когда в альтернативном Чернобыле в 2006 году снова «рвануло», образовавшуюся в результате Зону, наполненную смертельными аномалиями и кишащую странного вида мутантами, быстро обжили люди. Пришли стalkerы, охотники за ценностями, — и быстро разбились на соперничающие группировки. Пришли военные — они оцепили район и запустили внутрь собственных стalkerов. На голубых вертолетах спустились в Зону ученые, и даже обычные бандиты заслали сюда своих представителей.

Вокруг окрестностей АЭС и города Припять начались шум, гам, стрельба и тарарам. Кто все эти люди? Зачем они здесь? Не самый простой вопрос для нашего стalkerя, которому удалось выжить в автокатастрофе, отдавшись лишь синдромом «тут помню — тут не помню».

Любознательный торговец, приютивший Сталкера, который Выжил, готов выдать герою первые квесты

и пинком отправить его на окраины Зоны, где можно вдосталь тренироваться в меткой стрельбе на собачках и неудачливых бандитах. Здесь даже можно отделаться легким испугом, угодив в небольшую аномалию. Освоившись с биноклем, комплектом метательных болтов и журналом-КПК, можно расширить собственный ареал обитания, заменить пистолетик чем-нибудь посолиднее и вообще — обжиться на южных окраинах Зоны. Артефакты, правда, здесь так себе — за большие деньги их не толкнуть. Но и расходы на аптечки и патроны небольшие — особенно если по возможности одалживать их у павших мафиози.

Если потеряться возле молодых стalkerов на их небольших импровизированных базах, то в беседах у костра можно узнать много интересного. А наш старый знакомый торговец, знающий все слухи на свете, расскажет нам о том, что где-то далеко на севере, в самом сердце Зоны, таится удивительное чудо — артефакт, который может исполнить самое заветное желание того, кто доберется до него первым.

Готовы ли мы отправиться в путь по дороге, вымощенной серым асфальтом?



■ Вертолет сбили наемники. Они не могли поступить иначе — винтокрылые машины здесь всецело зависят от скриптов. Лишь в конце игры герой может попытаться сбить парочку.

## Обкусанный мир



Попытки скрестить жанр боевика с ролевым происходят со времен Deus Ex нечасто, и успешными их можно назвать разве что условно. Даже последняя более или менее удачная попытка — «Точка кипения» — запомнилась, прежде всего, старушками Шапокляк с гранатами и пейзажами, похожими друг на друга как две капли воды, хотя были там и автомобили, и квесты, и система развития персонажа, и возможность работать на несколько разных организаций.

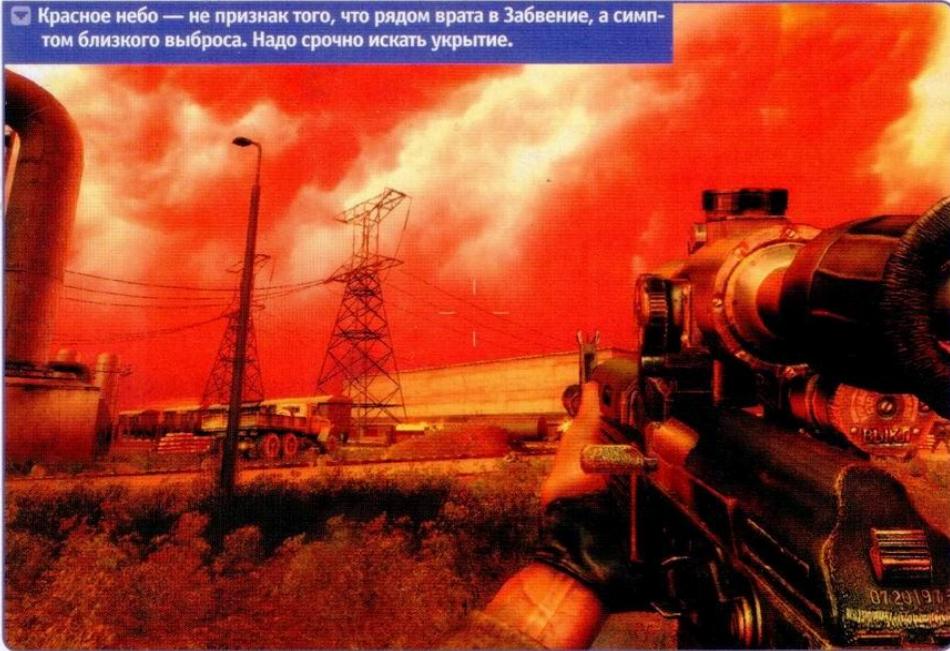
Проект S.T.A.L.K.E.R. за пять лет разработки научился скромности. Ролевой системы не предполагалось с самого начала — лишь защиту героя от нескольких типов вредных воздействий можно варьировать, подбирая костюмы и рассовывая по кармашкам редкие артефакты с интересными свойствами. Автомобили покатались-покатились по видеороликам, да и сгинули из игры, уступив ареал обитания скриптовым армейским вертолетам и БТР. Обещать цельный мир разработчики перестали уже несколько лет назад, разбив тридцать квадратных километров Зоны на почти два десятка крупных локаций с соединительными точками.

