

Мой Компьютер

ИГРОВОЙ

6

272

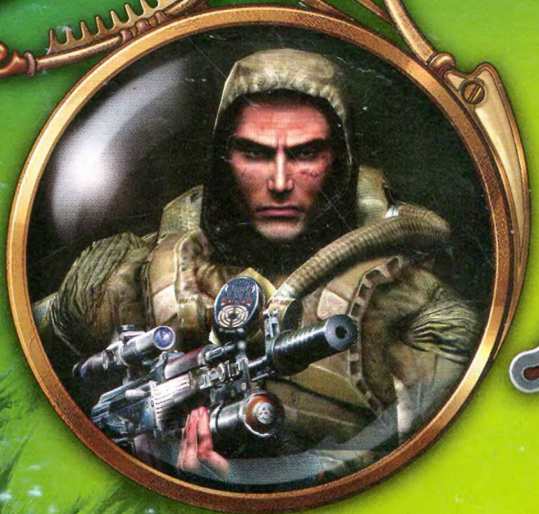
19

Март

2007



стр.22



ARTHUR
AND THE MINIMOYS

стр.38

стр.16

fallen angel

SACRED 2

FRATER

стр.29

ISSN 1819-8716



9 771819 871006 >

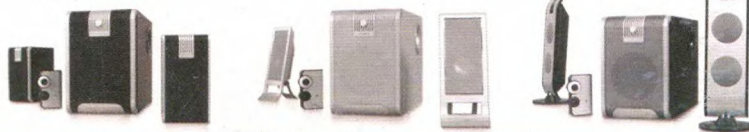
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ



www.fd-audio.com



ПУЛЬТ

Jaguar (играл), Кирилл ТАЛЕР (смотрел)

STALKER
shadow of chernobyl

Разработчик: GSC Game World
Издатель: THQ
Жанр: FPS
Системные требования: P 4-2.2 ГГц, 1 Гб
ОЗУ, 128 Мб видео

Видно, впрямь у него — тут вы были правы —
Или мыслей нет. или нет головы

На часах 11:00. Утро. На улице моросит мелкий дождик, люди включают скоростные приводы чтобы побыстрее попасть в помещение и не намочнуть. Я стою, упершись спиной в столб, и докуриваю очередную сигарету, ожидая приезда Талера. У нас на сегодня была запланирована встреча в GSC.

— Простите, у вас огня не найдется?

Оборачиваюсь и вижу девушку. Девушка как девушка, только очень намочшая. Лезу в карман за зажигалкой, достаю, протягиваю леди.

— А хорошая сегодня погода, правда? — девушка подкуривает и возвращает зажигалку.

Смотрю на серое небо. Капли дождя падают на лицо, пытаюсь найти хоть что-то хорошее.

— Да, что-то в этом есть, — непонятно почему отвечаю я, — а простудиться не боишься? Без зонтика в такую погоду ходить врачи не рекомендуют.

— Ну и что? Мне нравится дождь, он настоящий.

— Настоящий? — достаю из пачки еще одну сигарету, закуриваю.

— Ага. Вот, посмотри... ну хотя бы на проходящих мимо людей... Все они пытаются укрыться от дождя... потому что привыкли всегда укрываться от... настоящего, что ли. А мне... мне дождь нравится, именно потому, что он настоящий.

Молчание. Стою в состоянии, которое приравнивается к рангу «поиграли блин, в "Что, Где, Когда"», и пытаюсь осмыслить сказанное. Получается плохо, поэтому «отстреливаюсь» простым и безразличным «угу».

— Ладно, мне бежать пора... а то на работу опоздаю... До встречи!

— Пока! — достаю еще одну сигарету и закуриваю.

Хм...интересно все-таки. Почему «до встречи», почему не просто «пока»?..

Мысли оборвались... В кармане, мерзкой полифонией, записал мобильный. Скорее всего, Талер. Пора возвращаться из мира раздумий и романтики на обычную планету Земля, где я, невывспавшийся и небритый, стою и мокну под мерзким и нахальным дождем...

