

Мой Компьютер

ИГРОВОЙ

7

273

2

2007

Апрель

SUPREME COMMANDER



STALKER

shadow of chernobyl

стр. 18

BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH

стр. 22

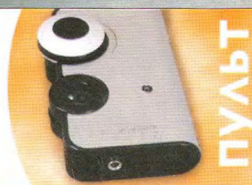
WATERFALL

interactive

стр. 42



Издательский дом «Мой компьютер»



Bateau & Вирджин КЕМПЕР



S.T.A.L.K.E.R.
shadow of chernobyl

О.Т.В.Е.Т.Н.М.

За те две недели, что прошли с момента моего первого знакомства с миром сталкеров, я успел получить огромное количество вопросов от читателей касательно игры. Больше всего людей беспокоил вопрос, а «действительно ли мир S.T.A.L.K.E.R. живой?» «Да — это так» отвечал я. Далее начинались долгие расспросы на тему, что делать можно, а что делать нельзя. Что интересно, по мере развития разговора огонек в глазах, с которым они восприняли новость об отправке игры в печать, начинал понемногу угасать, когда я объяснял, что спать в игре нельзя, NPC не ходят в магазин за едой, а возможность справлять большую и малую нужду даже не была запланирована в общей концепции диздока...

«Я ожидал большего» — отвечали мне читатели, не забывая при этом поставить грустный смайлик. Как правило, подобные люди просто плохо следили за новостями и не знали всех аспектов изменений, внесенных в проект за последний год разработок. Дабы больше не возникало таких вопросов, я предлагаю раз и навсегда поставить на этом большую и жирную точку.

S.T.A.L.K.E.R. — это FPS/ First Person Shooter, а не симулятор повседневной жизни в Зоне. Как и в любом шутере, ваша основная задача (помимо стрельбы по всему, что представляет опасность для жизни) заключается в том, чтобы двигаться по тонкой белой полосе под названием сюжет. Не сбор артефактов, не набивание рейтинга в кругу сталкеров, а именно продвижение по сюжету. Конечно, если вы большой фанат самой вселенной, никто не помешает вам заниматься только работой сталкера, но как по мне, это весьма скучное и бессмысленное занятие. Другое дело история. Узнать, что произошло с вашим героем, как он оказался в машине, которая вывозила трупы? Кто такой этот Стрелок и почему его необходимо убить? Разгадать тайну самой зоны и понять все происходящее внутри этого небольшого, но очень опасного и загадочного клочка земли. Поверьте, это принесет вам гораздо большее удовольствие, нежели блуждание по непонятным и незнакомым первое время местам в поисках «хабара». Вообще, забудьте слово «хабар». Это в книге главной головной болью сталкера было количество артефактов, которые он вынес, здесь же вся основная и вкусная начинка находится именно в сюжетных локациях.

П.Р.О.Д.О.Л.Ж.И.М.

В прошлой статье вы уже смогли немного ознакомиться с долгожданным виртуальным миром. К сожалению, в связи с ограничением в количестве отведенных под материал полос, я смог описать только самую верхушку всей огромной шестилетней горы. На этот раз мы постараемся спуститься гораздо ниже по склону, дабы описать все достопримечательные места и указать положительные и отрицательные стороны увиденного.

Некоторые предпочитают начинать читать книгу с оглавления, я же перейду сразу к финалу.

В S.T.A.L.K.E.R.'е нас ожидает аж **семь концовок**. **Истинными** являются только **две**. Остальные пять, по сути, небольшой утешительный приз или так называемые «ложные окончания» для тех, кто предпочитает по-быстрому пробежать игру, не тратя много времени на поиски дополнительной информации. Более внимательным и никуда не торопящимся игрокам достанется главный приз в виде дополнительных уровней, плюс ответы на все вопросы касательно появления и существования зоны. Ложные концовки завязят от стиля прохождения сюжетной линии. Они укажут только на заветное желание главного героя, но после этого игра закончится, так и не приоткрыв заветную вуаль тайны. Зато получается весьма неплохой тест, что-то вроде «чего я хочу в жизни», ведь решения за героя принимаете вы. Только не надейтесь, что «ложные» концовки понравятся вам, хе-хе... Разработчики очень неплохо «сыграли» на типичных «манечках» активных игроков, которые постоянно ударяются в различные крайности. Тут уже начинаешь задумываться, действительно ли разработчики не нарочно оставили в игре денежный дисбаланс. В принципе, не составляет труда пройти игру вообще ничего не покупая... Впрочем, спойлерить пока не будем. Главное — запомните, возле *Монолита* (кстати, почему не Valve, не id, а именно *Monolith*? ☺) игра не заканчивается, а уж подробностями мы поделимся в другой раз. Внимательнее читайте игровую документацию, и у вас будут все шансы найти правильный путь самостоятельно.

