

СТРАНА ИГР

06#231

МАРТ | 2007

(game)land
hi-fun media



В HOMEPE:

В РАЗРАБОТКЕ:
BlackSite: Area 51, Hour of Victory, FlatOut: Ultimate Carnage, Brooktown High: Senior Year, Genesis Rising: The Universal Crusade, UEFA Champions League 2006-2007, Sins of a Solar Empire, Red Ocean

ОБЗОРЫ:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, UFO: Afterlight, Test Drive Unlimited, Maelstrom, Crackdown, ArmA: Armed Assault, WarioWare: Smooth Moves, Genji: Days of the Blade, Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All, First Eagles: The Great Air War 1914, Guild Wars: Nightfall, Phantasy Star Universe

СПЕЦ

PlayStation выходит в онлайн

СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ PS3 И PSP

ОБЗОР

UFO: Afterlight

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ?

ОБЗОР

Test Drive Unlimited

ATARI ЖМЕТ НА ГАЗ

ТЕМА НОМЕРА

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

Shadow of the Chernobyl

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ
ПОМИЛОВАТЬ

MAELSTROM
ОБЗОР

CRACKDOWN
ОБЗОР

GENJI: DAYS
OF THE BLADE
ОБЗОР

WARIOWARE:
SMOOTH MOVES
ОБЗОР



В НОМЕРЕ

Очень часто случается, что, услышав трескотню выстрелов неподалеку, мы получаем просьбу о помощи по рации, можем вмешаться и изменить перевес сил. Или дожидаться окончания боя, перебить уцелевших и обогреть погивших. А то и просто пропустить призыв мимо ушей и шагнуть дальше по своим делам. В городке можно понабрать случайно создаваемых квестов в баре и сразиться на арене за деньги. Теоретически, любое поселение можно вырезать под корень, но долго пустовать территория не будет: сквозь оцепление просачиваются новые группы сталкеров и мародеров, поддерживая равновесие сил.



30

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Д.О.Ж.Д.А.Л.И.С.Ь.?



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
shooter.first-person.freeplay
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
GSC Game World
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 32
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
www.stalker-game.com/ru



▶ Автор:
Александр Трионов
operfl@gameland.ru

ГЕНИАЛЬНО



ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ +

Полная смертельных опасностей и удивительных открытий Зона, воссозданная с поразительной четкостью. Невиданная в шутерах свобода действий.

МИНУСЫ -

Возраст увлечен скачивается на моголях людей и мутантов и их анимации; низкая интерактивность окружения.

РЕЗЮМЕ 📄

Шесть лет ожидания того стоили. Один из лучших шутеров на сегодня – без скидок на происхождение и тематику.

**КАЗНИТЬ
НЕЛЬЗЯ
ПОМИЛОВАТЬ**

STALKER

Как подсказывает толково-образовательный словарь, катарсис – душевная разрядка, испытываемая зрителем в процессе сопереживания при просмотре им трагедии. При виде этих букв она и наступает.



Word подчеркивает зеленым вынесенную в подзаголовков фразу, но поставить запятую в нужном месте чертовски сложно. Пуститься в долгие рассуждения о том, чем чреватые долгострои, – можно, только к чему? Лучше представить, что есть люди, никогда не слышавшие о «Сталкере». И это не преувеличение – когда мы с Разумкиным возвращались поездом из Киева, попутчик заинтересовался нашей беседой, мы разговорились,

и он обмолвился: дескать, играю сам немножко, в основном сыну покупаю, но про эту игру толком не слышал. Чего это такое-то? Тут мы и призадумались. А действительно: что такое «Сталкер» сейчас? По прошествии стольких лет уже и не различишь мечты фанатов (которых, несмотря ни на что, невероятное количество по обе стороны океана – и это у не вышедшей игры), обещания разработчиков – четыре, скажем, года назад, и незадолго до выхода, и то, что есть на

самом деле. И знаете, проще махнуть на всё это рукой и написать с чистого листа. Просто как про игру.

В наших глазах

Вглядитесь в первый скриншот. Возникает желание сказать: «и что, это уровень 2007 года?» Мы привыкли искать недостатки, и сейчас это желание особенно неумно – как же, шесть лет нам морочили голову. Но когда добираешься до этого знака в игре, меньше всего думаешь о графике.

