

Антология — Lurkmore

← [обратно к статье «S.T.A.L.K.E.R.»](#)



Внимание! Спойлеры!

В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **S.T.A.L.K.E.R./Антология** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).

«Тот самый сталкер»

«Вам бы стены в сортирах
расписывать, трепло
бездарное. »

— Эпитафия на могилу сабжа,
реплика Профессора из фильма
Сталкер



«Тот самый сталкер» — это умозрительное понятие, не обладающее физическим представлением. Является собирательным образом из самых вкусных обещалочек при взгляде на них через розовые очки. Трэшняк с пирамидами и роботами в расчет не берется — эта несуразица была очень хладно воспринята западной прессой, когда выяснилось, что в СНГ *это* называется «сюжетом». «Тот самый сталкер» появился тогда, когда GSC поняли, что *тогдашним* игрокам помимо картинки нужен еще хоть какой-никакой, но внятный сюжет с оригинальным геймплеем. Поэтому после мозгового штурма было решено взять за основу сплав двух «зон»: **Чернобыльскую** и **Стругацкую** из «Пикника». Атмосфера и сюжет «Того самого сталкера» не сильно отличались от релизной ТЧ — возможно, на самых ранних этапах проектирования Меченого как сюжетосвязующего персонажа не существовало, а вместо него был обычный **Сталкер-новичок**, который мог докопаться до той же самой сюжетной подоплеки, но без лишнего пафоса. Достоверные сведения о сюжете появились лишь тогда, когда мир уже перестал быть бесшовным — на тот момент сюжет был довольно близок к тому, что можно наблюдать в релизе ТЧ. Изначальные масштабы зоны были как минимум раза в два больше релизной (и из за этих масштабов транспорт ввести и хотели), и как только аппетиты разработчиков пришлось урезать, то и закрученность сюжета поправили, так как пространства, на которое его можно было размусолить, теперь не существовало. В итоге спидран ТЧ с концовкой Монолита составит чуть меньше 10 минут. С концовкой убийства О-Сознания — 45 минут. Учитывая, что при спидране время от Саркофага до убийства О-Сознания составляет 20 минут, идеальное время спидрана — 37 минут. Для сравнения, спидран HL2 занимает 1.5 часа, а Doom 3 за 1 час. Про четырёхминутный спидран Морровинда тактично умолчим.

Гораздо больший интерес представляли геймплейные новшества, придуманные на волне энтузиазма, которые даже сейчас выглядят заманчивыми, а тогда так просто выносили мозг. Предполагалось, что зона будет представлять из себя этакую **MMORPG**, только единственным живым игроком будет анонимус, а все остальные будут ботами с крайне живоподобным **AI** — это то, чем должен был быть A-Life. Идея была в том, чтобы игрок, как и в кальковой **MMORPG**, был предоставлен сам себе: никаких глобальных миссий (и тем более целей) не существовало, надо отыгрывать свой класс (в данном случае класс «Сталкер»), **бродить бесцельно по карте (одной, большой, бесшовной) в поисках приключений на жопу, торговать и вступать в перепалки с другими «игроками» (за них отдувался A-Life), рейдить мёбёв мутантов по всяким заброшкам, выполнять подвернувшиеся квесты**, и при этом сюжет мог развиваться независимо от того, предпринимает игрок что-то или пинает хуи, — квесты за него, в том числе и сюжетные, могли выполнить и другие «игроки», а анонимусу бы доставались лишь объедки и унылая концовка игры в стиле «GAME OVER». Экспы, правда, все равно не предполагалось. За пруфами обращайтесь к древним номерам игрожура с превьюшками по Сталкеру, к примеру № 24(153) за декабрь 2003 [Страны Игр](#), вот [подборка](#).



Завод «Росток», вырезанный из финалки.

Билд 1935

Ещё до релиза игры на [одном быдлофоруме](#) постоянно появлялись разные чуваки, заявляющие громогласно, будто обладают старой

сборкой игры с невыпиленными фичами. В доказательство приводились обычно фейковые скрины. Время от времени в сеть попадали пре-альфа версии игры, которые являлись по сути унылым говном, но находились некоторые личности, которым они доставляли. Примечательно, что человек, более менее игравший в CS, мог заметить невероятное — он играет в мод на HL, [основанный на CS](#). После релиза игры явно излишнее количество в игре неиспользованных ресурсов (КО поясняет, что разработчики не парились с доведением релиза до кондиции, а просто запаковали рабочий материал в файлы архивов, надеясь на то, что их никогда и никто не распакует) натолкнуло на мысли о существовании у GSC в архивах под девятью замками билда «Того самого сталкера». Но [хитрые и коварные](#) разработчики специально выпускают вместо одной игры тонну обрезков, чтобы получить больше профита. 20 февраля 2009 на одном этом же унылом форуме был создан [эпический тред](#), где какой-то школьник пытался вывести на чистую воду модератора, у которого якобы была подобная старая сборка игры. При участии ещё одного анонимуса, поддержавшего всё это ради лулзов и выкинувшего нефейковые (что удивительно) скрины и видео, на форуме началось бурление говна на 420 страниц, и фанаты таки выпросили у разработов один из билдов (который они даже, по их словам, немного подлатали, чтобы он хотя бы запустился), но вместо «Того самого сталкера» получили еле дышащую бету — билд 1935 датированный 18 октября 2004. Благодаря многочисленным просьбам [фоннатов](#) и [быдломодеров](#), GSC таки выкинули этот билд в [Интернет](#).



Так как DX8, то отражения в «Том самом сталкере» фейковые: там под водой отзеркаленная копия моста.