Й.О.П.Т. (Вторая Голова)

Ето... Пока наш усато-хвостатый коллега отошёл изготвить себе утреннего кофю, за продолжение описания Ж.Д.А.Л.К.Е.Р.А. (как его очень метко прозвали русскоязычные Интернет-юзеры) возьмётся наш огровский дуэт. Впрочем, Первая Голова пока ещё находится в небольшом шоке по-



сле попытки забраться в локацию «Озеро Янтарь» вопреки сюжетной линии. Я, признаться, тоже был впечатлён, но наушников на две головы не хватало, так что эффект оказался заметно ослаблен. Поэтому, раз уж Первая отпавляется валидолом, а Ягуар — кофием... Не обесцудьте, моя натура позволяет мне писать об играх только гадости, благо, в последнее время какую игру ни возьмёшь — кругом багов с глюками набирается два вагона, две маленькие тележки и ещё авоська впридачу. Так что «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» я буду ругать, и уж поверьте, есть за что. Но для начала обозначу своё общее мнение об игре. Так, для порядка.



Хорош, зараза, только в игре их встретилось штуки две. Как и Контролёров. Обидно.

Это шедевр. Нет, ну честное слово! Как минимум — лучшее из того, что было произведено на свет на постсоветском пространстве. В предмете этого обзора нет той вторичности, которой сквозят «Герои 5», и отсутствует нарочитая лубочность, которая не даёт «Космическим Рейнджерам» получить статус ААА-проекта. А уж если говорить откровенно, то ничего подобного «С.Т.А.Л.К.Е.Р.у» пока не вышло даже «за бугром». Конечно же, с некоторыми оговорками.

А теперь — ужасы нашего городка. Вернее, Зоны.

Если вы хотя бы изредка забираетесь на различные Интернет-ресурсы, чтобы отслеживать судьбы интересных разработок, то могли заметить, что количество гневных отзывов о «С.Т.А.Л.К.Е.Р.е» заставляет задуматься о создании «партии обманутых вкладчиков» (или геймеров, что было бы точнее). Мол, не выполнена большая часть обещаний, отсутствует ряд вещей, которые не были обещаны напрямую, но, вроде бы, являются «хорошим тоном» для любой современной игры высшего эшелона, и даже то, что есть, наполнено глюками «под завязку». Ну есть такое, хотя основная проблема, пожалуй, кроется в различии между обещаниями шестилетней давности и последними пресс-релизами — игра подверглась жупкому «фича-кату», так что внимательные ожидатели должны были неплохо представлять, что же такое «С.Т.А.Л.К.Е.Р.-2007». Но раз уж в мозгу среднестатистического геймера все обещания превратились в гречневую кашу с тушёной, то и разделять мнимые ожидания с реальными нет никакого смысла.

И начнём с того, что лежит на поверхности.

Г.Р.А.Ф.И.К.А.

Скажите (только честно), как вы оценивали картинку, которую показывала «та самая» альфа-версия игры, просочившаяся в Сеть и даже на лотки некоторых не самых легальных продавцов мультимедиа-дисков? Миленко, да. Очень хорошие текстуры, средняя детализация геометрии и практически никаких навороченных спецэффектов. На то время — очень хорошо, но далеко не прорыв. Затем были пререндеренные ролики с брожением по тёмным чердакам — вот тут уже было от чего по-

терять голову: ни *Half-Life*, ни *FarCry* не могли похвастать такой работой с освещением... Но потом повился *Doom 3*, который возвёл дует «непроглядный мрак + фонарик» в абсолют. Что ещё? Да, вроде, всё. До *FarCry* и *HL2* «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» мог бы впечатлить своими открытыми пространствами, до *Doom 3* — тёмными коридорами, но время упущено, и теперь остаётся только подтвердить — да, визуально эта игра не уступает перечисленным конкурентам, сочетая в себе все их преимущества (и добавляя парочку своих недостатков). Но откровений не ждите, всё это мы уже видели, причём не раз.

