«Безвихідних положень не існує в принципі. Згідно з однією з легенд Зони, саме це сказав Ред Шухов своїм супутникам за кілька мить до того , як вони замурували його живцем у підстави бетонного саркофага Четвертого енергоблоку .» - так починається книга, про яку я хочу вам розповісти, але почнемо ми з самого початку.

7 років тому геймери країн СНД із завмиранням серця чекали виходу амбітного ігрового проекту в пострадянському просторі. Як ви здогадалися, це гра STALKER, випущена українською командою розробників фірми GSC Game World, відомі ще серією ігор «Козаки». Буквально одразу після виходу гри в продаж був виданий і перший роман однойменної серії сучасного письменника-фантаста Василя Орєхова «Зона поразки». Сюжетоутворююча ідея запозичена з роману братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі», який в свою чергу надихнув і розробників до створення гри.

Після першої катастрофи на Чорнобильській АЕС незабаром послідкувала друга. Повторний викид (стіна ментальної сили, яка вбиває усе живе на своєму шляху), в десятки разів могутніший від першого, привів до утворення Зони, що кишить мутантами і природними аномаліями, які не до кінця зрозумілі навіть ученим. Звичайним людям існувати в Зоні стало просто неможливо, її обнесли захисними загородженнями, щоб ізолювати від решти світу. Але життя в Зоні триває, не лише завдяки мутантам, різноманіття видів яких вражає, але і завдяки науковим експериментам, проведеним під контролем уряду, а також сталкерам, які виносять з Зони рідкісні та незвичайні артефакти. Незважаючи на те, що видобуток артефактів пов’язаний зі смертельним ризиком, за них дуже добре платять і сталкерів стало настільки багато, що вони навіть об'єднуються в клани, нерідко ворогуючі між собою як конкуренти. Життя сталкера нетривале, в живих залишаються лише самі вмілі та везучі - аж надто багато таємниць і сюрпризів зберігає в собі Зона, яку досі наповнює енергією Чорнобильська АЕС, енергоблоки якої продовжують робити викиди і працювати під управлінням таємничих Господарів, цілі яких нікому не відомі .

Хемуль - один з найбільш везучіх сталкерів, відомий далеко за межами свого клану. Та мало хто знає, що це везіння засноване не тільки на тверезому розрахунку та обережності, а й на таких особистих якостях як вірність даному слову, совість і почуття обов'язку перед друзями, колегами та близькими. Не встигнувши виконати одне складне завдання, де Хемуль мало не розлучився з життям через зраду компаньйонів, він бере зобов'язання влаштувати сафарі на монстрів Зони американським туристам. З вигляду проста справа обертається спецоперацією державних служб, проведеної втемну, де везіння Хемуля стало йому у нагоді по повній програмі і буквально якесь диво дозволяє сталкеру залишитися в живих і вивести більшу частину "туристів" із Зони.

Взагалі до серії S.T.A.L.K.E.R. доклали руку багато письменників. Велика частина їх творінь відверто нечитабельна, але «Зона поразки» - одне з виключень. Побудова сюжету в романі відрізняється особливою витонченістю. Написано дуже жваво, численні перестрілки, різноманітні монстри, розбірки між центральними персонажами, все раціонально і підпорядковане певноій меті. Деякі забобони і думки головного героя, озвучені автором, оживляють картину, роблячи її ще більш цікавою. Атмосферність цій книзі додає прекрасне відображення загадковості і таємниць Зони. Різні легенди теж подані в правильному ключі і цікавому описі.

Звичайно найбільше задоволення від цього роману отримають шанувальники комп'ютерного першоджерела, які завдяки цьому роману зможуть знову побувати в знайомих місцях, відчути гнітючу атмосферу Зони і пережити накал нерівної сутички людини і мутанта.

