RESIDENT EVIL 5 – НЕ ХОДИТЕ В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

всё о компьютерных и видеоиграх

№ 5 (45) май 2009

Gameplay

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • WII • DS

S.T.A.L.K.E.R.
ЗОВ ПРИПЯТИ

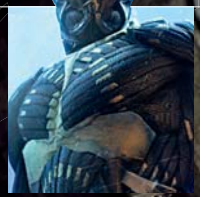
Drakensang: The Dark Eye
Рукописи не горят!

MadWorld
Шоковая терапия

Рецензии

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
Отбивная по-пекински

Тема



В ГОСТЯХ У CRYSIS
Фоторепортаж из киевского офиса Crytek

Gameplay

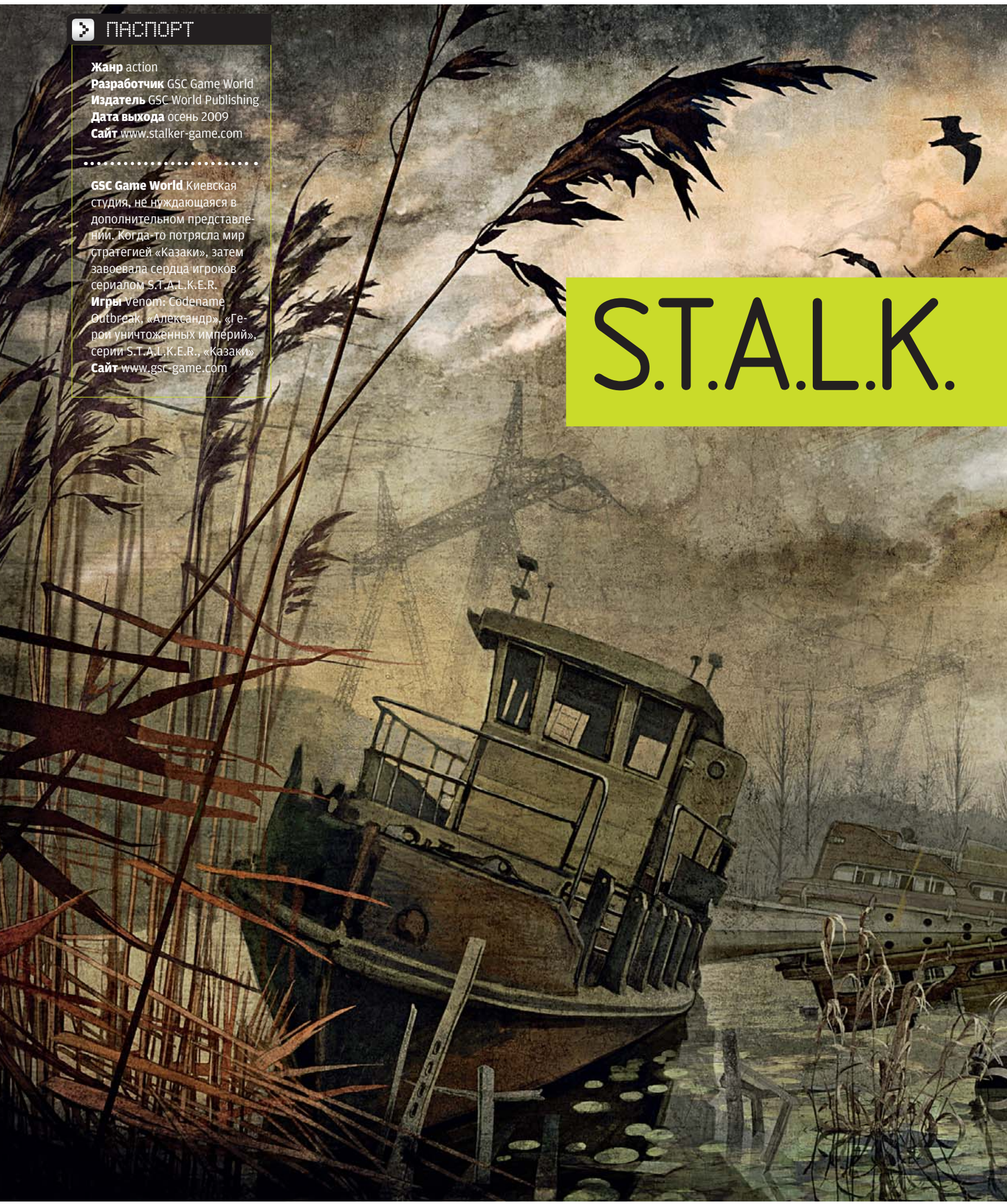
Operation Flashpoint: Dragon Rising, Puzzle Quest: Galactrix, Wheelman, NecroVisioN, Tom Clancy's H.A.W.X.