Уклон в боевик заметен невооруженным глазом. Система квестов, диалоги, торговля и клеточный вещемешок с ограничением по весу — вот и все, что действительно можно назвать элементами ролевой игры. Есть возможность пойти на службу к одной из двух соперничающих групп стalkerов — альтернатива



■ На освобожденных героям территориях мгновенно развернулась борьба за влияние — прибежал и «Долг», и «Свобода», и наемники подтянулись. Семеро с ложкой — даже обидно как-то.

Красное небо — не признак того, что рядом врата в Забвение, а симптом близкого выброса. Надо срочно искать укрытие.



незамысловатая. Возможность поспать разработчики, поразмыслив, выбросили («В Зоне не спать!»), еда присутствует лишь名义ально (умереть от голода тем не менее можно), а система репутации вроде бы и действует, но на практике никак на игру не влияет — если просто выполнять задания и ходить на охоту, то зашкаливает индикатор репутации очень быстро.

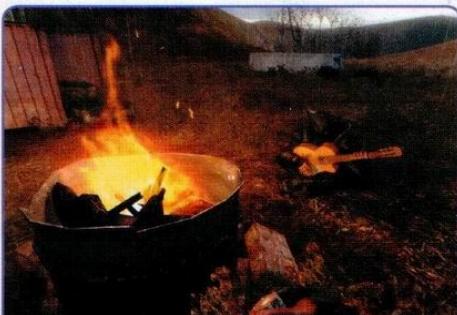
После долгих экспериментов разработчики пришли именно к такому соотношению боевой и ролевой части. В результате получилась интересная смесь — вот герой ведет беспощадный огонь из автомата по штурмующей лагерь стalkerов «братьев» в черных кожаных куртках и тренировочных штанах. Вот он делится со смертельно раненым стalkerом последней аптечкой, чтобы завоевать его дружбу и прибавку к репутации. А вот он бродит между телами павших «мужчин в трико», пополняет запасы патронов и лекарств, мучительно размышляя — как взять максимум трофеев и при этом уложиться в драконовское ограничение по переносимому весу?

Можно превысить вес на несколько килограммов — но всю дорогу к торговцу или до ближайшего тайника герой будет идти медленно и печально, то и дело останавливаясь, чтобы перевести дух. И если на пути у такого оверблюженного героя вдруг окажется стая слепых псов, неприятности ему будут грозить очень серьезные.

Не советую подходить к бездомным стаям слепых собачек. М-м... съедят.

### Повадки незрячих животных

Эти собаки-экстрасенсы подчиняются простым, но очень логичным инстинктам. В одиночку пес едва ли нападет на вооруженного героя. Даже две собаки — небольшая неприятность: их можно спугнуть парой



В небольших лагерях много на гитаре не поиграешь — время от времени приходится брать в руки автомат и отражать очередное нападение.