По своей сути билд 1935 стоит где-то между «Тем самым сталкером» и ТЧ. До этого билда разработчики только добавляли что-то новое (исключая те концепции которые они молча отбросили и даже не пытались реализовать), после этого билда начали уже вырезать. В билде присутствует максимум из возможных неурезанных локаций которые хотели сделать разработчики (кроме старой Припяти, светившейся в более раннем билде 1580, и мифичного «darkscapе», который к «ТСС» отношения не имеет, появляясь позже, как его предсмертная конвульсия, в билде 2571), все возможные монстры, [пушки](#), машины и даже кастрированный кооператив... но скриптов и наполненности уровней там ровно настолько чтобы показать журналистам самый первый квест игры — дальше темнота. Никаких намёков на сюжетную линию в этом билде нет, первые сюжетные наброски появляются аж в 1994 билде. Билд хорош в основном тем, что его можно без проблем разграбить, теоретически переобав все выпиленное назад. Кто-то этим даже занимается. (И таки сделали мод в котором возвращены многие фичи- транспорт, сюжет, мертвый город и полная ЧАЭС-2, повреждения на трупах! Но увы, это чудо жутко лагает и безбожно тупит(шансы зайти на ЧАЭС-2 примерно такие же, как шанс [девственника](#) присунуть Саше Грей). [Fail](#))



Вход в подземную базу, что была на свалке в «Том самом сталкере»

Великий о ТСС

На всем протяжении этапа разработки Номад никак не проявлял своей позиции к «Тому самому Сталкеру». Все новости, написанные им относительно Сталкера, были вполне себе нейтральными. Именно он незадолго до выхода ТЧ обозвал Сталкера Ж. Д. А. Л. К. Е. Р. О. М., опубликовав новость об очередном его переносе — естественно его, как и остальных, уже заебало ждать это успешнее сменить уже несколько облиций творение злого гения. Ну и по [баттхерту](#), процветающему в рецензии на ТЧ, можно заключить, что он также повелся и истек слюной на рассказы разработов о «Том самом сталкере» (или банально не проплатили рецензию, как другим игрожурным сайтам, см. ниже).

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

Обещалочки:

- + нелинейный симуляционный игровой процесс при поддержке A-Life
- + возможность самому создать аномалию активировав артефакт
- + детекторы аномальной и биологической активности
- + неаркадный автотранспорт с потребностью в подзаправке (реализовано модами в Lost Alpha)
- + незаскриптованные вертолеты и рандомные выбросы, контролёры, зомбирующие людей — все это часть A-Life
- + большой бесшовный мир с несколькими городами
- + бьющиеся стекла и лампы, бладарки на тушках, взрывающиеся бочки

[S.T.A.L.K.E.R. Build 1935 — Overview](#)

Попапайте-ка на билд 1935!

«Тень Чернобыля» (Shadow of Chernobyl)

«Мысли по поводу игры,
которую делают пять лет,
держу при себе. »

— *Пейсатель* откомментировал,
умозаключение Карины из книги
«Прозрачные витражи»



Первая часть игры вышла под приставкой «Тень Чернобыля». Сталкер с "Винторезом" наперевес (по внешним признакам подозрительно похожий на Шухарда из "Пикника...") находит перевернувшийся [грузовичок с группами](#) и решает [невозбранно](#) его [пограбить](#), несмотря на нехуевый радиационный фон. Совершенно внезапно он находит выжившего, он же ГГ, и тащит его к местному колоритному барыге Сидоровичу, ведущему свою незаконную предпринимательскую деятельность у себя в [бункере](#). После того как ГГ пришёл в себя, ему дали кличку «[Меченый](#)» и убедились, что попытка узнать, что это за грузовики смерти приезжают из центра Зоны, закончилась [провалом](#) — ГГ нихуя не помнил.

В [КПК](#) есть только одна запись: «Убить Стрелка». [Игроку](#) не остается ничего другого, кроме как выполнить это странное задание. Но, как водится, те немногие, кто знал хоть что-то о Стрелке, бесплатно Меченому ничего не рассказывают о нём, и, выполняя для них поручения, ГГ вырезает целую базу военных из-за пачки старых бумажек (несмотря на подсказки игроку в КПК о скрытом ночном посещении, сам же стелс в релизе оказался недоделанным), потом вырезает полчища бандитов, чтобы достать еще пачку разорванных и размытых от говённых текстур бумаг, потом ломится под маленькую [пси-антенну](#), потом вырубает большую [пси-антенну](#), чтобы затем ломануться к центру Зоны (*спойлер*: можно ломануться к Припяти без отключения «Выжигателя», съев [некоторое количество](#) аптечек и бинтов или перепрыгнуть на дерево, а с него через заборчик и дотопать до зоны перехода, и квест на «Выжигатель» будет автоматически выполнен). Мотивация этого последнего похода уже будет зависеть от способа прохождения игры. Никакой глубокой детективной истории можете не ожидать — стрелять, стрелять и еще раз стрелять.

Главная «интрига» сюжета — (*спойлер*: Меченый и есть тот самый Стрелок, и ему прошили в мозг задание убить самого себя, перепутав, однако, фотографию Стрелка на бывшего напарника Призрака). Изначально интрига раскрывалась Доктором в Мёртвом Городе. Так как Мёртвый Город вырезали, Доктора переместили в тайник Стрелка и добавили растяжку, которую поставил Доктор, испугавшись, что Меченый с перепугу его порешит, да ещё и сваливает вину в установке растяжки на самого Меченого. В игре есть семь концовок, пять из которых описывают смерть ГГ в результате [галлюцинаций](#). Еще одна описывает присоединение Меченого к «О-Сознанию». Последняя же, якобы правильная, показывает, что ГГ валяется на траве, светит солнце, летают [насикомые](#) и вообще всё зашибись. (*спойлер*: Правильная концовка наступает, когда скачешь по телепортам, убивая монолитовцев, и доходишь до кат-сцены с расстрелом колб с учёными.)

