

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

Ярослав Сингаевский

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



«В игре постоянно
ощущается острый
недостаток интриги...»

Жанр first person shooter
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Web-сайт www.stalker-game.com
Возраст 16+

GSC Game World Пожалуй, наиболее известная отечественная игровая компания, которая наконец-то выпустила свой самый сложный проект. И GSC Game World не собирается останавливаться на достигнутом.
Игры серия «Казак», Venom: Codename Outbreak, FireStarter, «Герои Уничтоженных Империй» и др. **Web-сайт** www.gsc-game.com

Идея Славянский постапокалипсис
Графика Фотореалистичная

Звук Хорошие музыка и звуки оружия, неоднозначная работа актеров **Игра** Качественный и интересный научно-фантастический шутер

4.5/5

Gameplay



Кто-кто в теремочке живет?

Мечты сбываются

S.T.A.L.K.E.R... О нем говорили так много, что в конце концов он превратился в мифическое воплощение идеальной игры. Он находился в разработке так долго, что даже самые преданные фанаты начали сомневаться в предмете своего поклонения. Несмотря ни на что мы от всей души ждали, чтобы этот проект получился удачным. Мечты сбываются.

➔ Скорее всего вы уже обратили внимание: легендарная отечественная разработка получила в нашем журнале четыре с половиной балла. Оценка высокая, но не максимальная.

S.T.A.L.K.E.R. – действительно хорошая игра, не лишенная, однако, некоторых, порой весьма существенных, недостатков. Постараемся спокойно, последовательно рассмотреть различные составляющие проекта, дабы понять, почему вынесен такой вердикт.

Завязка достаточно банальна. Главный герой выжил после странного инцидента, но напрочь забыл, кто он такой и как попал в Зону. Единственная зацепка – коротенькая заметка в PDA: фото stalkera по имени Стрелок и подпись «Найти и уничтожить». Разумеется, отыскать эту почти мифическую личность непросто. Придется по крупицам собирать информацию, постоянно оказывая услуги тем, кто что-то слышал или что-то знает о Стрелке.

По мере продвижения по сюжету вам будут демонстрировать флэшбэки, намекающие на прошлое главного героя. Правда, намеки эти чересчур прозрачны. Более-менее внимательно следящий за событиями игрок догадается об истинном положении вещей намного раньше, чем задумано. Главным минусом сценарной части является ее прямолинейность. Несмотря на наличие целых семи (!) концовок, альтернативных вариантов прохождения ключевых заданий не так много, как хотелось бы.

В игре постоянно ощущается острый недостаток интриги, загадок. Зона, смертельные аномалии, таинственные артефакты, пси-излучение воспринимаются окружающими персонажами как нечто само собой разумеющееся. Никто не пугает вас страшными подробностями и не строит никаких предположений. Даже вопрос о мистическом Монолите, исполняющем желания, не вызывает особого трепета у собеседников. Обидно, что, создав