выстрелов в воздух. Но стая из пяти-десяти собак ведет себя совершенно иначе. Обнаружив героя, стая аккуратно рассыпается — собаки пытаются окружить героя, чтобы наброситься одновременно с нескольких сторон.

Открыть огонь можно издали, но не стоит ждать большого эффекта — псов трудно напугать, когда их много. Собаки постоянно двигаются «противоречивым зигзагом» — попросту бегают вокруг героя кругами, отбегают и возвращаются, чтобы присоединиться к трапезе. Даже раненые собаки, прихрамывая или просто ползая по земле, не спешат ретироваться. Только серьезные потери могут заставить стаю круто изменить намерения и ускакать за ближайший холмик.

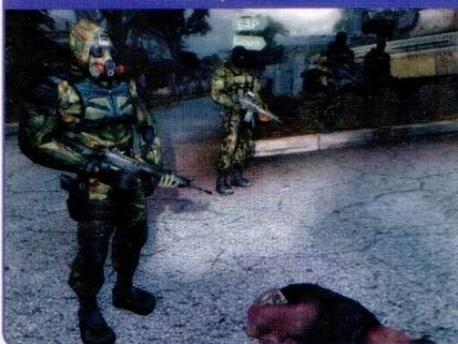
Бороться со слепыми псами действительно трудно. Учтите еще совершенно нехемульский разброс у оружия, для боевиков обычно не свойственный, время от времени заклинивающее оружие — и вы получите полную картину: стalker, окруженный подывающими псами, из последних сил отстреливается... и падает.

Самый эффективный способ борьбы с собаками — мгновенное бегство. Спринт на двести метров. Герой может развить на коротких дистанциях огромную скорость... но куча хлама на загривке не способствует энергичному и долгому бегу. Язык на плече, собаки на хвосте — бежать дальше никак невозможно. Не плотнуть ли энергетика «Сталкер»?

То ли дело — Плоть. Эти мутировавшие колхозные свиньи с удивленными выражениями перекошенных мордочек — лучшие друзья стalkerов. Кругленькая свинья — мишень куда более удобная, чем шустрая тощая собака. И вселить страх в поросью душу не в пример легче. Кабаны чуть опаснее, но они тоже из-за своих размеров страдают непомерно. Кроме того, кабаны подслеповаты — от их атак легко уклониться. И как здорово бывает заманить кабанчика в аномалию, где его подбросит и разорвет на части. Собачки, хоть и слепые, но аномалии чувствуют своим поджарым круном и очень редко попадают в смертельные ловушки.

Даже бандиты не так опасны, как стаи псов. Да, представители организованной преступности, встречающиеся стalkerу на трудном пути, энергично стреляют и неплохо соображают. Они прячутся не только для перезарядки, но и тогда, когда по ним явно и недвусмысленно ведут огонь. Они прикрывают друг друга, обходят героя с флангов и могут высокочить

Если подружиться с вольными стальщиками «Свободы», героя потом не пустят в бар «Сто рентген». Сложный выбор...



из-за препятствия за спиной. Но даже перестрелка с тремя прохожими бандитами — более или менее честная дуэль, в которой побеждает сильный духом владелец большого автомата, пары гранат и десятка аптечек. Не жалеть, ни в коем случае не жалеть на организованную преступность патронов, потому что каждый убитый бандит — ценный источник патронов, лекарств, оружия и соевой колбасы!

Сидя на пеньком, перезаряжая заклинивший автомат, можно, прислушиваясь, приобщаться к бандитскому арго: «Свети волны! Мочи козла! Не мандражай, братва, — обходим!» Ругаются бандиты сдержанно, оставив большую часть аккуратно, но прозрачно замаскированных нецензурных выражений солдатам.

### Сталкер, который гуляет сам по себе

Зверьки и люди, обитающие в этих местах, могут подбросить стalkerу немало сюрпризов. Живой мир, населенный по технологии A-Life, с самого начала разработки обозначался как один из интереснейших моментов игрового процесса. Что же получилось в результате?