Великий о ТЧ

Всеми любимый [ограбитель](#) поставил Ждалкеру свою [среднюю оценку](#). [Фоннаты](#) устроили огромный срач, напейсав больше 5000 комментариев. К сожалению, срач уже закончился. Мнения разделились, ессесно, на самих [фоннатов](#) и на [согласных с Кочевником](#).

Буквально за неделю до Великой™ Статьи Ограбителя, первые релизы Сталкера уже стали просачиваться в пиры. Естественно, по дефолту на АГ-форумах уже начались обсуждения, меряния пискками, срачи и т. п. — в общем, всё нормально и как всегда. Среди прочих постов часто мелькали реквесты на немедленное рецензирование сабжа, на что Номад (или кто-то другой из их штатных пейсателей) ответил, мол, ленивые хохлы ОТКАЗАЛИСЬ заранее высылать им копию диска для рецензии без ЗАВЕДОМО данного обещания на адекватную статью и оценку, так что придется хомячкам ждать, пока будет легально куплена копия диска в магазине, и только потом уже напейсана рецензия.

Что самое интересное, хохлы действительно слали копию диска только при условии, что рецензия на игру будет строго восторженной — читай рецензии на Игроманских странах навигаторов, которые получили диски с игрой до релиза, где афтары с пеной у рта рассказывали о заебательской игре, перечисляли фиши и локации, реалистичную физику, которых не было в финале, сравнивали сабж с Обливионами и другими Муравиндами, не в пользу последних, и несли тому подобный проплаченный бред. Набигатель же поступил честно, послал хохлов на хуй, купил игру и честно разнес в пух и прах.

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

Шаг вперед:

- + «Сталкер» всё-таки вышел;
 - + Лаборатория X-18 таки вин;
Труп [Гордона Фримена](#) в виде пасхалки («*Дикая территория*», туннель с правого бока сбитого вертолёта учёных);
 - + Можно бухать с оздоровительным эффектом для организма;
Багофича, с помощью которой можно получить иммунитет к конкретным аномалиям (и даже более — лечиться в них и восстанавливать надетый костюм!), если надеть сразу 4 артефакта «Батарейка»/«Пустышка»/«Плénка»;
 - + «Арена»^[1];
 - + [Over 9000](#) 7 концовок игры;
- Откровенная простаота в прохождении, общая аркадность и пункт сверху тянут перепроходить игру по-разному ещё и ещё.

- Баллистика после вылета пули из ствола: конечно уровень далеко не дотягивает до Sniper Elite 2-3-4 2010-х или даже охотосимов 2008-10 гг., но для данного шутана вполне тянет на "хорошо": точность-кучность примерно сбалансирована, пробивная сила пулек реально доставляет-можно валить врагов через двери и заборчики используя "бронестойкие" пули, также есть гладкоствольные (!!!) пулевые патроны для дробашей-пули типа "Жекан" и "Совестр", причем оба типа существуют ИРЛ-что для уровня 2008 года Epic, да и сейчас тоже в принципе Win (хоть и почти через 13 лет), до кучи рикошеты и разная настильность разных типов пуль, даже (хоть и примитивненькая) кинематика — почти как в симуляторе. Если бы не то, что это все сделано весьма топорно и очень упрощенно: все-таки на дворе были 2008-09-10 года, а не 2018-20 г.г., да и менять-редактировать можно легко-создавая мод блокнотом lx или установив "готовый" мод или "солянку") и местами заперчено "реалистическим" типом баланса оружия, о чем ниже.

Шаг назад:

- попрощайтесь с нелинейным симуляционным игровым процессом;
- Забудьте про автотранспорт;
- Детекторы аномалий вам заменят болт, пищалка и собственное зрение, блджд; о биологических формах жизни придется догадываться самому (ну и мини-карта немного поможет);
- Даже не думайте о незаскриптованных разбиваемых вертолетах (на ЧАЭС, однако, разбиваются), выбросы у нас только по сюжету — ну, или в систему, а контролёр зомбирует только кровососов;
- Помашите ручкой большому бесшовному миру с несколькими городами;
- Не вспоминайте про бьющиеся лампы и бладмарки;
- Подрыхнуть вам не удастся;
- A-Life даже с радиусом в 450-ну...50% на 50%;
- Перенаселенная Зона с ордами респавнящегося мяса;
- Большая часть побочных квестов генерится автоматически и абсолютно уныла;
- Аномалии совершенно второстепенны;
- Нельзя активировать артефакт;
- Всем здесь пофиг на то, как вовремя вы выполняете задания и убиваете ли хороших или плохих NPC: систему репутации банально не доделали, даже в патчах;
- Из-за кривости и недоделанности системы репутации, больше 2 из 5 ложных концовок, как правило, вы не увидите;

Очень особая баллистика (см.выше), [Дэвид Блейн](#) бы обзавидовался, НО: отсутствует ветровой снос, есть только "падение" на дистанции, разброс пуль учитывается как производное разброса патрона на разброс ствола, т.е. пули например из автомата летят всегда с неким разбросом от того места где должны бы были бы выйти из дула. Короче

- не дотягивает даже до самой первой Red Orchestra Ostfront аж 2007 (!!!) года. С другой стороны, лечится блокнотом и впиской в нужный файл нужных цифирок (правка конфигов оружия и боеприпасов) в течении часа, что есть winrar-ная багофича (в современных тактиксимах блокнотом не поработаешь, увы и ах);
- ОЧЕНЬ перебафанный либо столь же недоделанный AI;
- Жуткая беда со скриптами и спауном врагов;
- Баги, баги, баги^[2]...