STALKER

The Shadow of Chernobyl



Загаочная антенна, видная на некоторых снимках, сделанных во время поездки в Чернобыль, и связанные с ней слухи, подпали разработчикам идею для сюжета игры.



Арена – развлечение для крепких духом. Все мощное оружие и артефакты придется сдать, только пистолетик, чуть-чуть патронов и немножко везения.



«Несе Галя воду, коромисло гнеться, за нею Иванко, як барвінок в'ється».



Странный цвет картинки – следствие пси-излучения и повышенной радиоактивности.



Предыстория

Когда из Чернобыльской зоны были эвакуированы люди, местность вокруг стала пустынной и тихой. Города и поселки быстро зарастали деревьями и кустарниками, которые пробивали путь сквозь бетон и асфальт. Дикая жизнь очень быстро захватила опустевшие территории. Сообщения о странных существах, изуровованных катастрофой, стали обычным явлением. В 2006 году случилось новое несчастье. Яркий свет над атомной станцией озарил округу. Люди предположили, что произошел второй взрыв. Все подразделения, отправленные к месту катастрофы, бесследно исчезали или гибли при непонятных обстоятельствах. Военные окружили местность защитным периметром и вооруженными блокпостами, предохраняя людей от опрометчивых попыток попасть внутрь. Но человеческая природа взяла верх над страхом. Любознательность и жадность, желание рискнуть и тяга к таинственному – вот что двигало первыми сталкерами. То, что они находили внутри периметра, было за гранью воображения. Они приносили увильнительные и пугающие вещи. Эти странные предметы, обладающие уникальными и необъяснимыми физическими свойствами, назвали артефактами – настолько они выпадали из обыденности человеческого понимания. Ценность этих предметов для науки стала еще одним поводом для походов в Зону – артефакты стали собывать с целью продажи их на черном рынке. Но их добыча была слишком опасным делом – на изуровованных новой катастрофой просторах обитали мутировавшие животные, питающиеся всем, что им попадется, в том числе и сталкерами. Еще одна опасность – зоны аномальной энергетической активности, унесшие жизни многих охотников за артефактами. Эти зоны назвали аномалиями. Путь к самой ЧАЭС перекрыт – все, кто пытался к ней пройти, схоронил с ума и становился бродящим по округе зомби, хотя именно там, по слухам, расположены нетронутые поля артефактов и таинственный Исполнитель Желаний. Игра начинается в 2012 году, и очень скоро в Зоне все изменится...

Неподвижная картинка не передаст мрачность клубящихся туч, зловещий посвист ветра, чувства, охватывающие игрока, заведшего силуэт ЧАЭС, темнеющий в тумане. Место, овеянное легендами, центр Зоны, из которого никто еще не возвращался. В нём, по слухам, находится таинственный Исполнитель Желаний. Что там, впереди? Ответы на все вопросы, гибель от радиации или от рук фанатичных сектантов, охраняющих святыню от чужаков, инопланетный артефакт или просто полуразрушенный бетонный саркофаг над реактором – вечный памятник человеческой безалаберности? И не менее важно, что позади? Стоит ли вид этих покрытых ржавыми потеками букв сотен убитых, оставшихся на нашем кровавом пути?

Следи за собой, будь осторожен

Зона не прощает ошибок. Одно неверное движение, переоцененные силы, незамеченный мутант – и снова GAME OVER на весь экран. Прежде чем проходить игру, стоит научиться в ней выживать. Интересное дело – в обыкновенном, по сути, шутере, прокачку героя ощущаешь сильнее, чем в какой-нибудь CRPG. Наверное, потому, что опыта набираешься сам, а не заполняешь абстрактную полосу до следующей зарубки. В начале боишься каждой аномалии и стаи собак, патронов для пистолета вечно нет, а стычка с бандитами на открытом пространстве в лучшем случае заканчивается тем, что ты полумертвый зализываешь раны в каких-нибудь кустах. Через несколько часов в руках появляется «квестовый» АК-74 с повышенной скорострельнос-



Бар – место встреч и обмена информацией, место отбыха, в котором нет аномалий и мутантов, за что и ценим обитателями Зоны.



Бочки – один из немногих интерактивных объектов. Те, что взрываются, хороши для уничтожения скоплений врага.

Даже загрузив последнее сохранение, невозможно предсказать, произойдет ли все в той же последовательности.