* * *

Часть меня говорит, что сейчас нужно, как показывал Bateau, **ВОТ ТАКИМИ БУКВАМИ** написать фразу «**А-а-а-а-а-а!!! Я поиграл в S.T.A.L.K.E.R.!!!**». Посудите сами, в определенной компании это может звучать не хуже, чем «А я купил себе красный Ferrari!». Но, откровенно говоря, не хочется. Почему? Объясню позже, а пока что перейду непосредственно к проекту. Я, в конце концов, игровой журналист, а не античный философ из периода до н.э. Трагизма.

Вы — сталкер.

Скупое как-то. Попробую начать более торжественно. Вы — сталкер, который непонятно каким чудом выжил, который непонятно как и зачем забрался в машину для вывоза трупов из «зоны» и остался цел после взрыва оной. Вас, полуживого, находит один из сталкеров и на собственном горбу притаскивает к местному торговцу. Тот, как и любой нормальный торговец, первым делом решил порыться в личных вещах. Увы, никаких «хабаров» или просто ценных предметов найдено не было, кроме небольшого КПК, на экране которого высветилась всего одна строчка «**УБИТЬ СРЕЛКА**».

Вот. Теперь можно смело написать — вы сталкер. Обыкновенный человек с не самой чистой профессией, который не помнит ничего из того, что с ним случилось, но точно знает, что где-то в «зоне» есть сталкер, которого нужно убить. Не спросить, ни поговорить или попить пива на пару, а просто убить. Без лишних разговоров.

Только где искать этого самого стрелка? А вот эту информацию и предстоит собрать. А пока что придется довольствоваться простой записью в местном электронном журнале заданий.

Есть еще одна проблема. Чтобы достичь цели, придется изрядно попутешествовать, а как гласит народная мудрость, выраженная в песни группы «Наутилус»: «Прогулка в парке без дога может стать тебе слишком дорого...». Хотя, поначалу именно эти, указанные в песне доги и становятся первыми противниками. Доги (и другие собаки «зоны») мутировали и отказались от почётного звания «друг человека», это у человека теперь звание «Еда для догов».

«Зона» таит в себе множество неприятностей, иногда с неприятностями можно договориться, можно обойти их стороной, но чаще всего от них придется избавляться. В большинстве случаев для всего этого вам понадобятся деньги, а значит, придется искать места, где можно будет немного заработать.



* * *

*Мой мир — это то, что я вижу в зеркале...
каждое утро...*

Поначалу, огромный мир, который нам предоставляют для изучения, пугает. Впервые очутившись на улице, игрок не видит ярких красок, как, например, в FarCry. Даже когда на небе нет ни облака, все вокруг... тускло, и кажется немного не живым, но это только поначалу.

Отложите журнал на пару минут и посмотрите в окно, а если читаете статью на улице, то просто оглянитесь вокруг. Что вы видите? Растительность ярко-кислотного цвета? Огромные бутоны диких цветов? Правда, нет? Максимум, что можно увидеть, если вы, конечно, находитесь не в каком-нибудь заповеднике,



привычный пейзаж из трех каштанов и одной наполовину обрубленной яблони. Но при этом никто не может сказать, что цвета тусклые и неживые — правильно? Просто они не настолько выразительные, как, скажем, в тропических лесах — все гораздо «мягче». Подобную «мягкость», разработчики попытались передать и в игровом мире. Смело могу сказать, что у них это у них получилось. Разве что моя кошачья половина немного поворчит, что мир она видит немного ярче, но это уже личное дело каждого. И все же разработчики смогли преподнести свой мир так, как он мог бы выглядеть на самом деле, без лишних (для подобного случая) делений в настройках цветовой насыщенности.

* * *

Приходит «новый русский» к сталкеру и говорит.

— Слышь братан, достань мне из «зоны» артефакт. «Золотая рыбка» называется. Хочу, типа, чтоб у меня тоже, как у других пацанов, такая штука на шее висела. Бабло — не проблема, заплачу сколько скажешь!

— Ну, хорошо. А вы знаете, что все артефакты радиоактивны? — отвечает сталкер.

— Ну чо ты мне тут пургу гонишь? Радиоактивный, радиопассивный, я же ее не в трусы засовывать собрался, в конце концов.»