«Чистое небо» (Clear Sky)

«Мы до последнего дыхания будем бороться за чистое небо над нашей планетой, за её безъядерное будущее. »

— из книги «Чернобыль: дни испытаний»

«Апгрейд или ремонт? Все захреначим. Синей изолентой. »

— Мододелы о сабже, приевшаяся фраза техника Новикова из ЧН



Сталкер. Чистое небо.
Секретная комната в Лиманске
«Слышу голос из прекрасного далёка...»

Все началось, как водится, с показухи на ЕЗ — глюкавый билд 3120, состоявший из одной-единственной карты и выложенный в сеть за три месяца до официального релиза ЧН, был первым звоночком к грядущей копилке багов. Для российского рынка б-гомерзкое издательство 1С, отвечающее за сроки релиза, а также продажи «Сталкера» в России, выпустило нового «Сталкера» на неделю раньше (из-за того что ещё на 1.5 недели раньше в сеть был выложен упёртый с завода образ ЧН) — аж 22 августа того 2008 года. Тысячи искренних поклонников игры и геймеров в день релиза ломанулись нежунать скачивать игру и, сами того не подозревая, стали бесплатными тестерами для ПЫСа, а через некоторое время к ним присоединились широкие народные массы.

Новой-старой фицей игры стали баги. Разработчики обещали рандомные выбросы, и не обманули. Выбросы на десктоп могли произойти как при попытке совершения любого действия, так и при попытке ничего не делать. Нездоровое удовольствие доставляли выбросы при переходе между локациями с последующей порчей файлов сохранений. Кроме того, игра могла вообще отказаться запускаться. Хотелось взять и уебать при виде тупого проводника, соглашающегося отвести вас на «Кордон» и не двигающегося с места вместе с игрой. Кстати говоря, Лиманск так и не пофиксили, благодаря чему даже на последнем патче херятся все сохранения, сделанные на этой локации (однако, при помощи чита-телепорта этого можно избежать). Не мог не радовать бешеный респаун — игроку никогда не было одиноко, даже если он пять минут назад к чертям вынес всё живое на уровне. А уж берущиеся сами по себе квесты, завязанные на уничтожении одной и той же респаунящейся нечисти, приводили прямо таки в ярый восторг^[3].



Стелс-пихотинец и его пневмопих.

Не всем понравилась новая фица — «война группировок», которая, разумеется, безбожно глючила. А сам процесс боевых действий не отличался особым реализмом: враги постоянно воскресали и набигали на дружеские корованы, а прекратить это безобразие можно было, только захватив главную вражескую базу совместно с отрядом союзников (причем без ГГ они это сделать не в состоянии, да и искусственный идиот чаще всего заставлял союзников просто встать и ничего не делать, то есть уничтожать базу чаще всего приходится именно в одиночку — а-ля Рэмбо — однако, современные изделия модостроения 201-х-навроде правки до 1.5.1.0. и установки кастомного AI ADD пак-ов это фиксиат, позволяя игроку слегка покомандовать неписями в духе второй "Халвы", т.к. Сталк в любой версии-не является ь-тру тактикой даже в зуме; и всё равно после этого, если игрок отойдёт на пол-локации от вражеской базы, там ВНЕЗАПНО таки могут из воздуха запилиться-АЖ до 5-ти противников и бытсро «решать» всех союзников. Ну а насилие иногда достигало воистину былинных масштабов: чего стоила только игра за бандюков — после приведения бандитского клана к полной победе на счете игрока оказывалось больше

фрагов, чем у любого солдата-участника Второй мировой. Недовольные заявили, что всё это веселое мясо [отдалило](#) «Чистое небо» от «[того самого Сталкера](#)», и ушли дальше задрачивать «Тень Чернобыля».

Немного о сюжете приквела... В начале сюжет ОЧЕНЬ прям скать...бодрячий, и на протяжении ВСЕЙ игры действительно интересный, а если вступать в группировки, -то в принципе можно очень недурно подняться финансово и по матчасте, но и дополнительные обязательства-ОБЯЗАТЕЛЬНО требующие внимания и средств, и немалых. Но оно того стоит. Ну а в конце и вовсе батальный героизм, Ъ-хардкор с самого Лиманска, но сильно омрачённый коридорным прохождением, и так до конца.

Также стоит отметить, что в «Чистом небе» мощно и в лучшую сторону изменилась атмосфера игры. Если в первом сталкере всё игралось на каком то интровертном копошении, хоть и с как ни странно относительно-безопасными (для опытного геймера конечно же) маршрутами-и сама атмосфера скорее старалась быть пресно-ненавязчивой, хоть и порой местами однообразно-заунывной, то в аддоне это атмосфера угарной и ударной хоррорно-тактической аркады. В общем дистиллированная сбывшаяся мечта страйкболиста-ваншутера. Пугающие сцены с кровососами, выпрыгивающими из-за кустов, и очень странный шорох в траве в лесу позволяют добавить ещё один забор вокруг парка, на сей раз, правда, из [кирпичей](#).

Отдельного внимания заслуживают всякие кошерные свистелки и перделки, которые таки пришлось по нраву почти всем игрокам.