Обычно в подобных играх живой мир изображается случайным возрождением вокруг игрока — классическим примером может служить серия



GTA. Население Зоны в этом смысле больше напоминает жителей звездных систем в «Космических рейнджерах» — в этой игре, как вы помните, разработчики из Владивостока впервые реализовали полноценно живущий по своим законам мир, в котором компьютерные конкуренты могли даже опередить игрока и завершить игру.

Рейтинг стalkerов вызывает ощущение уже виденного. Локальные проявления A-Life действительно привносят в игру ощущение жизни — тут пробежали кабанчики, там бандиты отбиваются от собак, а здесь органическая группа мутантов наседает на стalkerский блог. Эта Зона — не безжизненный лабиринт смерти Стругацких, а место, где постоянно что-то происходит. В основном, перестрелки. Но иногда кабанчики находят отбившуюся от стаи собаку и начинают с радостным гиканьем гонять ее в чистом поле.

Но в глобальном масштабе борьбы не чувствуется — здесь все оставлено на откуп героя. Мелкий лагерь стalkerов может сняться с места и откочевывать куда-нибудь в сторонку, но центральном «Баре» ничего подобного не происходит — здесь идет обычая жизнь: стalkerы патрулируют улицы, беседуют у костра круглыми сутками. Сталкеры воюют друг с другом, военные стреляют во всех подряд, но сместить баланс сил может лишь главный герой, если начнет разбрасывать по улице гранаты или просто подружится не с теми стальщиками. Весь сюжет на его плечах. Никто и пальцем не шевельнет, чтобы изменить стратегическую обстановку в зоне, пока

герой не выполнит нужные квесты. Приходится признать — рекорд одушевленного мира остается за «Космическими рейнджерами».

Можно поогорчаться по этому поводу. А можно просто сесть где-нибудь в передовом лагере «Свободы», достать бинокль и понаблюдать за тем, как пара кабанов бегает за собачкой. Съедят они ее? Загонят на минное поле или на блокпост? Или кто-то зазевается и попадет в аномалию? Летающая свинья, крутящаяся в воздухе над обозначающим аномалию вихрем, — зрелище незабываемое.

## БОЛТОМ ПО ГОЛОВЕ

Жуткие, чужие и почти всегда смертельные аномалии фантастической Чернобыльской Зоны в игре преобразились. Узнается с первого взгляда светящееся зеленое желе в подвалах, участки мерцающего воздуха больно обжигают огнем, а гравитационная ловушка расправляетя с жертвами быстро и очень эффективно. Но теперь аномалии почти всегда хорошо заметны при свете дня и часто не смертельны, если вовремя убраться из опасного места. Писком индикатор аномалий предупреждает о приближении к опасному месту — но у стalker'a есть и собственное чутье: стоит оказаться в двух шагах от опасности, как в глазах стalker'a появляется предромбическая серая пелена. В обычном походе по Зоне метательные болты почти не пригодятся — разве что если полезная вещь или тайник скрыты за несколькими аномалиями, через которые стоит попробовать поискать проход.

Радиация намного неприятнее. Это единственная разновидность «аномалий», которой не видно вообще — ни днем, ни ночью. Счетчик Гейгера вежливо предупреждает стalker'a об опасности, но если вбежать в зону заражения слишком быстро, можно успеть схватить много лишних рентген. На случай небольшого заражения стоит иметь при себе пару бутылок водки «Казаки» — радионуклиды она выводит бодро, но сражаться, осушив бутылку, практически невозможно из-за побочных эффектов лечения. Если дело серьезное, то поможет дорогой и ценный антидот. Он мгновенно выводит радиацию — и использовать его в критических ситуациях надо быстро, пока стalker не скончался от смертельной дозы. Постепенно у игрока



вырабатывается нюх на радиацию. Если в чистом поле стоит брошенный трактор — к нему вряд ли стоит подходить, он наверняка «фонит». Не стоит доверять маленьким зеленым лукискам, кучам небрежно зарытой строительной техники — и, уж конечно, не стоит сидеть на территории Чернобыльской АЭС без хорошего антирадиационного костюма ученых, который всем хорош, кроме того, что в нем нет бронежилета.