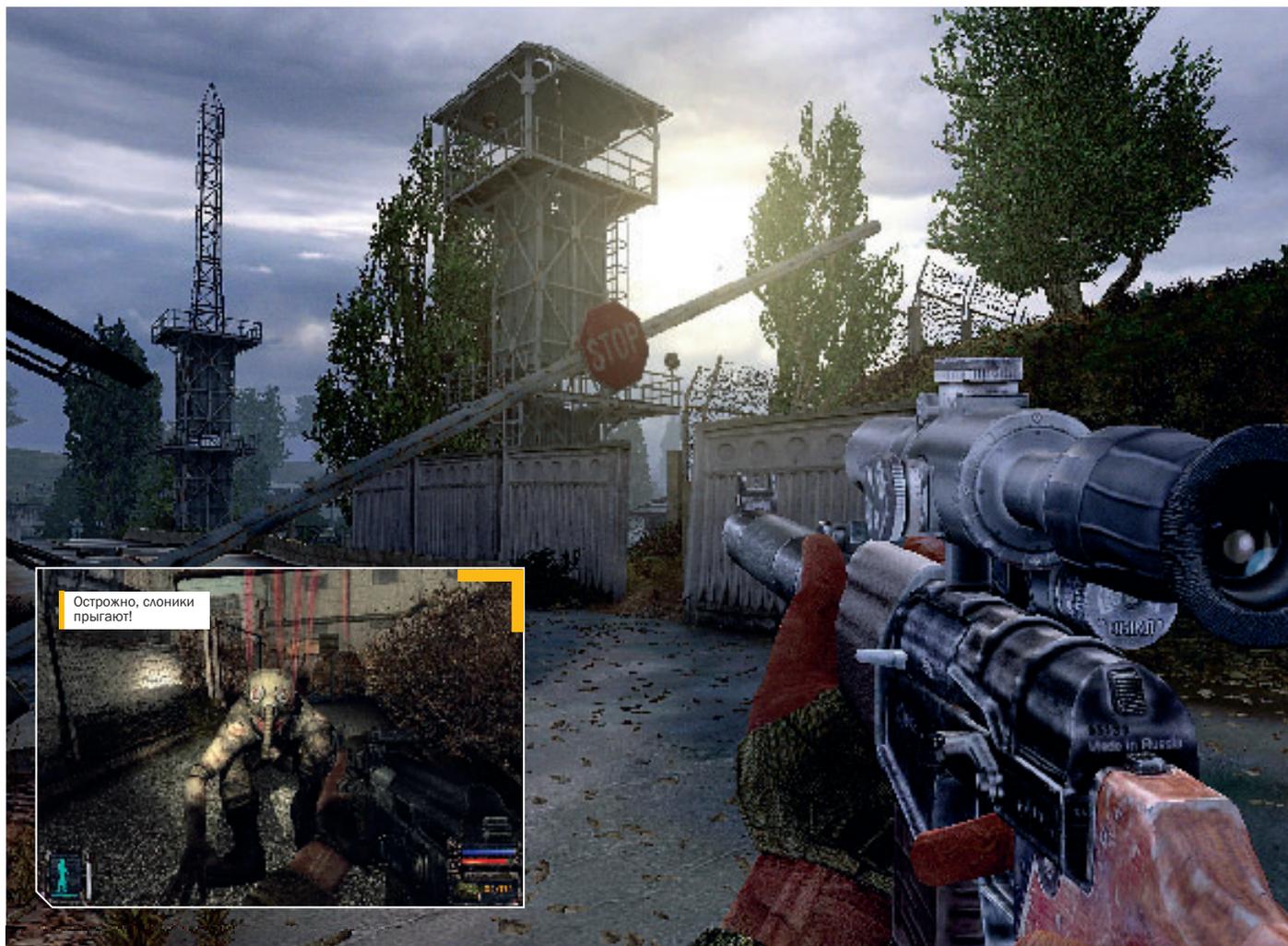
достаточно интересный и самобытный мир, разработчики сумели в итоге задействовать лишь малую часть его потенциала. Верим, что ситуация изменится в продолжении, которое, по слухам, уже находится в производстве.

Принцип построения геймплея в S.T.A.L.K.E.R. следующий. Зона разбита на несколько отдельных районов (переход между ними происходит с помощью подзагрузки). В каждом из них вы можете найти ряд, скажем так, объектов интереса: старый автопарк, склады, заброшенный исследовательский институт, фабрику, железнодорожное депо и т. д. Именно там и выполняются сюжетные и побочные миссии. Ни те ни другие, кстати, особым разнообразием не отличаются. Как правило, требуется убить кого-то или найти некий предмет (персонажа). Неплохим стимулом к изучению Зоны служит охота за артефактами. Во-первых, они стоят недешево, а во-вторых, их разрешено крепить на специальный

пояс, тем самым изменяя некоторые параметры персонажа, как то: сопротивляемость к атакам и различным негативным воздействиям, а также максимальный показатель здоровья.

Время от времени приходится возвращаться на своеобразные базы, чтобы «сдать» заказчиком выполненные миссии, продать хабар и закупить припасы. К слову, мародерствуя после очередной перестрелки, не спешите хватать все, что попадает под руку. Грузоподъемность вашего альтер эго сильно ограничена. Если превысить определенный критический порог, персонаж будет быстро выдыхаться при беге, а то и вовсе не сможет шагу ступить.