МАЙ 2009

gameplay.com.ua

ITC PUBLISHING

4 820044 220051 05



S.T.A.L.K.

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Дата выхода осень 2009
Сайт www.stalker-game.com

GSC Game World Киевская студия, не нуждающаяся в дополнительном представлении. Когда-то потрясла мир стратегией «Казаки», затем завоевала сердца игроков сериалом S.T.A.L.K.E.R.
Игры Venom: Codename Outbreak, «Александр», «Герои уничтоженных империй», серии S.T.A.L.K.E.R., «Казаки»
Сайт www.gsc-game.com

» Кровососы в «Зове Припяти» несколько ослабнут, но выходить на них с ножом мы бы не советовали

В Зоне отчуждения царят тоска и запустение и бродят хмурые одиночки в поисках добычи

E.R.: Зов Припяти

Александр Пушкарь

Сколько нужно сталкеров...

Серия S.T.A.L.K.E.R. может с честью претендовать на звание одной из самых противоречивых в мире. В эти игры взапой играют миллионы, и миллионы же при их упоминании отчаянно плюются. Первые ценят их за настроение, перестрелки и атмосферный мир, вторые сетуют на баги, дыры в балансе и невыполненные обещания. Но если «Тень Чернобыля» была встречена скорее положительно, то «Чистое небо» накрыл мощнейший вал негодования.

Процент тех, кто соглашался терпеть баги и ошибки в игровом дизайне ради собственно процесса, оказался вовсе не так велик. Большей частью это были люди, до сих пор помнящие, как они выгружали драйверы мыши, чтобы освободить лишние килобайты памяти для запуска первых похождений Ларри Лаффера, да ортодоксальные поклонники мира, которым все нипочем, лишь бы прогуляться еще разок по Кордону и отчекрыжить конечность подвернувшегося под руку снорка. Многие же забрасывали диск после очередного вылета или патча, не позволяющего продолжить уже начатую игру.

А мир наш устроен так, что от разочарования от проекта страдает не столько он сам, сколько следующий продукт студии. Если первую игру в любом случае купят все хотя бы с целью убедиться, что она не оправдала ожиданий, то ко второй станут присматриваться с опаской, памятуя печальный опыт. Посему рискнем предположить: будущей части сериала, именуемой «Зов Припяти», уготован не самый теплый прием, ведь многие заранее настроены скептически. Мы, пожалуй, не возьмемся никого переубеждать, а просто расскажем, что же она собой будет представлять. Ну а выводы можно делать лишь после релиза.

Итак, действие разворачивается спустя пару недель после событий, изложенных в «Тени Чернобыля». Меченый успешно отключает Выжигатель мозгов и отключается сам, на сутки-другие выпадая из жизни. А тем временем наверху начинаются активные шевеления. Сталкеры, верно оценив открывшиеся перспективы, дружно устремляются к центру Зоны, толкаясь и пихаясь на узкой дорожке. Оказавшись наконец едва ли не в одной точке, многие из них вспоминают о давней вражде между группировками или же просто смекают – чем меньше останется конкурентов, тем богаче будет добыча. Страсти накаляются, оружие приводится в боевую готовность, путь в глубины неизведанного устилается трупами.

Вдобавок неожиданно активизируются военные. Новость о ликвидации источника пси-воздействия доходит до высокого начальства, и в штабе начинается разработка операции «Фарватер». Суть ее заключается в поиске безопасной дороги в глубины Зоны, чтобы потом спокойно отправить туда вооруженные силы в преизрядном количестве. Однако на каком-то этапе план дает сбой, и все направленные на разведку вертолеты попросту исчезают без следа.