Снорк промахнулся и напрыгнул прямоком на «Зажигалку». Туда ему и ворога.



Она из немногих отсылок к роману Стругацких «Пикник на обочине» – болты, которые швыряешь для проверки границ аномалии.

тью, на теле – приличная броня, а пояс увешан артефактами. Не слушая отчаянно пищущий PDA, уверенно обходишь завихрения пространства, избегаешь брошенных машин и просто железной рухляди, поскольку возле них всегда повышенный радиационный фон, а с собаками играючи расправляешься одним ножом. Впрочем, ощущение безнаказанности быстро проходит, стоит появиться врагам с бронбойными патронами и в экзоскелетах или столкнуться в заброшенной лаборатории с «контроллером». При каждой смене снаряжения, будь то артефакт «+400% к здоровью» вместо «+200%», или «Гроза» вместо «Абакана», тут же чувствуешь разницу. Не говоря уж о том, что без модного костюмчика пошива Киевского химзавода нечего и соваться в заселенные зомби зараженные катакомбы.

Дальше будем действовать мы

Игра удивительно многообразна. Поначалу, когда только начинаете изучать Зону и разбираться в хитросплетениях сюжета, перед нами чистой воды Elder Scrolls с черновыльским окрасом: несколько группировок, свобода перемещений, множество побочных заданий и компас, указывающий направление и расстояние до цели. Каждая заброшенная деревушка или недостроенная фабрика может оказаться чем угодно: от логова мутантов до армейского блокпоста. И главное, о чем так долго рассказывали разработчики, а мы не верили: эта система не застыла раз и навсегда, она находится в постоянном движении. На всех тридцати квадратных километрах ежеминутно происходят маленькие трагедии: сталкеры ищут артефакты и выполняют задания, бандиты нападают на

их лагеря, солдаты устраивают зачистки всех и вся, звери пожирают друг друга и невезучих путников, аномалии появляются и исчезают, группировки ведут нескончаемую войну. Даже сюжетные NPC защищены лишь до тех пор, пока не выдадут нужную информацию; после разговора неумолимые законы Зоны вступают в силу и события развиваются уже не по сценарию. Даже загрузив последнее сохранение, невозможно предсказать, произойдет ли все в той же последовательности. За поведением пары каких-нибудь кабанов можно наблюдать часами, сидя на пригорке с биноклем; проживут ли они столько – вопрос другой. Возвращаясь в уже знакомые места, никогда не знаешь, что там застанешь: мирный пикник у костра старых приятелей или горы трупов, свидетельствующие



Боевые вертолеты — единственная перевыигрывающая техника в игре. И хорошо, если они вас не заметили.



Кровосос — крайне мерзкая помесь Хищника и Ктулху, опасная даже для опытного и хорошо вооруженного сталкера.



«Долговцы» шутить не любят. Да и какие шутки, когда с одной стороны — Долина Тьмы, кишмящая мутантами, а с другой — база «Свободы».



«Пасхальное яйцо» от разработчиков в одной из лабораторий. Сколько лет прошло после снятия этой фотографии?



Верный помощник

PDA — чудесный прибор, куда более правдоподобный, чем чудесные самопишущие дневники в фэнтезийных RPG. В нем отражаются все текущие задания и карта местности с пометками, личные заметки героя, рейтинг двадцати самых опытных сталкеров, подробная энциклопедия по всем встреченным мутантам, аномалиям, артефактам.

Когда рядом оказывается владелец другого компьютера, они тут же соединяются между собой — полезно во время боя, чтобы узнать количество оставшихся поблизости противников. А после, при обирании трупов, все записи с чужих PDA автоматически скачиваются к нам — так можно выяснить важную информацию, если сюжетный NPC погиб в перестрелке, или разузнать местонахождение значки с ценными предметами. Кроме того, прибор предупреждает об опасном приближении к аномалиям.