Но даже налегке перемещаться по Зоне непросто. Добраться до требуемого места наиболее коротким, прямым путем не выйдет. Мешают как естественные препятствия, так и многочисленные аномалии. По неосторожности можно попасть в какую-нибудь



Воронку или вляпаться в ядовитый Кисель. Если сомневаетесь в правильности выбранного пути, лучше проверьте себя, швырнув вперед пару болтов. Будьте внимательны, слушайте сенсор, который в случае опасности издает противный писк. Появление «снега» на экране означает, что одной ногой вы уже стоите в могиле.

Сперва процесс исследования различных районов увлекает: и страшно, и интересно. Но спустя некоторое время от долгих пеших переходов, от марш-бросков между базой и целью миссии начинаешь сильно уставать. Напоминаем, что в игре нет транспортных средств, и по Зоне вы перемещаетесь исключительно на своих двоих. К тому же карта местности достаточно условна, и самое главное – на ней не отображаются ряды колючей проволоки, которой отгорожены отдельные участки Зоны. Уверен, вы не раз наткнетесь на такой вот внезапно возникший

посреди чистого поля забор. После чего будете нудно плестись вдоль него, ища проход и чертыхаясь из-за отсутствия хоть какого-нибудь аналога *Quick Travel*.

Разнообразие в путешествия вносит система симуляции жизни (A-Life). Она все-таки осталась в игре, пусть и далеко не в том объеме, какой планировался изначально. Благодаря A-Life создается иллюзия, будто события в Зоне происходят и без непосредственного участия протагониста. Вот куда-то деловито потрусила стая собак (хорошо, что они вас не заметили). Вот охранники лагеря отбиваются от двух громадных кабанов (сами справятся). А вот бандиты напали на ваших друзей с соседнего блокпоста (можете помочь при желании). Впрочем, элемент случайности далеко не всегда уместен. Так, например, я не сумел выполнить одно из заданий, потому что работодатель был убит парочкой авантюристов, неожиданно забредших на огонек. После переигрывания эпизода негодяи не появились.

Боевые действия в S.T.A.L.K.E.R. лишены той эффектной «киношности», к которой многие из нас уже успели привыкнуть. Постановочных сцен крайне мало. Взрывом не вышибет дверь. Охранник не упадет картинно вниз с вышки. Никто из персонажей, находясь на последнем издыхании, не сообщит вам страшного секрета и, умирая, не выдержит театральной паузы. Все очень сухо, по-деловому. Поймите нас правильно, мы не выступаем противниками реалистичного подхода (надо сказать, в S.T.A.L.K.E.R. он как нельзя кстати). Нам просто искренне жаль, что игра существенно потеряла в зрелищности. Многие моменты, такие как первая встреча с новым монстром, произвели бы более сильное впечатление, будь они обставлены и поданы нужным образом.

Противники, при наличии пространства для маневра, ведут себя достаточно грамотно. Не стоят на месте, постоянно перемещаются, пытаются обойти вас с флангов и взять в кольцо. Воевать интересно и сложно. Численное преимущество

всегда на стороне врагов, поэтому приходится хитрить, выманивать их по одному или пытаться зайти в тыл. Не забывайте об укрытиях и не лезьте на рожон – перекрестный огонь скосит вас в считанные секунды.

Бой в темное время суток существенно отличается и тактикой, и ощущениями. Вокруг не видно ни зги, а включить фонарик – значит выдать свое месторасположение. Используя же прибор ночного видения и оружие с глушителем, вы сможете действовать особенно эффективно, аккуратно «снимая» одного противника за другим.

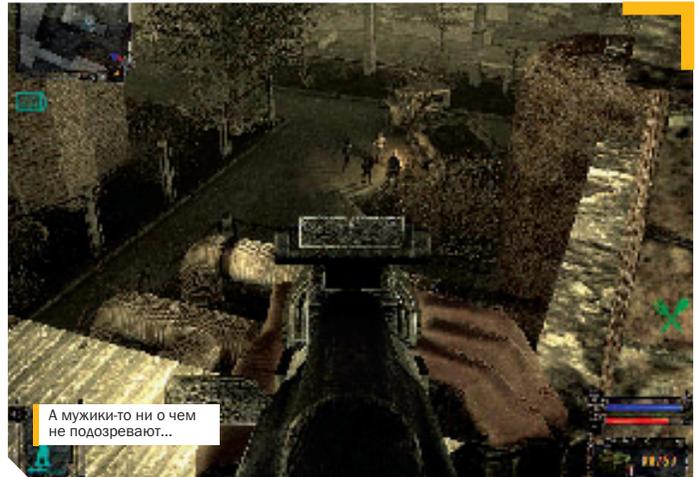
К сожалению, в закрытых пространствах AI работает намного хуже. Враги начинают толпиться в случайных местах, путаться, застревать в узких проходах и друг в друге. Не отличаются уникальными повадками и монстры, коих в финальной версии осталось совсем немного. Выделить стоит разве что Контролера, который берет игрока под пси-контроль, и способного становиться невидимым Кровопийцу. Остальные твари в бою довольно предсказуемы и поэтому не так интересны.