Вспомнив народную мудрость – где не прошел вооруженный до зубов отряд, там протиснется одинокий лазутчик, – командование отряжает в Зону агента, который под видом обычного сталкера разнюхает обстоятельства дела. Впрочем, почему под видом? Александр Дегтярев и есть бывший сталкер, позарившийся на деньги министерства обороны и теперь выступающий на стороне властей. В его-то шкуре мы и окажемся.

Первостепенной нашей задачей станет поиск пяти потерявшихся вертолетов. В каждом из них сыщется толика информации о случившемся, и в результате нам откроется некая большая и страшная Тайна, о сути которой разработчики, понятное дело, умалчивают. Но до цели еще надо как-то добраться, так что для начала нужно будет освоиться на новой местности.

Наш герой прибывает туда с небольшим опозданием – за прошедшие дни сталкеры успели уже слегка обустроиться. Организовать бар

» Старый мост...

» ...и тролль, который под этим мостом живет

в ржавом остове корабля, обжить редкие домики, разведать поля артефактов и участки скопления монстров. Из «Долга» и «Свободы» Затона достигли лишь по одному немногочисленному отряду. Покосившись на соперников, враждующие стороны приняли решение объявить временное перемирие и вместе заняли удобную заброшенную постройку. Условно разделили ее на две половины и договорились стрелять друг в друга только за пределами импровизированной базы.

Просочились в центр Зоны и бандиты в поисках легкой наживы. Один из них – ушлый малый по кличке Султан – тут же развел бурную деятельность, пытаясь подмять под себя все открывшиеся участки. Впрочем, убивать напропалую он не намерен и охотно идет на контакт.

Итого имеем три группировки, с которыми можно сотрудничать. О присоединении речь не идет, но в наших силах повлиять на баланс сторон и помочь той, что нам симпатична, добиться доминирования. Опять же, никакой бесконечной войны за ключевые точки не происходит, просто когда, скажем, ученые лишатся защиты наемников, можно мягко намекнуть им, мол, знаю я тут ребят из «Свободы», так они вам с радостью посодействуют. Для группировки это будет означать постоянный источник дохода, а для нас – почет, уважение и доступ к лучшим образцам вооружения и оснащения. Бойцы «Долга» поделятся пулеметами, штурмовыми винтовками и тяжелой броней, «Свобода» же традиционно тяготеет к снайперскому вооружению, а их костюмы ориентированы скорее на исследователей, обеспечивая мощную защиту от яда, электрических разрядов и прочих неприятных воздействий. Чем порадуют бандиты, не уточняется, вероятнее всего, дробовиками, да и любители темной стороны силы могут предпочесть сотрудничество именно с ними.

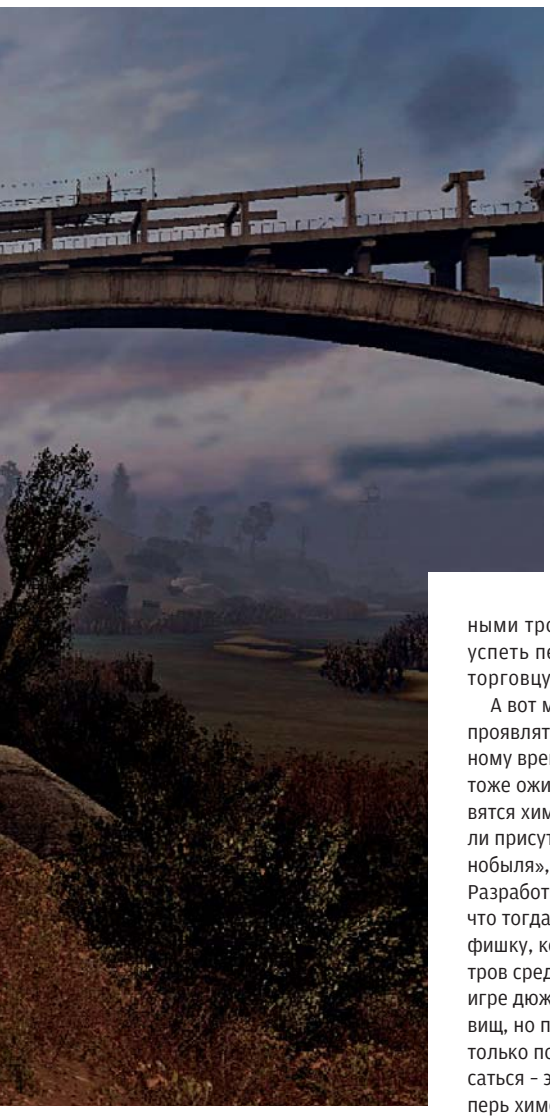
Ассортимент оружия слегка расширится. Особое внимание разработчики решили уделить гладкоствольному, которое ранее популярностью не пользовалось. Теперь же в игре появится автоматический дробовик (его прототипом послужил DAO 12), крайне убойный и удобный в применении. Да и прочие представители этого класса станут более грозными. Не забыты и остальные – баланс оружия собираются хорошенько перелопатить ввиду увеличения средней дистанции до врага.

