

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter, first-person, sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Deep Silver

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GSC World Publishing

▶ РАЗРАБОТЧИК:

GSC Game World

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

▶ ДАТА ВЫХОДА:

30 августа 2008 года

▶ ОНЛАЙН:

www.stalker-game.com/
clearsky/index_ru.html

▶ Автор:

Степан Чечулин

stepan@gameland.ru



S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ДОЛГОЖДАННОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В «ЗОНУ» СОСТОИТСЯ УЖЕ ОСЕНЬЮ ЭТОГО ГОДА.

ST.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl создавалась пять мучительно долгих лет, успела завоевать сомнительное прозвище «ждалькер» и изрядно потрепать нервы большому начальникам THQ, взявшимся издавать игру. «Сталкер», к тому же, оказался достаточно противоречивым произведением. С одной стороны, мы получили очень крепкий и, главное, атмосферный экшн, в котором разработчикам удалось передать тревожный дух «зоны» — места, где живут и охотятся сталкеры, где у костра поют песни под гитару и рассказывают бородатые анекдоты, где обитают мерзкие твари, а каждый день для находящегося тут человека может стать последним. Творение GSC Game World разделило геймеров на два враждующих лагеря. Одни уверенно называли «Сталкер» игрой года и дрожащей рукой выводили высшие баллы. Другие обзывали ее

непечатными словами и аргументированно доказывали, что как минимум половина обещанных возможностей так и не появилась, мир деревянный, а на «Ниве» до Киева доехать так и не дали. Между тем хладнокровные авторы из GSC Game World, не обращая внимания на яростные споры, в этот самый момент доделывают вторую часть своей игры — «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». В конце июня мы заехали в офис NVIDIA (игра разрабатывается в тесном сотрудничестве со специалистами этой «железной» компании), где замечательный человек Олег Яворский подробно и обстоятельно рассказал, а главное, показал практически финальную версию долгожданного продолжения.

Опасная зона

«Чистое небо» — это не продолжение оригинала, а, как сейчас принято гово-

рить, приквел, события которого разворачиваются ровно за год до начала приключений «меченого». История стартует в тот самый момент, когда группа ученых под предводительством главного героя (сурового сталкера, закутанного в плащ) вдруг попадает в эпицентр «выброса». Как и положено, погибают все, кроме нашего храбреца, который хоть и потерял сознание, но остался жив и относительно здоров. Подбитого сталкера находят бойцы группировки «Чистое небо» и доставляют на базу, где усатый и очень суровый старикан-командир вводит героя в курс дела. Не вдаваясь в детали, скажем лишь, что наш подопечный обладает редкой способностью выживать в «выбросе», а во всех бедах (каких именно, узнаете сами), как всегда, виноват баламут Стрелок, которого нам и предстоит отыскать. Несмотря на внушительную сюжетную линию и десятки побочных заданий, кон-

цовка у «Чистого неба» будет одна, написанная сценаристами.

Играется новый «Сталкер», как мы убедились, привычно, однако появилась масса улучшений и дополнений, которые не то чтобы меняют игру, но делают ее куда насыщенной.

Во-первых, по признанию авторов, они постарались сделать мир игры более живым, а наши поступки — осмысленными. Например, теперь мы всегда будем четко понимать цели и мотивы той или иной группировки, так как разговоров стало намного больше — здешних обитателей хлебом не корми, дай только завести долгую задушевную беседу. Во-вторых, изменился мир «зоны». В оригинале, как вы помните, базы фракций представляли собой что-то вроде палаточного городка, где собирались подвыпившие сталкеры, пара персонажей, готовых предложить вам задание, да несколько охранников.

1 Как и раньше, сталкеры собираются у костров, бренчат на гитаре и поют песни.

2 Чтобы отыскать по-настоящему ценные артефакты, придется немало побегать.

3 Без специального датчика добыть хоть какой-нибудь стоящий артефакт почти невозможно.

4 «Чистое небо» будет довольно жесткой игрой, где расстреливают людей, а собаки жрут трупы.