- Новые эффекты, DirectX 10 и [динамическое намокание](#) радовало глаз, но не всех, а только владельцам мощных компьютеров, школота и [нищевроды](#) срали кирпичами, одновременно крича о криворукости разработчиков.
- Апгрейд оружия и брони. Теперь можно въебать всё бабло в свой любимый калашик или севочку, превратив их в вундервафлю ценой выше 9000 рублей (после чего продать за 2000 в пользу чего-то поновее — К. О.).
- Проводники. За пару сотен (в пределах уровня) или тысяч (между уровнями) деревянных все эти люди телепортируют вас в нужное место, в котором вы уже побывали.
- AI изменился в лучшую сторону. Неписи стали вести себя пошибче, чем в ТЧ — теперь они используют укрытия, прыгают и люто швыряются гранатами точно в координаты ГГ с пятидесяти метров^[4]..

Большинство багов было таки годно прихлопнуто сразу, однако расслабляться точно не следует: надо мониторить производительность и прочий ФПС. Впрочем порой файлы сохранений даже с последним патчем уже на «Кордоне» постоянно крашатся, вследствие чего прохождение игры будет напоминать сущий ад — может, так разработчики и хотели дать игрокам прочувствовать атмосферу игры?..

И ещё она у многих банально тормозит даже при минимальных настройках, причём на компах с неслабыми тех. характеристиками и видеокартами, поддерживающими и DX10 рендер, и другие видео свистелки и перделки компьютерных игр. Это всё потому, что «новый» движок совершенно...стремный, да и вообще такое ощущение, что играешь не в S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо, а в какой-то хоть и ОЧЕНЬ годный, но недооптимизированный билд. Если хочешь, чтобы игра была более или менее стабильной, — обязательно ставь патчи, чем новее, тем лучше, но поможет это тоже не всегда.

Великий о ЧН

Начинает свою [рецензию](#) главный ограбитель следующим [смищным](#) предупреждением:

«Рецензия на игру „S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо“ доступна только в платной бета-версии. Цена — ~175 000 нервных клеток вашего мозга. Если вы готовы заплатить, нажмите на кнопку.»

И далее собственно кнопка:

«Да заберите хоть весь мозг целиком! Претензий иметь не буду.»

Главный по играм, несмотря на все нововведения, оценку поставил на 28% меньше, чем первой части. То есть эта хуита ещё хуитовой той хуиты. Пинал, как обычно, за то же самое. Кстати, Номаду не хватает денег на проводников, [что какбэ говорит нам...](#), естественно, снова начался [срач](#). К искреннему сожалению [ценителей](#), он тоже закончился.

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

Шаг вперед:

- + Поддержка DX10, ОЧЕННО улучшенная картинка;
- + придумали-таки группировки из ранних диздоков;
- + Апгрейд и починка оружия и брони;
- + Проводники;
- + Поиск артефактов с детекторами;
- + НРС ОЧЕНЬ прокачаны: яблочко прямо вам под ноги, суки;

- + Мини-игры «постреляй по воронам» и «постреляй по мишеням»;
- + Перепилили класс побочных квестов «Принеси часть монстра»;
- + Машина времени из «Госты из будущего» в виде пасхалки;
- + Вернули периодические выбросы (игровые, не в систему — те были и в ТЧ);
- + ЧН — единственная действительно сложная игра в серии^[5].

Шаг назад:

- Нахуй не сдавшаяся глючная война группировок^[6];
- «Гениальные» сюжетные ходы в виде потери всего экипа и побегушек от пулемёта, которые обходятся на раз-два-три;
- Аркадный босс в виде вертолёта, уничтожить который не просто, а очень просто;
- Хотели запилить, но таки перед релизом, по старой традиции, вырезали пасхалки к Fallout'у (пушки «.223 Pistol» и «Bozar»);
- По той же старой традиции, переврали первоначальный сюжет и порезали локации;
- Концовка одна, теперь даже нелинейным сюжетом не похвастаешься (а нахуй 100 концовок приквелу?);
- Баги, баги, баги... Теперь с возможностью загубить сейвгейм;
- Нихуя не хороший ребаланс артефактов: теперь жертвование одним параметром ради другого заменено на радиацию/просто снятие радиации^[7].
- Короткость сюжета. Много случаев, что более увлечённые проходили игру за 2-3 часа.;

«Зов Припяти» (Call of Pripyat)

«Срач на форуме AG доставил.»

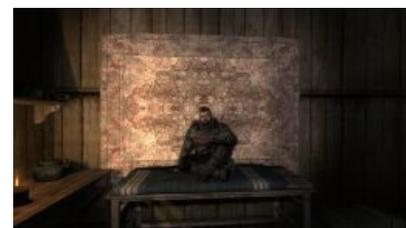
— *Анонимус одобряэ ЗП,
цитата из обсуждения
основной статьи*



После того как был выложен традиционный сталкерский календарь на апрель, народ на форумах очень быстро разгадал полустершуюся от фотошопа подпись под лого «Зов Припяти». И, естественно, нашелся тот, кто спросил у Григоровича на комсомольской конференции, не является ли данное название первоапрельской шуткой. Оказалось, что не является.