В этот момент нужно бы отвесить заслуженный поклон левел-дизайнерам, которые действительно потрудились на славу (вспоминается Mopowind, у которого тоже был далеко не самый революционный движок, но тем не менее, пейзажи Тамриэля и особенно архитектура производят неизгладимое впечатление до сих пор). Проржавевшие останки автомобилей, вертолётов и бульдозеров, развалины домов и заводов, незаконченные стройки и руины четвёртого энергоблока — всё сделано не просто скрупулёзно, а даже с некой «горчинкой». Всё-таки Чернобыль — это болезненная тема для каждого украинца, да и сам вид заброшенных земель навеивает воспоминания о таких же «мёртвых сёлах» вдоль второстепенных трасс, разобранных на кирпич коровниках и незавершённых «стройках века». Если вы хоть иногда выбираетесь за пределы своей квартиры — все эти картины должны быть вам хорошо знакомы, и этим небольшие недочёты графики «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а» искупаются. Всё, картинка будто «подмывается» теми предметами, которые мы видели воочию — это вам не футуристические базы с городами, и ни на секунду не джунгли. Даже общая тусклость картинки очень чётко



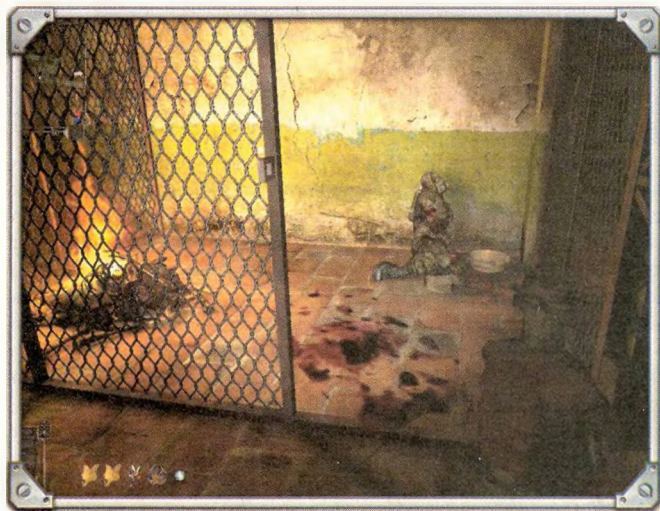
Ещё несколько шагов - и Зона откроет свои секреты. Если, конечно, вы пошли по правильному сценарию.

укладывается в общую атмосферу запустения и опасности. Вы ведь знаете, что в Зоне никогда не бывает солнечно? Ну, конечно, в игре, поскольку в реальной тридцатикилометровой зоне никакой панорамальщины, влияющей на погоду, пока не обнаружено.

Вот где видна отдача от поездки группы разработчиков «на место событий» с последующей съёмкой всего и вся. Вот куда ушла львиная доля работы над графикой. И если бы не текстуры... Ага, я не ошибся. Именно *текстуры*.

Ничего страшного с ними не произошло, они такие же чёткие, как и несколько лет назад, причём независимо от того, находятся они в темноте или нет. И компьютер не тормозит, вроде бы оптимизация реализована «на пять»... Но стоит лишь отойти от изучаемого объекта на пару метров, как поневоле начинаешь замечать одну очень неприятную особенность — текстур на каждый объект выделено всего по одной-две штуки! Самый показательный пример — это отбойник на мосту. На всём его протяжении чередуются две красивые и реалистичные, но абсолютно одинаковые цара-

пины. На железнодорожной развязке смотришь на окна депо и видишь, что они абсолютно идентичны. Даже на земле при взгляде вдаль (туда, где из соображений производительности «исчезает» трава) текстуры складываются в «шахматную доску» из одинако-



Зомби плохо кормят своих домашних питомцев...

вых тайлов. И так везде, куда ни глянь. Ранее подобные вещи можно было заметить разве что в играх, перекочевавших на PC с консолей прошлого поколения (вспоминается Halo), что явно указывало на оптимизацию под малое количество оперативной и видеопамати. Но, чёрт возьми, сегодня видеокарта с 256 Мб — отнюдь не роскошь, поэтому вывод напрашивается сам собой. И вслед за клонированными текстурами начинают проступать другие атавизмы, наподобие отсутствия синхронизации речи, жутенького неба, неубедительных погодных эффектов и молний (огонь, кстати, наоборот — очень хорош). Года два назад это было бы верхом совершенства, но увы — не сейчас. Да и в дизайне со временем проступают не то чтобы огрехи... В общем, если местные «гопники»



Неслабая электрофорная машинка у местных ребят...