о недавнем жарком побоище. Очень часто случается, что, заслышав трескотню выстрелов неподалеку, мы получаем просьбу о помощи по рации, можем вмешаться и изменить перевес сил. Или дожидаться окончания боя, перебить уцелевших и обобрать погибших. А то и просто пропустить призыв мимо ушей и шагнуть дальше по своим делам. В городке можно понабрать случайно создаваемых квестов в баре и сражаться на арене за деньги. Теоретически, любое поселение можно вырезать под корень, но долго пустовать территория не будет: сквозь оцепление просачиваются новые группы сталкеров и мародеров, поддерживая равновесие сил. Самое интересное, конечно, наблюдать за группой NPC на привале вокруг костра. Кто-то сетует на тяжелую жизнь и жует колбасу, кто-то травит байки (их записано больше сотни, и все

отличаются крайней скабрёзностью), а бывает, достанет гитару и выдаст что-нибудь из «Кино». Все это не несет никакой смысловой нагрузки, но стоит разок спрятаться от дождя под козырьком остановки, к которой уже никогда не приедут автобусы, и послушать брнчание расстроенных струн — и какая-то часть тебя навсегда останется в Зоне.

Доброе утро, последний герой

В другом облике игра предстает, когда решаешь последовать за основным сюжетом. На этот счет ходили самые разные слухи, вплоть до того, что из «Сталкера» сделали MMOFPS, но спешим вас уверить: со сценарием в игре все в порядке, и одиночная кампания подарит 20-30 часов, полных загадок и смертельных опасностей. В грузовик, вывозящий трупы из Зоны, во время грозы попадает молния, и тела разбрасывает

вокруг вместе с обломками. Наткнувшийся на место аварии сталкер обнаруживает, что один из «пассажиров» еще жив, и оттаскивает везунчика к знакомому торговцу. Никаких воспоминаний, никаких зацепок — только PDA с единственным заданием «Убить Стрелка» и татуировка S.T.A.L.K.E.R. на предплечье. Сплошные вопросы — а ответы придется хорошенько поискать, и лишь в одной из нескольких возможных концовок узнать истинную подоплеку событий. Сюжетные ролики, проигрываемые по завершении каждого из ключевых этапов, впечатляют с технической точки зрения, но довольно-таки непонятны и запутывают ещё сильнее. Психотропные излучения, заговоры спецслужб — в собираемой нами по кусочкам головоломке всему найдется место. Главный герой, прозванный «Меченым», в английской



Сталкеры

Сталкеры, исследующие Зону в одиночку. Таких большинство, поскольку членство в группировке отбирает драгоценное время, тем самым уменьшая заработок; кроме того, некоторые просто по натуре своей склонны к одиночеству и независимости.

Бангиты

Представители криминального мира, пришедшие в Зону по разным причинам: заработать на продаже артефактов, скрыться от закона, купить или продать оружие. В Зоне много такого сброса уровнем от шпаны до матерых уголовников. В большинстве своем они объединены в банды. Хотя единой бангитской организации в Зоне до сих пор нет, сильно докучают рязовым сталкерам.

Ученые

Исследователи природы Зоны и ее порождений, которых забрасывают за периметр прямо вместе с научными станциями. При хорошем отношении с их стороны удачливый сталкер может сбить найденный в Зоне хабар ученым без торговца-посредника.

Военные сталкеры

Солдаты, прошедшие после опыта службы в Зоне специальную подготовку, или сталкеры, подписавшие контракт с армией. Снабжаются большим количеством вспомогательной аппаратуры, хорошо вооружены и экипированы. В основном используются для изучения причин и последствий катастрофы, а также занимаются картографированием Зоны. Могут ходить как поодиночке, так и группами до пяти человек. Обычных сталкеров к себе не подпускают – сразу же открывают огонь.

Свобода

Анархисты и сорви-голова, объявившие себя борцами за свободу на территории Зоны и поэтому постоянно конфликтующие с армейскими подразделениями, военными сталкерами и группировкой «Долг». «Свободовцы» считают, что информацию о происходящем в Зоне нельзя скрывать от человечества, таким образом оспаривая монополию правительственных организаций на владение местными тайнами и чужесами.

Монолит

Группировка, скорее напоминающая религиозную секту. Ее члены верят, что в центре Зоны покоится эволюционный кристалл неземного происхождения – Монолит. Большинство сталкеров презирают агентов «Монолита», считая их помешанными. Со времени своего образования группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это небоярыми намерениями последних в отношении Монолита.

Долг

Военизированная группировка, отличающаяся строгой дисциплиной: ее члены живут по уставу. Только представители «Долга» не торгуют уникальными порождениями Зоны с внешним миром: по слухам, все найденные этими любящими артефакты сдаются ученым. Каждый «долговец» считает своей главной целью защиту мира от воздействия Зоны. Давно и яростно враждует с группировкой «Свобода».