Смертельная красота

Игра использует серьезно доработанный движок X-RAY версии 1.5. Картинка отличается от первого «Сталкера» разительно. Во-первых, разработчики поколдовали над освещением и тенями. Например, новая локация «Рыжий лес» (воссоздающая участок настоящего леса, который попал в зону взрыва, после чего вся листва порыжела) выглядит просто потрясающе. Во-вторых, была значительно доработана анимация, да еще улучшилась детализация персонажей. Так, на различные попадания враги реагируют по-разному: боец, раненный в ногу, начнет хромать, попадание в руку не заставляет злодея бросить оружие, но на время как бы сбивает его с толку, ну а пуля, прострелившая голову, — это, как и раньше, фатально. На героях теперь можно различить мельчайшие элементы формы, да и сами они выглядят чертовски реалистично. Плюс игра будет поддерживать DirectX 10. Правда, за красоту придется платить. Компьютер, на котором нам показывали «Чистое небо», представлял собой внушительных размеров башню, где был установлен какой-то фантастический процессор, четыре гигабайта оперативной памяти и две мощнейшие видеокарты от Nvidia, объединенные по технологии SLI. Впрочем, игра поигрет и на престарелых машинах с DirectX восьмой серии, но тогда, конечно, всей красоты увидеть не удастся.

Теперь все по-другому. Штаб каждой фракции — это полноценный лагерь, где можно пополнить запасы провизии, купить новое оружие и боеприпасы, а также улучшить или отремонтировать «стволы». В «Тени Чернобыля» деньги, заработанные честным и не очень путем, было попросту некуда девать: оружие и патроны удавалось подобрать на поле боя. В «Чистом небе» экономику основательно доработали, и теперь рубли предстоит тратить не только на амуницию, но и на многочисленные улучшения, уникальные для каждого вида оружия. Банальный автомат Калашникова можно превратить в очень грозное оружие: установить оптический прицел, понизить разброс пуль или привинтить подствольный гранатомет. Все «обвесы» сразу прикрутить не получится, приходится выбирать, что доработать — сделать ли магазин более вместительным

или повысить мощность стрельбы. Благодаря такому подходу, каждый автомат или пистолет, любовно подогнанный «под себя» и свой стиль игры, становится почти родным.

То же касается и защитных костюмов. Броню можно совершенствовать и улучшать до такой степени, что даже простой комбинезон химзащиты легко и просто превращается в отличный панцирь, способный защитить от любых неприятностей. Были бы деньги. Впрочем, самые полезные апгрейды выдаются только за выполнение непростых заданий, а особо мощное оружие придется снимать с трупов жилистых злодеев.

Командная работа

Как нам кажется, одна из главных особенностей «Чистого неба» — это полноценная война группировок. О противостоянии сталкеров, наверное, слышали

все, но как это работает на деле, мы увидели только сейчас. В «зоне» на, так сказать, ПМЖ, находятся пять фракций, которые постоянно борются за сферы влияния: поля артефактов и, разумеется, за стратегически важные объекты. В любой момент мы можем вступить в ряды близкой сердцу группировки и развязать настоящую бойню. Чтобы игроку было проще ориентироваться, на специальной информационной панели отображается соотношение сил, показывается, сколько солдат и ресурсов осталось у той или иной стороны. Ваша деятельность на благо родной фракции, впрочем, заключается не в тупом отстреле вражеских бойцов, а в выполнении заданий, которыми регулярно нагружает вас начальство. Но кульминация противостояния — это, как обычно, совместный с товарищами штурм вражеской базы и убийство всех сопротивляющихся.

Правда, главное сражение мы так и не увидели, но представители GSC Game World уверяли, что зрелище будет незабываемым. Впрочем, затевать войну или нет — решать исключительно вам. Разработчики упорно продолжают создавать иллюзию реального мира, так что почти все события прекрасно развиваются и без вашего участия. Монстры, как и полагается, меняют места обитания, нападают на неосторожных путников, ну а фракции постоянно ведут войну. Например, пока Олег Яворский рассказывал о тонкостях интерфейса, мы стали свидетелями того, как на лагерь «Чистого неба» вдруг напали какие-то злодеи в тренировочных костюмах и устроили кровавую баню. К происходящему мы, понятно, никого отношения имели, но могли принять участие в заварушке. К чести разработчиков следует заметить, что AI противников заметно улучшен.