в штанах «Adibas» и белых кроссовках выглядят очень аутентично, то сталкеры в экзоскелетах напоминают скорее Fallout, которому тут явно не место. Извините, что это за сталкер, если он выдерживает прямое попадание из гранатомёта? Такому товарищу не за копеечными артефактами по Зоне бегать нужно, а участвовать в Третьей Мировой, как минимум.

Впрочем, это уже претензии к атмосфере. Но туда же придётся отнести визуальные эффекты, которые явно были добавлены

уже после судьбоносного решения о переходе на DirectX 9. Влияние мозговых волн, радиации, мутантов-псиоников и даже простой водки выполнено настолько круто, что даже добавить нечего. Откровенно жалею, что водкой в игре можно просто не пользоваться (медикаментов без побочного действия хватает «за глаза»), поэтому напиться можно только ради интереса. Куда атмосфернее было бы, если б крепкие напитки приходилось использовать не реже, чем бандажки. Уж поверьте, если вам приходится употреблять спиртное, визуальный эффект из «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а» вы узнаете сразу. То же самое и с пси-излучением. Стоило побродить по местности, заражённой этой штукой, в доброй компании зомбированных сталкеров, как моя Первая Голова выпала в осадок и начала бессвязно лепетать «мама... мама, забери меня отсюда...». Это, знаете ли, покруче пресловутого «нойза» из «Сайлент Хиллов 2-3» раз в десять. Но, к сожалению, при игре «по сюжету» все прелести давления на мозг извне придётся ощутить всего один раз. Так же и с контролёрами (монстры-псионики). Их за всю игру было встречено аж две штуки — даже не успел как следует испугаться. Отличный эффект, демонстрирующий радиацию (хотя мы все отлично знаем, что радиация не видна, но эффект от этого хуже не становится) нивелируется наличием защитного костюма... В итоге самые «вкус-



... стопудово не слабая!

ные» моменты, в которых на полную катушку ощущается «та самая» атмосфера, пролетают очень быстро. Да и монстры... Их слишком мало — нашими противниками по большей части будут люди, и это откровенно расстраивает. Впрочем, сия претензия уже из немного другой «оперы», так что просто отмечу, что крайне не рекомендуется пробегать «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» нахрапом. Игратьте медленно, вдумчиво, выполняйте побольше побочных квестов. Это не сильно спасёт от того, что великолепный игровой мир существует как бы отдельно от основного сторилайна, но хотя бы позволит ощутить весь потенциал работы, проделанной GSC, и вселит надежду на... Хе-хе... Ну, сами понимаете, двойка к слову «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» уже напрашивается совершенно недвусмысленно.

Да, чтобы не затягивать обзор, буквально двумя строчками скажу о звуке. Всё, сказанное про визуальные эффекты, в полной мере относится и к звуку. Добавьте к этому жуткую (в хорошем смысле слова) музыку, «говорящую» природу и реплики NPC (особенно радуют в этом плане «гопники»). Но тут опять, как чёртик из табакерки, выскакивает неприятная недоработка — одинаковые реплики повторяются слишком часто. При этом очень трудно избавиться от впечатления, будто всех несюжетных NPC озвучивал один и тот же человек.

Многие ругаются на отсутствие многоканального звука... Ну да, для 2007 года это явный прокол. Но не принципиальный.

А для самых дотошных читателей скажу пару слов ещё и про физику. Она есть. Но ровно в таком объёме, чтобы не сказать, что её нет. Не ждите задачек в стиле Half-Life 2, хотя иногда бывает весело. Сразу вспоминается, как я выбросил на пол штук 15 гранат (был перегружен, а хотелось посмотреть новый автомат в действии), но не рассчитал, что нахожусь на склоне холма, и потом гонялся за своим арсеналом, раскатившимся в разные стороны.

П.У.Ш.К.И. (В.О.Л.Ы.Н.Ы.)