А чтобы игроки не мучились, выбирая между пулеметом и винтовкой, разработчики разрешили таскать с собой сразу два любых ствола. Нововведение интересное, но несколько смущает судьба пистолетов – не отомрут ли они вообще как класс. Конечно, бегая с детектором в руке, вооружиться можно только чем-то одноручным, но компенсирует ли это снижение боевой мощи?

Кроме того, бронежилет собираются разделить на собственно жилет и шлем, а в инвентаре появятся четыре ячейки быстрого доступа для используемых предметов, будь то еда или медикаменты. К бинтам и аптечкам в игру добавят так называемые boosters – вещества, временно увеличивающие характеристики персонажа. Какие-то из них ускорят сворачивание крови, иные позволят быстрее и дальше бегать, а самый дорогой и редкий препарат – пережить выброс прямо посреди чиста поля.

Сия напасть может застать героя в любой момент, вынудив быстро искать укрытие. После предупреждения по радио на карте подсветятся все безопасные места, и у нас останется несколько минут, чтобы добежать до любого из них. Туда же

> Из «Долга» и «Свободы» Затона достигли лишь по одному немногочисленному отряду



» Ностальгический львенок украшает стену домика

устремятся и остальные сталкеры в локации, и далеко не факт, что все они окажутся дружественными. Возможно, придется отвоевывать убежище с боем или, наоборот, держать оборону, не пуская врагов на порог. Ну а если к одному и тому же сарайчику примчатся представители враждующих группировок, они затеют перестрелку друг с другом, а мы можем либо вмешаться, либо просто понаблюдать, а потом собрать трофеи.

В спокойное же время сталкеры будут слоняться по Зоне, подчиняясь определенному распорядку дня. Утречком проснутся, вооружатся и отправятся в рейд за артефактами – когда по одному, а когда и группами. Ну а ближе к вечеру нестройными цепочками потянутся обратно, кто с добычей, а кто без. Разработчики все-таки хотят довести до ума систему торговли, и смеем надеяться, что в рюкзаках собратьев можно будет обнаружить не только 5000 рублей, колбасу и водку. В зависимости от того, где сталкера носило, он готов будет поделиться различными трофеями, если, конечно, успеть перехватить его на пути к торговцу.

А вот монстры, напротив, станут проявлять активность ближе к темному времени суток. В их рядах тоже ожидается пополнение – появятся химера и бюрер. Такие модели присутствовали уже в «Тени Чернобыля», но в игре не встречались. Разработчики объясняют это тем, что тогда они еще не придумали фишку, которая выделяла бы монстров среди остальных. Ведь когда в игре дюжина разновидностей чудовищ, но половина из них умеет только подбегать вплотную и кусаться – это неинтересно. А вот теперь химера наделена способностью незаметно подкрадываться на расстояние прыжка и молниеносно атаковать. Если игрок ее замечает, она снова скрывается в темноте, чтобы наскочить уже с другой стороны. Лучшее оружие против мутировавших кошек – солнце, в свете которого они замечательно просматриваются. Да вот беда, натыкаться на них чаще всего предстоит ночью.