[STALKER - Call of patches](#)
Демонстрация новых возможностей

В Зове Припяти сталкеры наконец-то научились ограблять трупы, ходить вокруг аномалий, периодически доставая детектор; также было восстановлено аж два монстра — бюрер и химера, аж один новый дробовик («Протекта») и аж один новый детектор. Причём если текстуры старого оружия боле-менее фапабельны, а отдельные образцы даже доставляют отзеркаленными текстурками, то при взгляде на эту хренотень хочется неиллюзорно проблеться. Кстати, артефакты можно теперь таскать бесконечно. В начале игры в аномалиях лежит стандартный набор артефактов (говёных), не меняющихся во время выбросов и не спизживаемых ботами (типа баланс и постепенная прокачка персонажа). После ограбления аномалии игроком во время выброса в ней с некоторой вероятностью появляется 0-3 артефактов. Уровень их при этом ничем не ограничен, так что баланс отправляется курить бамбук. Кстати, сразу после выброса на такие аномалии набигают боты и нагло пиздят артефакты, так что, если хочешь что-то найти, имеет смысл оперативно начать двигать сидалищными холмами. Алайф, однако.



ОН на фоне Зулуса

По словам GSC, их сценаристы напейсали более семидесяти квестов, анон прошел 92 квеста, из которых около двадцати не сводится к «Перевали мутантов\бандитов\врагов народа и расскажи заказчику». В ЗП три больших и две маленьких локации, относительно интересно играть только на «Затоне» и «Юпитере», остальные сводятся к тупому отстрелу «монолитовцев», зомбаков и прочей хуиты. В игре одна концовка, однако в конце сюжета на выбор можно либо закончить играть, либо продолжить игру (ура!) и обратиться

за концовкой к проводнику позже, хотя что делать в игре, если все квесты пройдены, а сама по себе она попросту ни о чём, — неясно.

Финальный ролик представляет собой набор картинок с комментариями, характер каждой картинке определяется пройденными квестами и выжившими неписями — совершенно в духе первого/второго/третьего Фолла... Если сохранить игру перед финальным скриптом посадки в вертолёт и далее загружать раз за разом этот момент, то в процессе отработки финального скрипта погибают или выживают различные дошедшие до конца персонажи: Ковальский, Стрелок, Соколов и т. д. В зависимости от этого круто меняется характер отдельных финальных эпизодиков. Например, рассказы Гарика о судьбе военных либо приведут к наплыву сталкеров в Припять, либо укрепят статус города-в-который-не-ходят. От выживания Стрелка зависит, будет ли создан НИИ Чернобыльской аномальной зоны, или его знания пропадут вместе с ним. После прохождения можно почти невозбранно разделять на ноль всех обитателей Зоны из Гаусс-пушки, коя достаётся ещё до прохождения игры.

Плюс ко всему, ПЫСы окончательно забили на баланс и ввели совершенно укуренную систему апгрейдов, где любой убогий АК можно допилить до хорошего, годного орудия смерти, сделать из пистолетов Кольта, Беретты и USP некое подобие **Узи** (с урезанным магазином), а стволы под заказ, напичканные апгрейдами, становятся совсем

Дед играет в Зов Припяти.
Часть 1
Дед-задрот играет в ЗП

уж откровенными множителями на ноль^[8], возможности которых ограничены только износом (даже «Автомат Стрелка» через ~450 выстрелов начинает «клинить», а через 600 превращается в бесполезный хлам). Помимо оружия также невозбранно можно модернизировать костюмы, к примеру, в экзоскелет разрешается напихать защиты от абсолютно всего и даже бегать в нём^[9]. Также при условии, что в предыдущих играх топовое оружие и броню можно было найти лишь к половине-концу игры, в этой можно спокойно найти какой-нибудь Винторез (хоть и с понерфленными точностью и настильностью) за 1-2 минуты, если знать, куда бежать (или даже просто случайно наткнуться). А тот, кто **делает на оружии бабло**, может проапгрейдить, потратив n-ое количество **бабла**, и продать в n раз дороже, чем потратил. Тру задроты в восторге... были бы, если бы в этом была хоть какая-нибудь надобность. Главный герой теперь может принимать различные **вещества** и при распитии водки очень натурально булькает. Стоит ещё отметить, что совершенно официально была восстановлена возможность хоть сутками плющить харю, но не везде, где попало — есть специальные безопасные места для сна. Однако сон в игре чисто для того, чтобы скоротать время, и главный герой как человек сна не требует.

Охотничье ружьё («Вертикалка»)

Ваистену самым лучшим ИМБА оружием для прохождения игрушки являлось...обычное охотничье ружье, плюс «эпизодически» - снайперская винтовка. «Вертикалкой» можно обзавестись сразу в самом начале игры, на «Затоне». Урон, точность, удобность, скорострельность, вкупе с копеечным обслуживанием (ввиду, практически идеальной, надёжности) и копеечной стоимостью патронов (а также их все-доступностью) с лихвой нивелировали ОДИН ЕДИНСТВЕННЫЙ НЕДОСТАТОК - всего 2 патрона. Впрочем, при наличии рук и прокачанного скилла, 90% живности в игре можно без проблем уложить за один полный «магазин».

- Могу подсказать, как очень легко заработать. За 10 минут заработал 100 тысяч.

Для начала нужно выполнить все миссии Зверобоя и получить достижение, при котором Вам на личный ящик на Янове буду откладывать патроны(каждый день). Так вот, идем в подвал и спим 24 часа. После того, как проснемся, опять спим, и так раз 30(вам хватит и 8 минут на это), после открываем ящик. Там будет более 8000 патронов одного калибра и примерно 2000 другого. Берем их и продаем торговцу на Янове и повторяем так несколько раз. Можно быстро разбогатеть.