Другая популярная тема для критики в адрес «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а» — это поведение местного оружия. Уже, пожалуй, все слышали о том, что главный герой отличается уникальным косоглазием, однако это, мягко говоря, не совсем правда. Такое впечатление может сложиться после трёх-пяти часов игры, но затем начинает кардинально меняться. Фактически, как только в наших руках появляется АК (полноценный, а не что-то наподобие АКСУ), проблемы с хэдшотами у натренированного сталкера испаряются в один момент. Просто нужно отметить, что местный арсенал симулирует не столько реальную баллистику, сколько связку «баллистика + человеческий фактор». К тому же учтите — оружие, несмотря на очевидные аналогии, всё-таки названо несколько иначе, и его характеристики больше «подтянуты» в сторону традиционной RPG-схемы. И разработчиков нельзя винить за такие «вольности», таким образом они оставили пускай и косвенное, но всё же развитие персонажа. Так что не нужно пугаться «косого» ПМ, поскольку чуть позже из ВСС даже без оптики можно будет лепить хэдшоты на расстоянии в 200 метров. Конечно, если руки дрожать не будут.

Так, Bateau, ану подвинься, я уже кофе пить запарился, итак все запасы на кухне истощил. Моя очередь писать, я тоже хочу сказать что-то...это...как его...а, умное, во. А ты пока успокоительного второй голове найди, чтобы он от шока отошла.



Если не придирается к деталям, то картинка супер. Просто супер. А главное - Родина...

Кстати, вопрос с хэдшотами игроку вдальбивают сразу в лоб, огромной и тяжелой кувалдой. Практически с самого первого часа игры S.T.A.L.K.E.R. приучает нас стрелять промеж глаз своим противникам, ибо иногда это единственный способ выжить.

Если вы играете на самом максимальном уровне сложности, что, собственно, мы и советуем, то постарайтесь как можно быстрее выработать привычку целиться непосредственно в «тыловку» неприятеля, это сэкономит и патроны в обойме, и нервы в организме, да и кнопку, отвечающую за «Quick Load», от поломок уберезет.

Особенно это касается подземелий, где не всегда можно найти заначку с боеприпасами, а собрать с трупов иногда не позволяет ситуация.

Вообще, постоянные наезды некоторых игроков на местную систему вооружения меня жутко удивляли. Я, конечно, не спору, может быть, у нас какая-то версия особенная, но ни у меня, ни у Bateau никаких проблем не возникало. Каждый из нас смог



Нецензурная тут не только речь, но и жесты. Круто.

найти себе то оружие, которое ему больше по душе. Bateau, предпочитающий вести перестрелку из укрытия, носил с собой в рюкзаке местные варианты G36 и что-то, напоминающее ВСС (винторез), только без оптического прицела. Я же, как истинный любитель снайперства, честно пытался возиться с СВД, но в узких коридорах заброшенных лабораторий особо много не покемперишь, поэтому в качестве более рационального варианта я выбрал себе парочку автоматов с оптикой средней дальности и даже дробовик, на всякий случай.

В.Ы.В.О.Д. X2.

Помните, прошлую статью я начал с небольшой истории о моем знакомстве с девушкой. Перед тем как распрощаться, она обронила очень интересную фразу — «мне нравится дождь, потому что он настоящий». Вот хотите верьте, хотите нет, но весь глубочайший смысл этой фразы я понял, только когда сел играть в S.T.A.L.K.E.R. Я просто понял, почему мне нравится играть, даже несмотря на то, что геймплей очень резко был повернут в сторону стандартного FPS. Дело в том, что мир Зоны — он живой и реальный. После нескольких часов в него начинаешь верить. Верить, что где-то возле останков Чернобыля действительно есть территория, на которой происходят странные, непонятные человеческому разуму вещи. Может, конечно, на меня повлияли местные, «родные» пейзажи, которые могли быть восприняты гораздо теплее, нежели коридоры космических кораблей и улицы полностью автоматизированного города, я не знаю. Что-то заставляет воспринимать все окружающее до ужаса реальным. Пусть в этой реальности немалое количество глюков и недоработок, но игра все равно остается тем, чем она есть — отражением чего-то огромного, опасного, неизвестного, но в то же время весьма интересного, необычно и притягивающего.

S.T.A.L.K.E.R. — стал первой игрой за несколько лет, которую мне пришлось перепроходить ради нормальной концовки.

S.T.A.L.K.E.R. — одна из немногих игр, которую я готов хвалить, даже несмотря на всю имеющуюся пеструю охапку глюков и багов.

S.T.A.L.K.E.R. — первая игра за этот год, которую я сажусь проходить повторно, уже не для написания статьи, а просто интереса ради.