1 Ближе к финалу игры вы попадете в Лиманск. Он хоть и выдуман разработчиками, но выглядит не менее впечатляюще, нежели печально известный городок Припять.

2 Враги теперь не только гранаты кидают, но и искусно используют укрытия.

3 Противники в новом «Сталкере» умирают очень картинно.



Специально для тех, кто мечтал покататься по «зоне» на машине, сообщаем: в «Чистом небе» никаких автомобилей не будет, а передвигаться предстоит по старинке пешком. Создатели говорят, что дизайн уровней и вообще структура геймплея не располагает к веселой гонке на «Ниве». Кроме того, теперь, чтобы попасть в новую локацию, придется отыскать специального проводника, который и доставляет героя куда следует. Процесс доставки, впрочем, выглядит как обычная загрузка уровня.

Злодеи научились очень метко стрелять, постоянно менять позиции и, пожалуй, самое неприятное – активно использовать гранаты. Завидев мощный торс нашего героя, головорезы сначала забрасывают его разрывными, а потом уже начинают палить из всех стволов.

Ценный хабар

Изменился подход и к добыче артефактов. Если в оригинале их легко можно было отыскать практически на любой свалке, то теперь в таких местах удаётся найти только самые дешёвые образцы. Ценные же вещи заботливо разложены в центре смертельных аномалий, через которые ещё путь надо найти, для чего мало усердно швыряться бесконечными болтами. Чтобы с наименьшими потерями обойти гиблое место, необходимо по полной использовать новое приспособление – «датчик аномалий».

В игре есть три модели такого прибора, отличающиеся принципом работы и точностью определения опасности. Так что теперь добыча артефактов стала непростым, но увлекательным занятием: берем в левую руку датчик, в правую – верные болты, и вперед на охоту. И хотя ценных осколков стало меньше, а добыть их сложнее, они намного мощнее и, значит, ценнее. Помимо аномалий, разработчики постарались воссоздать во всей красе те самые смертельные «выбросы», которые случаются здесь регулярно. Выглядит шоу потрясающе: хмурые тучи вдруг расходятся, по небу разливается нестерпимо яркий свет, бьют кроваво-красные молнии, где-то происходит локальный взрыв, после чего с небес черным дождем падают мертвые вороны, а все неосторожные превращаются в пепел. Чтобы не стать куском жар-

кого, главный герой должен прятаться в ближайшем укрытии, и тогда есть вероятность, что все обойдется. Новые возможности и не всегда значительно дополнения, что радует, не изменят «Сталкера» до неузнаваемости, а только усилят и без того напряженную атмосферу, которой славен оригинал. Если раньше миру и впрямь не доставало логики, и он был отчасти безжизненным, каким-то наигранным и деревянным, то теперь, похоже, все изменится. Игра и правда прекрасно живет без вашего участия – сталкеры выясняют отношения, можно вдруг стать свидетелем яростной перестрелки между фракциями, кто-то ходит на поиски артефактов, на базе есть с кем поболтать и у кого разжиться новым заданием. «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» – очень правильно развивает оригинальную игру в том, что касается геймплея и деко-

раций. Если прежде мы бродили по довольно скучным локациям и собирали ненужные деньги, то теперь все иначе. «Зона» станет больше, интереснее. Появятся новые уровни, а старые будут серьезно переделаны, война группировок позволит отлично отдохнуть от прохождения сюжетных миссий. Кроме того, «Сталкер» сохранит свою фирменную, очень насыщенную атмосферу и станет даже чуть жестче оригинала. На это работает все – и диалоги, и тревожная музыка, и новые монстры, и лихо закрученный сюжет. Плюс к тому, сцены вроде поедания бешеными собаками человека или хладнокровного расстрела взятого в плен сталкера. Второе путешествие в «зону» состоится в августе этого года, и, как нас заверили разработчики, никаких переносов больше не будет. **С**