Чем дальше на север, к ЧАЭС и городу Припять, тем больше в округе радиоактивных пятен, тем чаще встречаются недоброжелатели. Псевдоволос — вполне зрячий и очень опасный. Прыгучий гуманоид снорк — выносишь и высекливай ему не мешает даже старый противогаз, который он принципиально не снимает. Сталкеры-зомби, утратившие почти все умения, кроме навыков меткой стрельбы. Маленькие ушастые тушканы, которых радиация сделала сильными и злыми. Размахивающие щупальцами кровососы. Даже старые знакомые кабанчики становятся сильнее и опаснее, когда герой приближается к сердцу Зоны.

Одно радует — некоторые чудовища принципиально предпочитают селиться в заброшенных подземных лабораториях и катакомбах. Псевдогигант,

похожему на мутированного бройлерного цыпленка, в узких туннелях тестиновато, зато невидимый полтергейст может хорошо развлечься, бросая в героя ящики и бочки. Один из самых сильных психоников в игре — жуткий контролер — по-детски радуется, когда встречает героя в конце очередного сюжетного тоннеля. Бедняга живет совсем один, контролировать ему некого — контролер рад любому свежему мозгу. Гости его, впрочем, обычно ведут себя крайне невежливо,

предпочитая прятаться за угол и выкатывать гранаты под ноги бедному одиночному мутанту.

## Собирался стalker на войну

Подземелья — все как один связаны с сюжетом, события в них проскриптованы не хуже, чем в ином Doom III. Это снаружи пусть кипит жизнь, а сюжетные задания нельзя пускать на самотек. Все ходы записаны, все пусковые условия взвешены и разложены по уровню. Лишь потом, если игрок захочет вернуться сюда снова, скрипты в подземелье сменятся игровой жизнью.

Даже на поверхности действует правило — если происходит что-то важное по сюжету, симуляция жизни вокруг ключевого места временно ограничивается до тех пор, пока игрок не подойдет вплотную к месту выполнения квеста. После этого симуляция жизни включается — и элемент непредсказуемости включается снова: например, квестового персонажа могут съесть прибывшие на шум монстры. Но на поверхности условия не такие жесткие — и игрок кое-где может поиграть в инди.

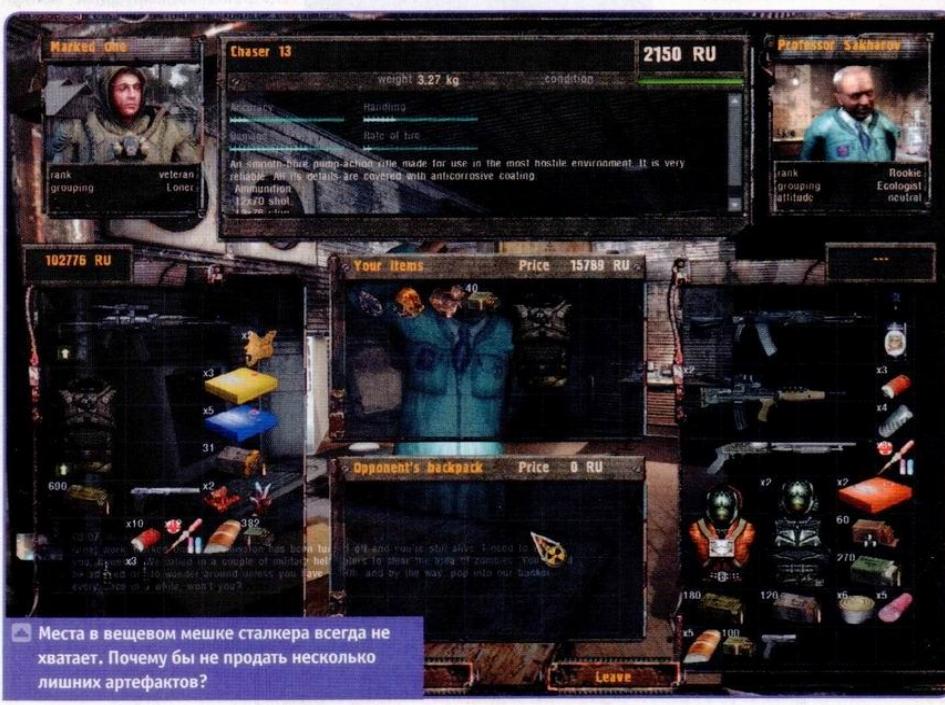
Возможности для скрытного прохождения отдельных участков сюжета ограничены, но они есть. Тело часового можно оттащить подальше, но как сделать так, чтобы часовой не слышал, как со спины к нему подкрадывается герой с ножом? Индикатор шума не оставляет иллюзий — враг может услышать не только перезарядку оружия, не только выстрел из пистолета с глушителем, но и замах: реакция у часовьев отменная — и герой может быстро обнаружить, что бегает, размахивая ножом, за часовым, который отстреливается из автомата, волит и, в общем, уже поднял всю базу на уши. Пистолет с глушителем удобнее — с ним не обязательно топтаться за спиной часовьев. Стрелять можно с расстояния в несколько метров. Но не дальше, потому что один лишь промах — тревога, стрельба, провал.