Наемники

Самая загаочная и скрытная группировка в Зоне, в существование которой многие даже не верят. Кое-кто постоянно пользуется услугами наемников: профессионалы в своей области, они быстро расправятся с любым сталкером и даже могут полностью ликвидировать небольшую группировку. За свои услуги, суя по всему, берут немалые суммы в деньгах или артефактах.

Группировки

Знать врага в лицо – полезно, тем более что люди – самые опасные из противников. Население Зоны поделено на несколько враждующих группировок, и их разногласия можно использовать себе на пользу.

версии Marked One, объединяет черты сразу двух персонажей с похожими именами – бессмертного амнезиака из Planescape: Torment и деревенского жителя из Fallout 2, оставленного один на один с огромным враждебным миром, и помимо этого с играми от Black Isle детище GSC роднит мрачная безысходность повествования.

Мама, мы все сошли с ума

Картины брошенных посреди поля ржавых «Уралов» или разрушенной свинофермы немало этому способствуют, но только в местных подземельях, они же секретные лабораторные комплексы, начинается сущий ад. Пугающие звуки, топот шагов посреди пустой комнаты, разбитые приборы непонятного назначения и перекрученная арматура в неверном свете фонаря, толстенная стальная дверь, содрогающаяся от ударов изнутри.

А еще – всюду кровь и тела на разной степени разложения, от скелетов до совсем свежих покойничков. Кто эти люди, как они закончили свой путь и почему именно здесь? Когда встречаешь собственно монстра, испытываешь даже какое-то облегчение, хотя первая встреча с прозрачным, как Хищник, кровососом надолго западает в память. При спуске на нижний уровень внимание привлекает пара медленно кружащих в воздухе бочек. Пока пытаешься понять, что это за невидаль, бочки вдруг летят в тебя. Краем глаза замечаешь удаляющееся по коридору чуть заметное сияние. Знакомьтесь, полтергейст, невероятно мерзкая тварь, владеющая телекинезом. Для полноты картины не хватает только злобного хихиканья. Впрочем, это был бы перебор. Позже, когда сталкиваешься с зомби, страх сменяется, скорее,

отвращением – шаркающей походкой, медленно, но верно они выходят из тумана на болоте или из коридоров подземной базы, что-то бессвязно бормочут, валяются под нашим огнем, корчатся на земле, как лишённые ниток марионетки, а закрепленные на их головах фонари хаотично прочерчивают темноту.

Пожелай мне удачи в бою

На открытых же пространствах и в городских условиях (а главное – с людьми как противниками) бои и сама игра преобразуются как по волшебству. Компьютерные соперники так же, как мы, полагаются на зрение и слух, переговариваются между собой, не лезут на рожон и разбегаются от прилетевшей под ноги гранаты. Если их больше – стараются окружить, умело используя укрытия, проигрывая – прячутся, чтобы потом засадить очередь в подошедшего



Значки обозначают что, во-первых, герой проголодался, а во-вторых, истекает кровью. Спасет банка тушенки и пачка бинтов.



В одном из ранних трейлеров применялся следующий эффект: сначала шли кадры отснятой ЧАЭС, а потом картинка плавно превращалась в игровую. И так все и выглядит на самом деле.



По словам разработчиков, у людей, живших и работавших в Припяти, игра вызывает сильнейшее гежа вью.



Артефакты

В Зоне существует великое множество артефактов – какие-то валяются прямо на дороге, дают мизерные преимущества и стоят копейки. Какие-то нужно находить в труднодоступных местах, покупать у торговцев, снимать с трупов особо опасных врагов. А некоторые образуются только при выполнении особых условий – например, после гибели затянутого в аномалию «Мясорубка» человека.

Каждый артефакт как повышает определенные характеристики – скажем, защиту от радиации или электричества, унимает кровотечение, так и ухудшает другие – сопротивление пулям или ударам когтей, ожогам от огня и кислоты. Учитывая, что мест на пояс для их подвешивания всего пять, подобрать правильное сочетание придется золго.