Мутанту-карлику бюреру достались телекинетические способности. Он умеет швыряться предметами, вырывать из рук оружие и прятаться под непробиваемым щитом, заставляя игрока тратить патроны.

Кое-какими особенностями обрастут и старые разновидности монстров. К примеру, кровосос сможет становиться невидимым лишь на приличном расстоянии от героя, вблизи его выдадут не только светящиеся глаза, но и нечеткие очертания тела. А для того чтобы его поразить, уже не придется ждать выхода из режима невидимости – он смертен в любом состоянии. Казалось бы, мелочь, а на тактику боя влияет преизрядно.

Вообще, внимание к мелочам в «Зове Припяти» оставляет исключительно приятное впечатление. Например, после каждого выброса в аномальных полях появятся новые артефакты, а расположение самих аномалий случайным образом поменяется. Вдобавок нам наконец-то разрешат спать. В спальнике под кустиком устроиться не удастся, но на каждой базе обязательно сыщется ночлежка, и больше не придется

> За прошедшие дни сталкеры успели слегка обустроиться на местности

» Нетрудно предугадать, что произойдет секунду спустя

» Кладбище кораблей перекочевало в игру из настоящего Чернобыля

пережидать темную ночь где-нибудь в углу, успевая за это время чай не только заварить, но и выпить. Впрочем, захотите ли вы спать? Ведь ночью и тактические возможности побогаче, и многие задания окажутся принципиально выполнимыми исключительно под покровом темноты.

Квестов ожидается порядка семидесяти, большая часть которых сосредоточится в первых двух локациях, а третья, она же последняя, будет отдана под масштабный финал. Дюжина мелких уровней, связанных переходами, канула в небытие. Разработчикам все-таки удалось сделать локации по-настоящему крупными, да к тому же не слишком нагружающими систему. Размер каждой из них – примерно полтора на полтора километра, что где-то на треть больше болот из «Чистого неба». Сначала мы попадем в Затон – участок болотистой местности, сильно покореженный аномалиями и густо застроенный всяческими сельскохозяйственными сооружениями. Затем наш путь проляжет к огромному заводу «Юпитер» и его окрестностям – тут уже стиль оформления поменяется на урбанистический, и вместо зарослей осоки и деревьев нас будет ждать целый научный городок. Нашлось место и для пары подземелий, а под конец игры мы вновь окажемся в Припяти, в совершенно другом районе со школой, главпочтамтом и россыпью магазинчиков. Причем на сей раз топография города действительно будет соответствовать оригиналу с точностью до метра, да и сама Припять переместится с юга на северо-запад от ЧАЭС, где ей и положено располагаться исторически. И что самое главное, финальный этап не окажется коридорным уровнем, как это было в предыдущих частях: следуя сюжетным заданиям, нам предстоит оббегать едва ли не все закоулки, при желании – в произвольном порядке. Так что времени на обозрение окрестностей будет предостаточно.

> В зависимости от того, где сталкера носило, он поделится различными трофеями

По очень большому счету «Зов Припяти» – это работа над ошибками «Чистого неба». Здесь не планируются боссы-вертолеты, уровни в стиле Call of Duty, бесконечные войны группировок с постоянными криками о помощи из противоположных углов карты и прочие элементы, теоретически интересные, но глубоко чуждые концепции S.T.A.L.K.E.R. Удачные находки вроде поиска артефактов с детекторами или апгрейда вооружения останутся, но по своему духу сиквел окажется гораздо ближе к «изначальному Сталкеру», где в Зоне отчуждения царят тоска и запустение и бродят хмурые одиночки в поисках добычи, а не носятся туда-сюда многочисленные вооруженные отряды боевиков, пытающихся перерезать друг другу глотки. И мы очень надеемся, что разработчики действительно сумеют передать ощущение причастности к этому мрачному, но такому манящему миру вечной осени, где определенно не возникает желания жить, но куда так хочется иногда наведываться.

» Теперь в поселке хозяйничают кабаны