Гауссова пушка бьет рекорды по убойной силе. Но пока она перезаряжается после выстрела, героя могут хорошо нашпиговать обычным, не магнитным свинцом.

Оружие навязывает стиль боя. Много разных пушек на все случаи жизни с собой не заберешь — ограничения по весу в игре драконовские. Пистолет — вешь для критических ситуаций. Ружье и помповый дробовик — серьезный аргумент в сверхближнем бою, когда враг может вырваться из-за любого контейнера. Пистолет-пулемет — удобная и легкая штука, но для серьезных перестрелок лучше автомата ничего не придумать — особенно на дальних расстояниях. Одиночными. Глядя через прицел. В северных областях Зоны можно добыть много интересных «полуснайперских» автоматов, настоящую снайперскую винтовку Драгунова, тяжелый, но мощный гранатомет РПГ-7 и даже «суперснайперскую» электромагнитную винтовку. Однако на первых этапах игры удобнее всего пользоваться уникальным «ускоренным» АК-74, к которому можно приделать оптический прицел. Оружия здесь много. Лишь боеприпасы к нему — проблема вечная, и решать ее придется постоянно. У врагов, что интересно, патроны кончаться не могут в принципе (оно и понятно — вряд ли игроку понравится, если враги регулярно будут бросаться на него с ножом или убегать с жалобными воплями). И еще — очень мало гранат. А так хочется забросать спрятавшегося за очередным вагоном врага гранатой... Но нет — надо беречь на случай знакомства с контролером.

Много полезных вещей можно раздобыть, выполняя побочные квесты. Их здесь много — от простых «истреби гнезда псевдовуслыков» до «помоги штурмовать укрепления неправильных стalkerов». Некоторые выдаются герою без его участия — если кому-то поблизости требуется его помощь. Можно спе-



Места в вещевом мешке стalker'a всегда не хватает. Почему бы не продать несколько лишних артефактов?

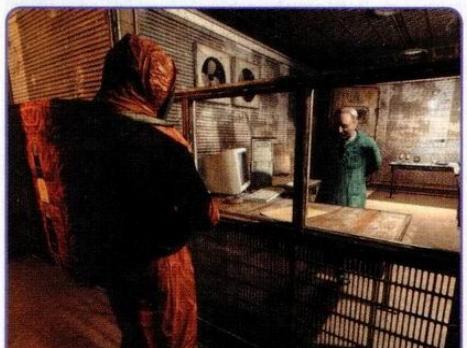


Именно туда, на крышу саркофага, нам предстоит сейчас забраться. Нам поможет электромагнитная пушка — прекрасная вещь на дальних расстояниях.

шить на помощь осажденным бандитами или мутантами сталкерам или проигнорировать квест. Нет ничего плохого в том, чтобы помочь друзьям огоньком. В конце концов, что может сделать стая мутантов против нескольких сталкеров и героя, которого в округе каждая собака знает?