поближе беспечного игрока. Бывает и так, что увлекшийся перестрелкой солдат попадает в «Мясорубку» или еще что похуже, с тыла подходит группа дружелюбных сталкеров или, наоборот, гопников, а то и стая собак, привлеченная пальбой, – ведь жизнь вокруг, как вы помните, продолжается. Все это ежесекундно меняет обстановку и придает сражениям освежающую непредсказуемость. Хотя имеется и оружие с глушителем, и разные степени скрытности, зависящие не только от времени суток, но даже от шороха кустов, через которые мы продираемся, и даже возможность оттащить и прятать трупы – красть всю игру от начала до конца не выйдет – враги, как правило,

по одиночке не ходят, и после первого же убийства начинается катавасия. Куда полезнее для здоровья и нервов обзавестись снайперской винтовкой и перецелкать их издали. Выбор стволов весьма впечатляющий: десятки образцов производства как отечественного, так и зарубежного военпрома (последние, за отсутствием лицензии, носят самые забавные названия), но больше парочки с собой не унесешь – уже при нагрузке свыше 40 кг герой начинает выдыхаться, а после 60 кг и вовсе не способен сдвинуться с места. А ведь надо еще тащить боеприпасы, медикаменты, еду... Сколько раз, скрепя сердце, приходилось выкидывать новенькую штур-

мовую винтовку ради лишней пары гранат, не перечесть. Ближе к концу, правда, появляется броня-экзоскелет и полезная нагрузка увеличивается, да и вопрос «из чего стрелять?» уже не встает. Кончились заряды для «Винтореза» – он выбрасывается, с трупов быстро набирается пригоршня натовских патронов и дальше продолжаем с FN-2000.

На пылающий город падают тени

После истории с переделкой движка с восьмого DirectX на девятый, мы, право, уже начали опасаться, что все повторится, но игру все же решили выпустить в этом веке. Что уж скрывать – качество моделей людей и особенно мутантов не всегда дотягивает до совре-

Раскраска экзоскелетов зависит от принадлежности к группировке. Удобно во время крупных сражений с десятками участников.



Поначалу эту нагпись придется видеть очень часто. Ни опыта, ни снаряжения, ни нормального оружия, а Зона не дает поблажек новичкам.





Если повезет найти работающий телевизор, увидите один из самых ранних роликов.



менных мерок. В горячке боя на это не особо обращаешь внимания – когда пара снарков пытается вцепиться в глотку, как-то не до их анимации. Да и в выдумке дизайнерам не откажешь – каждая тварь обладает запоминающимся внешним видом и поведением. И пускай обитатели Зоны не красавцы, зато все 18 огромных уровней созданы с таким тщанием и вниманием к мелочам, что иллюзия пребывания по ту сторону монитора не оставляет ни на минуту. Все эти леса, поля и болота, кладбища техники, военные базы и полуразрушенные деревушки настолько реальны, что невозможность перелезть через какой-нибудь прогнивший забор или повалить его взрывом воспринимается совсем не

так, как в других шутерах, где условность происходящего позволяет смириться с подобными ограничениями. Но стоит просто постоять на месте и оглядеться вокруг, как все вновь приходит в норму: плывут облака, ветер колышет траву и гонит тучи пыли и листвы; темнеет, откуда-то доносится пронзительный кошачий вопль. Еще один день закончился, и мы пока живы. Коридор гостиницы в Припяти устлан обрывками газет, из разбитого окна открывается вид на колесо обозрения в Парке культуры, искрящее от аномалий; где-то на горизонте идет гроза и серое небо озаряется вспышками молний – за эти картины прощаешь и не самую современную графику, и отсутствие средств пере-

движения, и все то прочее, что когда-то обещали, да за давностью позабыли или не смогли воплотить. Не говоря уж о совершенно нетипичной для отечественного проекта стабильности и почти полном отсутствии багов. Сказка со счастливым концом, игра-загадка, игра-исследование, содержащая больше инноваций, чем все FPS за последние пару-тройку лет. Выход S.T.A.L.K.E.R. – вежа не только потому, что он наконец-то состоялся, это настоящий рубеж, делящий историю жанра и компьютерных игр вообще на «до» и «после». А ведь есть еще весьма любопытный мультиплеер, но это – тема для отдельной статьи. Казнить нельзя, помиловать. **СИ**



Да, здесь есть силовая броня и винтовка Гаусса. Bethesda Softworks вообще придется очень постараться, чтобы сделать Fallout 3 хотя бы не хуже.



STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

СТРАНА
ИГР