Предоставленный в распоряжение игрока арсенал (преимущественно советского производства) неплохо сбалансирован, каждый его образец обладает индивидуальным «характером». Есть стволы, эффективные только на коротких дистанциях, есть дальноточные варианты с низкой скорострельностью. Для тех, кто не любит часто переключать оружие, предусмотрены универсальные модели с усредненными характеристиками. Проблемы с бое-

припасами возникают очень редко.

Отдельно упомянем мультиплеер. По геймплею он напоминает Counter-Strike: несколько сдержанный темп, превосходство тактики над грубыми, бездумными атаками, важность правильного перемещения по уровню и грамотного использования укрытий. Цена ошибки высока – убивают с одного-двух попаданий. *Deathmatch* по-своему интересен и динамичен. А вот в командных режимах есть серьезные недоработки – в частности это относится к *Охоте за артефактами*. Не раз возникала ситуация, когда одна группа игроков сравнительно легко брала контроль над точками респауна своих оппонентов, тем самым полностью блокируя их действия.

Визуальную составляющую проекта некоторые снобы считают устаревшей. Мы же хотим отдать должное дизайнерам, участвовавшим в создании S.T.A.L.K.E.R. Зона выглядит просто завораживающе. В ней есть что-то чужое, неизведанное, пугающее и вместе с тем притягивающее, наше, родное, славянское. Необычный, но очень привлекательный контраст. Локации проработаны до мелочей и отлично детализированы. Порой это, кстати, мешает – в нагромождении различного хлама весьма легко запутаться. Верно и уместно использованы фототекстуры. Техника, здания выглядят очень реалистично. Мрачная, полуразрушенная Припять смотрится потрясающе. Дополнительный эффект дают смена времени суток и погодных условий. Вы долго не забудете ночное приключение под проливным дождем со всполохами



молний, освещающими затянутое тучами небо.

Фактически к графике у нас лишь две претензии. Первая – анимация целого ряда персонажей осталась все такой же неуклюжей, как и на ранних этапах разработки (давно известная проблема, которую не удалось решить до конца). Второй, более серьезный недостаток – необычайная прожорливость движка при активации Direct X 9. Если вы хотите увидеть все, на что способна технология X-Ray, стоит позаботиться о компьютере настоящей hi-end-конфигурации. Впрочем, и в DX8-режиме игра смотрится ненамного хуже, а вот показатель кадров в секунду значительно увеличивается.

Озвучка вызвала противоречивые чувства. В предоставленной нам для обзора английской версии персонажи говорят с характерным русским акцентом. Это забавно, но только до тех пор, пока они не начинают переигрывать. Байки и анекдоты, которые обожает травить боль-

шинство встречных сталкеров, не отличаются оригинальностью. Юмор грубый, солдатский, «гоблиновский». Фразы в стиле «Выноси бычь!» режут слух и разрушают обстановку научно-фантастической мистики, выделяющую эту игру среди прочих. Хотя, опять же, реализма это прибавляет.

В итоге, несмотря на многочисленные изменения и переделки, произошедшие за долгое время разработки, проект получился цельным, интересным и атмосферным. В отличие от большинства современных шутеров, S.T.A.L.K.E.R. – действительно масштабное развлечение на много вечеров. Мне вспоминается, как после выхода замечательной *Silent Hunter III* Сеть наполнилась рассказами из жизни «подводников». Думаю, что поводов для написания фанфиков S.T.A.L.K.E.R. даст не меньше. Это ли не показатель качества?

«А недостатки?» – спросите вы. У кого их нет.