## По следам Стрелка

Меченный — под таким именем наш герой известен местным собакам. Из прошлого у него остался пустой КПК с записью «Убить Стрелка» и незнакомым портретом — и татуировка «S.T.A.L.K.E.R.» на правом предплечье. Поиски загадочного Стрелка и того, кто расшифрует загадочную татуировку, и составляют суть сюжета. Серия квестовых заданий лежит поверх игрового мира как ковровая дорожка, явно предлагая отправиться по сюжету вперед. Все крупные изменения в расстановке сил привязаны к действиям главного героя. Игра тянется за ним на север вплоть до Припяти и атомной электростанции. Живой мир не меняет ничего — он лишь разнообразит игровой процесс между выполнением задач. Можно отправиться во внеочередной поход за артефактами, попробовать присоединиться к одной



Выкупать хабар у героя могут не только торговцы, но и ученые. Ценник зависит от того, насколько хорошо они к сталкеру относятся.

из соперничающих организаций сталкеров — к анархистам «Свободы» или паладинам «Долга». Игра подождет, но это будет именно ожидание.

Когда же в окрестностях Чернобыльской АЭС развернется кульминация, в игре впервые нарисуется выброс — обширное стихийное явление, которое перетягивает всю Зону и все аномалии. От него приятно прятаться — и игроку придется это сделать. Но очень скоро он поймет, что к изменению положения ано-

малый выброс не имеет отношения — потому что как только герой оказался в окрестностях атомной электростанции, путь назад в Зону, ему заказан. Больше не будет походов за хабаром и охоты на кабанчиков. Дальше — только игровая развязка, а выброс — лишь страж, который не пустит героя назад.

Всего у игры семь вариантов окончания — пять ложных и два истинных, в которых герой узнает истинную подоплеку событий и причину происхождения Зоны. Развитие сюжета не оставляет места продолжению игры, и с этим можно только смириться. Куда важнее то, что на долгой дороге к ЧАЭС Зона все время удивляла, радовала и пугала. То, что бегали по полю кабанчики, дремали под деревьями собаки, и сталкеры, встретившись с армейским патрулем, активно и убедительно перестреливались на глазах у притаившегося под холмом игрока.

Важнее то, что игра здесь запоминается. Первая встреча с полтерgeistом и первый заклинивший пистолет. Угрожающие крики солдат за окном и первый розовый рассвет, который герой встретил в заброшенном зернохранилище. Пусть здесь никто и бровью не поведет, если вы утащите из-под носа сталкера батон хлеба и банку консервов, а хозяину запустите болтом по голове. Пусть сталкеры не проявляют самостоятельности космических рейнджеров и даже не пользуются строгим расписанием, какое было, например, в *TES IV: Oblivion*. Они все равно ведут себя естественно, даже когда играют на гитаре и рассказывают друг другу анекдоты всю ночь, дежуря на посту с оружием в руках или завалившись спать в заброшенном домике. Потому что S.T.A.L.K.E.R. сумел доказать — дело не в расписаниях, не в количестве технологий и треугольников на кадр. Дело в том, вложена ли в игру — душа.

Полуэтизированное движение сталкеров «Монолит» не пускает в свои земли чужаков. Да те и сами не желают — ходят слухи, будто в этих местах гигантская микроволновка сжигает мозги.



Разработчики не боялись мечтать. Они делали игру своей мечты все эти годы. И пусть им пришлось пустить под нож много красивых, но неиграбельных идей. Им пришлось сместить концепцию от свободной игры в сторону сюжетного боевика. Однако они сумели сохранить в игре главное — дух того самого S.T.A.L.K.E.R.: *Oblivion Lost* образца 2002 года, который мы так долго ждали.

Это был долгострой — почти шесть лет прошло с первого анонса. Были смелые заявления и бесконечные переносы, многолетний статус *vaporware* — во всем признакам игра должна была оказаться провальным проектом или просто сгинуть, не дойдя до релиза. Но все это время разработчики верили в проект и делали свое дело. И они это сделали.