Вот если меня кто-то спросит, где я услышал этот анекдот, отвечу: «Да вот в S.T.A.L.K.E.R. играл недавно, там мне его и рассказали». Потом, конечно, долго придется объяснять собеседнику, если, конечно, он не играет в игры, что такое S.T.A.L.K.E.R. и почему там рассказывают анекдоты, сидя у костра, но это уже разговор отдельный. А чем вообще люди занимаются, когда сидят у костра во время отдыха за городом? Когда телевизор не поместился в походный рюкзак, а шнур от модема оказался слишком коротким, чтобы дотянуть его аж до места отдыха? Правильно — травят байки, рассказывают анекдоты и истории из жизни, играют на гитаре или просто ве-

дут беседу о чем-то. Хотите верьте, хотите нет, но в игре сталкеры занимаются тем же самым. Самое приятное, что даже гитара, на которой они играют, слегка расстроена, что часто бывает, когда в компании нет людей, которые понимают, как придать инструменту нормальное звучание, да и сам инструмент, мягко говоря, сделан из высококачественной собачьей конуры. Гитара звучит как настоящая дворовая, и это придает миру дополнительную реалистичность.

Иногда, после долгих путешествий по опасной «зоне», очень приятно просто постоять в лагере сталкеров и послушать, о чем они разговаривают. В некоторых случаях подобным способом можно даже получить весьма интересную и полезную информацию.

Симуляция жизни не исчерпывается лагерями, где постоянно ведутся какие-то беседы. В «зоне» все выглядит так же. Есть сталкеры, которые занимаются своими делами, есть военные, которые охраняют все нормальные входы и выходы на территорию «зоны», есть бандиты, которые очень любят нападать на сталкеров и военных в надежде поживиться чем-то ценным.

А теперь давайте немного отойдем от темы и попытаемся заглянуть в будущее, когда уже все пощупали проект за все места и понемногу начинают делиться впечатлениями. Вот почему-то мне кажется, что в подобных обсуждениях периодически будет встречаться слово «случайно». Случайность, грубо говоря, один из главных козырей всего геймплея. В жизни ведь тоже бывают случайности правда?

Шел по улице — увидел старого друга.

Встретил ночью гопников — получил по физиономии (убежал, сам дал по физиономии, в случае, если гопник один). Купил жвачку, а вместо вкладыша обнаружил заветное призовое слово и выиграл поездку в Дисней-Ленд.

В плане случайностей S.T.A.L.K.E.R. идет нога в ногу с реальностью. Возвращаешься после дела, раненый, практически без боеприпасов, но зато с большой кучей полезных шмоток в рюкзаке, а тут — опаньки! Бандитская группировка из-за поворота



показалась. Причем, не потому что так написали сценаристы. И скриптами тут не пахло ни разу. Бандиты просто шли по своим делам: возможно, искали какого-нибудь юного сталкера, которого можно ограбить, совершали опасный рейд за границы «зоны» через блок-пост, охраняемый военными, или же просто возвращались в свой лагерь, но тут на своем пути они увидели вас.

Что нужно делать в такой ситуации? Правильно! Ноги в руки, и бегом. Думаете, после того, как отбежите на безопасное расстояние, бандиты отстанут? Ага-да-шазз! Мечтайте! Вы ведь сталкер, а в рюкзаке сталкера всегда есть, чем поживиться.

Ар-те-фак-ты!!! — в первую очередь. Бандиты в S.T.A.L.K.E.R. — обычный аналог гоп-стоп. В глубокую «зону», опасную, как сто похмельных чёртиков, они не лезут, зато

туда лезут стalkerы. И несут оттуда много дорогих артефактивов. Зачастую уставшие и раненые... И тут — сытые, ожидающие «старых друзей» бандиты...

Ну что? Передохнули немного? Отлично! Побежали дальше, пока бандиты не догнали. Вот уже до лагеря недалеко осталось, там уже будет кому защитить... Ха! — все не так-то просто. Возле дырки в заборе, через которую вы пролезали пятью минутами (часом) раньше, местная стая мутировавших собак как раз заканчивает ужинать невнимательным стalkerом или же военным. Где они его взяли?! А черт их знает, нашли где-то труп да затащили (причем именно **нашли** и именно **затащили**) в темное место, чтобы схарчить.