- А потом, проснувшись, обнаруживаешь, что тебе уже 60 лет, Зона исчезла и люди улетели на другую планету

- Ага, а если еще и квест с логовом выполнить то можно стать преуспевающим престарелым барыгой

— С форума игромании

Кроме шуток, теперь в Зоне действительно появились какие-то попытки изобразить жизнь. Сталкеры шляются вокруг аномалий, по вечерам идут бухать в бар и иногда собираются толпой выслеживать мутантов — толпа идиотов с пушками собирается в одном месте и смотрит по сторонам, пока игрок не выпилит всех мутантов в округе или не свалит подальше. Nuff Said.

О грустном. ИИ стал... странным. Очень странным. НПС отличаются редкостным пофигизмом, если снайпер снёс их товарищу полбашки, то предпочитают ограбить его труп, пока бошку сносят уже им^[10]. Или сталкеры полностью игнорируют нападение монстров на ГГ прямо во время разговора, а монстры игнорируют сталкеров и дрючат исключительно майора^[11]. Кроме того, аномалии больше не появляются во время выброса в случайных местах, а спокойно кучкуются в специально отведенных точках локации, да и там они стали слабее. В результате, прекрасно действует читерский прием "нацелиться на «Скадовск»/«Янов», ~~ехавать~~ ~~веществ~~ перезарядить оружие и зажать кнопку спринта", который в более ранних версиях игры в 99% случаев приводил к **героизму**. Транспорт окончательно выпилили из игры, удалили конфиги, скрипты и 3D-модельки машин. Также «водительские права» у ГГ отобрали (удалили

движковый модуль, отвечающий за использование автотранспорта, но звуковые эффекты и текстуры ещё остались), так что даже если вернуть из ТЧ модельки авто и заспаунить их в ЗП, всё равно не получится в них даже залезть: при попытке использовать тупо ничего не произойдет, или, что ещё хуже, игра вылетит^[12].

Количество багов по-прежнему зависит от конфигурации компа, версии винды, пользователя, положения звезд на небе, настроения высших сил, курса доллара и прочих очень важных факторов, но нормальная лицензионная версия с двумя патчами прям-таки по-европейски почти никогда не крашится, хоть мелкие баги, в основном забавные и просто глупые и слабо влияющие на игровой процесс, и остались. По сравнению с предыдущими играми это просто рай.

Анонимус гарантирует, что зависимую версию (игра просит установленной Тени Чернобыля или Чистого неба) игры украли со склада 25.09.09. По другой версии, GSC раздавал диски с игрой на каком-то сборище, кто-то из участников оперативно такой диск выложил.

В общем «Зов Припяти» можно охарактеризовать кратко так: на его фоне и ТЧ, и ЧН выглядят так же, как билды на фоне самой ТЧ, но это всё. То есть разработчики только на третий раз смогли сделать хотя бы адекватно работающую игру — и это если не взять в рассмотрение общую серость и скучность игры, сделанную по заветам [Y.O.B.A.](#), а именно — игра должна быть «на зубок», на одно прохождение, которое займёт всего несколько часов даже при выполнении всех сайдквестов. Да, наконец-то присутствует нормальная графика при нормальном FPS — но и она уже выглядит устарело, «не как в Crusis».

Великий о ЗП

Удивительным стало то, что Номад обошел вниманием эту часть. Возможно, она показалась ему уже не слишком [хуитовой](#), чтобы тратить на нее свой «талант», посему [рецензия](#) была [высрана](#) неким Felix-ом. В одной описаны только минусы аддона, о плюсах же не сказано ни слова. Первая версия рецензии оказалась столь неадекватной, что редакция [AG.ru](#) прогнулась под весом [тонн высранных сталкероёбами кирпичей](#) и вынуждена была [вносить в статью правки](#) и даже вешать мини-[F.A.Q.](#) в теме обсуждения. Похоже, что Великий и Ужасный Ограбитель Корованов решил самолично не писать хуиту (а на добрый отзыв ему не забашляли или откатили недостаточно), а спихнуть её на очередного [анального раба](#).

S.T.A.L.K.E.R. : Call of Pripyat & Clear Sky

Шаг вперед:

- Поддержка DX11, действительно приятная картинка на высоких настройках при гораздо лучшей оптимизации,
- + несмотря на неудачную гамму и непроработанность многих текстур;
- + Допиленный апгрейд оружия и брони, в экзоскелете после апгрейда наконец-то можно бегать по-честному;
- Большее разнообразие проводников — ими станут любые
- + дружелюбно настроенные игроку неписи (кроме бандитов);
- Зона стала менее населенной, беда с идиотскими
- + респаунами почти исчезла^[13];
- + Аномалии, поставленные не абы как.;
- + Нычки с хабаром доступны без получения их координат;
- + NPC крайне резво [лутят все подвернувшиеся им трупы](#)^[14];
- + Шлемы отдельно от брони;
- + Вернули сон;
- Можно жрать «колёса» (без побочек, отходняков и зависимости!);
- Лечащие средства теперь не восстанавливают здоровье и не
- + лечат от воздействий на организм мгновенно, тем самым, хоть и немного, но усложняя игру;
- + Относительная свобода действий: наконец-то [можно проходить игру после её прохождения](#);
- Разнообразие сайдквестов, некоторые из которых можно
- + пройти несколькими путями, причём это откроет ещё квесты, которые по-другому не взять^[15];
- + Вернули двух вырезанных монстров (но планирующегося третьего, Излома, так и не успели довести до ума);
- Контролёр может говорить и зомбировать сталкеров (хоть
- + только и один раз за игру в виде скрипта);
- + Убрали ограничение времени на побочных квестах;
- + Запилили (опять) Гауссган;
- + Концовка в стиле слайдшоу а-ля [Фоллаут](#);

Еле-эле выдержали прохождение ТЧ с его забагованностью и попробовали пройти ЧН хоть один раз, но всё-таки + сдались из-за ентых самых багов? Помните «баги, баги, баги...»? В ЗП их гораздо меньше;

Модмейкеры обзавелись сборкой с улучшенными механиками и вырезанными мутантами (пусть и не всеми). + К нашему времени расклад получился такой, что на ЗП делается куда больше модов, чем на ТЧ и, уж тем более, ЧН (ТЧ в наше время обычно модят любители создания тактик-ваншут-харда).