Добро пожаловать в Зону. Не забудьте мешочек болтов и передавайте привет кабанчикам на южных окраинах.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
<b>УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ</b> 10	ИГРОКУ ОТКРЫТ ОГРОМНЫЙ МИР С БЕЗДНОЙ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И МЕСТ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ — ПОМIMО ОСНОВНОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ В ИГРЕ МНОЖЕСТВО ПОБОЧНЫХ КВЕСТОВ И ЗАНЯТИЙ ДЛЯ СТАЛКЕРА.	НЕОБЫЧНАЯ ДЛЯ ЖАНРА БОЕВИКА СВОБОДА В ОБЩИРНОМ МИРЕ ЗОНЫ МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ОЩУЩЕНИЕ ПОТЕРЯННОСТИ.
<b>ГРАФИКА</b> 8	ТРИДЦАТЬ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ ПОСТОСВЕТСКИХ АПОКАЛИПТИЧЕСКИХ ПЕЙЗАЖЕЙ. УБЕДИТЕЛЬНАЯ СМЕНА ДНЯ И НОЧИ, РЕАЛИСТИЧНАЯ ИГРА СВЕТА И ТЕНИ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ.	МОДЕЛИ И НЕКОТОРЫЕ ТEXTUREЫ МОНСТРОВ УСТАРЕЛИ ЗА ГОДЫ РАЗРАБОТКИ.
<b>ЗВУК</b> 10	АТМОСФЕРНЫЕ ЗВУКИ И МУЗЫКА, ВЕЛИКОЛЕПНАЯ РАБОТА АКТЕРОВ.	НЕ ОТМЕЧЕНО.
<b>ИГРОВОЙ МИР</b> 10	ЗОНУ НАСЕЛЯЮТ И ГРОМКО ДЕЛАЮТ СТАМ МОНСТРЫ, БАНДЫ, НЕСКОЛЬКО ГРУПП СТАЛКЕРОВ И ЧУНЫЕ. В ЭТОМ МИРЕ ПОСТОЯННО ЧТО-ТО ПРИСОЛДИТСЯ, КУДА БЫ ВЫ НИ ОТПРАВИЛИСЬ.	ИНОГДА СИМУЛЯЦИЯ ЖИЗНИ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ, ЧТОБЫ НЕ МЕШАТЬ ОСНОВНОМУ СЮЖЕТУ.
<b>УДОБСТВО</b> 8	ПРОДУМАННЫЙ ИНТЕРФЕЙС. ЛЕГКОЕ ОБУЧЕНИЕ В НАЧАЛЕ ИГРЫ.	ИГРОКУ ЧАСТО ПРИХОДИТСЯ ВОЗДЫХАТЬ С ВЕЩЕМСКОМ, СОРТИРУЯ ХАБАР И ВЫБРАСЫВАЯ НЕУЖЕЛЬНЫЕ ИЛИ СЛИШКОМ ТЯЖЕЛЫЕ ВЕЩИ.
<b>НОВИЗНА</b> ✓ ✗	ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	ВЕРДИКТ: ЗА ХАБАРМ, ДЕНЬГАМИ И ВОПРОСАМИ НА ВОПРОСЫ СТАЛКЕРЫ УХОДЯТ ЗА КОРДОНЫ В ГЛУБЬ ЗОНЫ. ПОПЫТИВШИЙСЯ ТРЕЩИТЬ СЧЕТЧИК РАДИАЦИИ И ВДАЛИ ВОРАЧАТЬ СОБАКИ-МУТАНТЫ, ДА ТУТ СТО РАЗ МОЖНО НАЙТИ ПОГИБЕЛЬ, И МЕСТО СРЕДЛЕСА АРМЕЙСКИХ ПАТРУЛЕЙ, НО ИГРОКОВ ЖДУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ — МНОГО, ДЛЯ ВСЕХ ДАРОМ, И НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫЙ.
<b>НАГРАДА ЖУРНАЛА</b>	<b>РЕЙТИНГ:</b> 95%	