Что делать дальше? Ну, есть три варианта: вернуться и попытаться убить бандитов, попробовать пробиться через блокпост военных или же добежать до блокпоста, спрятаться и надеяться на то, что солдаты зацепятся с бандитами и у вас появится шанс под шумок удрать.

Конечно же, я немного утрирую. Не обязательно на вас будут сыпаться неприятности аки штукатурка со старого потолка. Возможно, вылазка пройдет гладко, без всяких неприятностей — как повезет. Сама концепция мира построена на отрицании большинства скриптовых приёмов, использовавшихся, как правило, в играх подобного толка: нельзя, проходя миссию, например, в третий раз, выждать двадцать минут, пока пройдёт запланированная свалка военных и бандитов, затем аккуратно добить раненых, заранее зная, в каких кустах (и в какой позе) кто лежит. А затем продолжить путь. Банда может и не прийти — и будете сидеть в засаде до Рагнарёка. А могут и стalkerы прийти. А могут и военные уйти. Никаких поблажек игроку — только её величество **ЖИЗНЬ** является главным лэвел-дизайнером в данном аспекте игры. Поэтому приходится быть всегда наготове, каждую секунду, как в Silent Hill!!!

* * *

*Лучше старенький ТТ, чем Дзю-До и Карате
Старо как мир, но правда*

Когда-то на нашем форуме кто-то написал: а я, мол, вообще в S.T.A.L.K.E.R. буду только с гранатометом ходить.

Угу. Удачи. Попробуйте вначале найти его. Рассчитывать на что-то серьезное и убийное (например, на слона) в дебюте Чернобыльской партии вообще не стоит — вы пешка, потому и оружие у вас пешечное, а с пистолетом Макарова особо много не навоюешь, хотя, если навыки и время позволяют, то по-

Все вещи и оружие в игре хранятся в рюкзаке, который, естественно, не бездонный. Вы в поход собирались когда-то? Знаете, как правильно собирать рюкзак? Рассказываю. Вначале нужно выбрать из общей кучи самые необходимые вещи и аккуратно сложить их в рюкзак. Затем необходимо снова вытащить все вещи из рюкзака и половину из них положить обратно в шкаф, а оставшуюся часть положить обратно в рюкзак. Только тогда вы можете быть точно уверены, что взяли только самое необходимое.

Точно так же и в игре. Таскать с собой в рюкзаке по полштуки разных патронов ненужно, точно так же как и несколько автоматов Калашникова или же с десяток ПМ'ов. Чем тяжелее у вас рюкзак, тем быстрее тратится stamina, а постоянно останавливаться, чтобы перевести дыхание, не всегда позволяет ситуация, да и само занятие не из приятных. Кроме, того, не стоит забывать и о самом ценном, что есть в «зоне» — артефактах, которым тоже должно найтись место в рюкзаке.

О разновидностях вооружения пока писать не буду, по двум причинам. Первое — я не прошел еще игру до конца. Второе — это займет слишком много места. Конечно же, к местному арсеналу я еще вернусь, но это будет уже в следующем номере. А пока что, давайте посмотрим в общих чертах.

У каждого вида оружия есть четыре характеристики. Также есть индикатор состояния, который показывает игроку, насколько износилось данное оружие. Чем ниже этот показатель, тем чаще оружие будет заклинивать, и придется тратить драгоценное время на перезарядку.



Лично для меня одним из самых радостных моментов в игре было приобретение оптического прицела, который, не долго думая, я прикрутил к АК. Оптика, скажу я вам, штука незаменимая. Я бы даже сказал, что она очень сильно облегчает игроку жизнь...

Не то чтобы вывод

К сожалению, как говорил, великий и ужасный Ранд, статьи печатаются на бумаге, а не на резине. Отведенное под материал место уже заканчивается, а я не успел рассказать даже про половину всего увиденного и пережитого в мире S.T.A.L.K.E.R.'а. Впрочем — это не последний номер МИКа. Так что продолжение следует. Точнее, не продолжение, а начало. Потому что сейчас вы прочитали огромный, просто неимоверно раздутый **эпиграф** к тем путешествиям в мире S.T.A.L.K.E.R., которые ждут