Шаг назад:

Графика-то устарела уж, а лучший графон серии так и - остался в ЧН, в то время как детализация игрового мира и гамма даже до ТЧ не дотягивает. И всё это на DirectX 11;

Этот ваш «продвинутый A-Life» — ничто иное, как массовые побегушки NPC от точки к точке с периодичными - пересечениями с другими вражескими NPC, бегающими по уровню точно таким-же образом. Количество нестандартных ситуаций минимально из-за одинаковых маршрутов NPC.

- Очень мало дикой живности/монстров на локациях.

Игра слишком проста — уже почти на старте можно неплохо вооружиться и приобрести порядочную броню, в - которой убить ГГ после небольшого апгрейда будет уже сложно.

Относительная унылость игры: после первого прохождения - перепройти её ещё раз не очень хочется, а после второго — совсем не хочется. Не выручают и переделанные сайдквесты. Повторяемые автоквесты выпилены полностью.

Выпилена возможность свободно путешествовать между - уровнями без проводников (за одним сюжетным исключением). Из-за этого мир не выглядит цельным, а локации получаются изолированными друг от друга. Не то, - чтобы сильный минус, но всё равно регресс. Впрочем, в некоторых точках переходы таки есть, но для их достижения требуется введение читерских команд в консоль. Мод SGM добавляет таки «честные» переходы, плюс ещё пару-тройку локаций из ТЧ/ЧН.

- Возможность собирать части тел с монстров так и не вернулась со времён ЧН.

- После прохождения всех квестов делать толком нечего — разве что баловаться с читами и спаунерами.

Примечания

1. ↑ На «Мастере» это далеко не является забавой, поскольку в некоторых боях игрок должен фактически голым противостоять серьёзным противникам: например, бой со спецназовцами, когда есть «Абакан» и лёгкий комбез с минимальной защитой против «ВАЛа» и «Грозы» с практически непробиваемыми костюмами у противника. Особняком стоит бой буквально голым с гранатами и ножом против FN2000 и экзоскелета.
2. ↑ В версии 1.0006, однако, багов не слишком много — даже меньше, чем в десятой версии ЧН, — хотя они по-прежнему могут завалить побочный квест.
3. ↑ Тем не менее, благодаря подобным «заданиям» имеет хоть какой-то смысл *ещё* поиграть в ТЧ/ЧН, в то время как в ЗП после выполнения всех квестов делать в Зоне становится, откровенно говоря, нехер.
4. ↑ Гранаты — причина смерти от людей в 25% всех «перестрелок» в игре на высоких уровнях сложности.
5. ↑ Имеется в виду максимальный уровень сложности. Только здесь игрока даже в топовом костюме, прокачанном на броню, враги радостно и легко могут убить пулями, тогда как в остальных играх это случится только в том случае, если игрок долбоёб. Собственно, именно поэтому многие игроки в ЧН вынуждены терпеть постоянный дефицит денег, которые тратятся на аптечки. Начало же игры будет сложным даже не на «Мастере».
6. ↑ Одесса имеет сказать пару слов: война группировок является единственным способом получить нормальное оружие и, что важнее, нормальный бронекостюм. За «Бандитов» война будет ещё и интересной по двум причинам: во-первых, это единственный действительно непростой момент вообще во всей серии — бой против всех при совершенно хилых союзниках, а во-вторых, из-за G36, которую из-за багов получить вторым способом вряд ли получится, в качестве нагарды за вынос вражеской базы. Последнее справедливо также для свободовского экзоскелета, но уже при игре за, соответственно, Свободу.

7. ↑ К тому же сами артефакты имбалансны по своей сути: игрок с парой «Светляков», если, конечно, повезёт на спаун, будет регенить здоровье практически мгновенно.
8. ↑ Далеко не со всем оружием так, поскольку в ЧН апгрейды были мощнее, ~~окружающая реальность~~ — «полигональнее», хоть и не было возможности сменить режим огня на пистолетах.
9. ↑ «Даже» — громко сказано. И в ТЧ, и в ЧН можно было просто заменить в нужном месте «false» на «true» и тоже носиться в экзоскелете аки чёрт.
10. ↑ Багофича: на локации «Склад контейнеров», что в «Окрестностях „Юпитера“», можно безнаказанно убивать бандитов, а их товарищи рядом, даже если игрок убил «коллегу» прямо на их глазах, будут радостно осматривать карманы бывших подельников. Впрочем, на «мастере» не работает.
11. ↑ Это вам не баг, это фича: в некотором радиусе от «безопасных мест» — «Скадовска», «Янова» и прачечной в Припяти — монстры и сталкеры заключают мир, а майор в него как-то не вписывается, вот и получаются такие несуразицы.
12. ↑ Фанаты-моддеры научились фиксить [1], [2].
13. ↑ Зато появилась замечательная особенность: иногда сильный монстр (кровосос или псевдогигант, например) может зареспауниться прямо около базы, и его единственной целью будет игрок.
14. ↑ Это добавлялось некоторыми модами и в ЧН, но мод — не официальная игра, и система эта лагала по-страшному.
15. ↑ Пример — квесты, связанные с Морганом, торгашом «Долга».