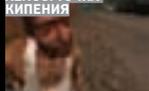


ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

S.T.A.L.K.E.R.



FALLOUT 3

XENUS. ТОЧКА
КИПЕНИЯ

8.5



S.T.A.L.K.E.R.

Чистое небо



ТЕКСТ

Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

shooter, first-person,

freeplay

Зарубежный издатель:

Deep Silver

Российский издатель:

GSC World Publishing

Разработчик:

GSC Game World

Количество игроков:

до 32

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.stalker-game.com/
clearsky

Страна происхождения:

Украина

«Сталкер» был, наверное, первым нашим шутером, который заслужил успех и популярность не только на территории бывшего СССР, но и во всем мире. Каждое путешествие в чернобыльскую Зону сопровождалось такими приключениями, что ночью приснятся – трусами не отмахнешься. «Чистое небо» – предыстория первой игры, и она заставляет вспомнить все то, за что мы так любим «Сталкера».

Вы будете удивляться, тряситься от страха, сражаться, побеждать и погибать, но все равно сходите Зону вдоль и поперек. Рано или поздно игра будет закончена, вы присядете у костра с другими сталкерами и вам будет что рассказать. Вы вспомните, как задержались ночью в дороге, в крошечной тьме столкнулись с мутантами, едва уцелели после первой атаки, бросились наутек и чудом проскочили аномалию, поглотившую чудовищ. Следующую ночь после этого кошмара вы носа не высовывали за пределы базы, слушали байки и поглядывали на облака. Вспомните, как по ошибке продали Ашоту гранаты, которые должны были отнести на аванпост. Вам потом еще пришлось выкупать их втридорога, да

еще и выслушивать философствования торговца о том, что, мол, «деньги – не главное». Вспомните, как в Рыжем лесу сопровождали группу сталкеров, набрали на логово неуклюжего шарика на ножках. А когда «шарик» вас заметил, из всей компании уцелел только один человек. Вспомните, как парнишка со смешным прозвищем «Наполеон» взялся показать дорогу, но позарился на ваши вещи и заманил, подлец, в засаду. Вспомните, как с содроганием выслушивали рассказ сталкеров о кровососе, обитающем рядом с водонапорной башней, куда вам позарез нужно было попасть. Холодок пройдет по вашей спине, когда вы вспомните, как пересчитывали патроны к дробовику в заброшенной, полуразвалившейся деревне, пока ребята под морозящим дождем молча бросали взгляды то на проклятую башню, то на чело-веческие головы, нанизанные на колья. Вы чертыхнетесь про себя, проверите ружье и пойдете в разведку, высматривая в сумерках полупрозрачный силуэт твари...

Каждое прохождение «Сталкера» соткано из подобных историй, и каждое уникально. Главный герой «Чистого неба» – наемник Шрам. Он вел по Зоне компанию ученых, но неожиданно вся группа попала под выброс. Яйцеголовые в смешных оранжевых защитных костюмах погибли, а тело Шрама нашли сталкеры из группировки «Чистое небо». Парень отделался, что называется, легким испугом. Пока Шрам приходит в себя, исследователи объясняют суть происходящих перемен. Какой-то особо умный искатель приключений пробрался к центру Зоны и нарушил естественное равновесие вещей. Выбросы участились, и обитатели этого гиблого места оказываются перед выбором: или сдохнуть, или положить конец ходкам к центру. Первый вариант вам не по душе, значит, придется отыскать виновников катастрофы, а дальше по обстоятельствам. Шрам выходит с базы «Чистого неба» на Болотах, и с этого момента вы наедине с Зоной.

Многие ее части знакомы по первой игре, другие, например, Болота или Рыжий лес, мы посещаем впервые. Сталкер в Зоне настолько же свободен, насколько и незащищен. Покинув лагерь, вы оказываетесь один на один с неизвестными тварями и непознанными аномалиями. Задания центральной сюжетной линии строго линейны, но с их выполнением



Вверху: Чистое небо в Зоне – редкая роскошь. Погода постоянно меняется, но курорт из Чернобыля никудашный.

Слева: Болота, одна из новых областей зоны, представляет собой... гм... болота.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Живущий по своим законам огромный и непонятный мир, полная свобода действий, интересные возможности, добавленные к механике первого «Сталкера».

НЕДОСТАТКИ Куцый мультиплеер, чересчур суровый по нынешним меркам геймдизайн, аномальное количество ошибок даже после патча.

РЕЗЮМЕ Изменения не так велики, как бы хотелось. Из существенных – добавлены новые карты, система войн группировок и поддержка DirectX 10. Но когда вы вставляете диск в привод, то словно оказываетесь в маленькой домашней аномалии. «Чистое небо» будет выдавать странные ошибки, проверять на прочность сомнительными дизайнерскими решениями. Не смущайтесь, и вы поймете: за этой суровой внешностью скрывается прекрасный, единственный в своем роде шутер.

Настоящая история аварии

25 апреля 1986 года должна была состояться остановка четвертого энергоблока Чернобыльской АЭС для планового обслуживания. Персонал станции использовал эту возможность для проведения испытаний работы в условиях потери электропитания. Эксперимент начался на более низкой, чем было запланировано, мощности. Спустя 36 секунд после начала оператор нажал кнопку аварийной защиты. Почему он это сделал, неизвестно до сих пор. Регулирующие и аварийные стержни начали снижаться, но через несколько мгновений мощность реактора резко пошла вверх. Точная максимальная мощность при аварии осталась неизвестной, так как на станции не было ни одного прибора, способного измерить столь громадную величину. Произошло два взрыва с интервалом в несколько секунд, реактор был разрушен. До сих пор ученые не имеют единого мнения о том, что происходило на станции в эти мгновения. Во время взрывов на четвертом энергоблоке погиб один человек, еще один скончался от полученных ожогов. Лучевая болезнь развилась у 134 сотрудников ЧАЭС и спасателей, 28 человек погибли.

**ВЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ САМИ СЕБЕ,
И НИКТО С ВАМИ НЯНЧИТЬСЯ НЕ БУДЕТ.
МУЖИКИ ЗАНЯТЫ: ПО ВСЕЙ ЗОНЕ ИДУТ
ВОЙНЫ ГРУППИРОВОК.**



Вверху: Зона быстро научит вас никому не доверять. Даже проводникам. Особенно проводникам.

Справа: Можно вступить в ряды той группировки, которая вам по душе, или проигнорировать всю эту мышиную возню с переделом собственности.



НИКАКОЙ ОБЯЗАЛОВКИ. ВЫ САМИ ВЫБИРАЕТЕ, К КАКОЙ ГРУППЕ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ И ПРИСОЕДИНИТЬСЯ ЛИ ВООБЩЕ.

можно не торопиться. На любой базе найдется работа для толкового наемника, а поиски тайников и артефактов могут затянуться на многие недели игрового времени. Дни и ночи сменяют друг друга, временами портится погода и идет дождь. Вы предоставлены сами себе, и никто с вами нянчиться не будет. Мужики заняты: повсюду идут войны группировок.

В этом – самое большое отличие «Чистого неба» от первой части. Стрелок становился одиноким волком, он работал только на себя, и перекрыть баланс сил в Зоне было невозможно, как бы вы того ни хотели. В приквеле достаточно взглянуть на карту, чтобы понять, насколько сильно изменилось положение дел. Повсюду бродят отряды мутантов, зомби, бандитов, военных, сталкеров... Даже если вы решите не вмешиваться в чужие конфликты, группировки продолжают враждовать друг с другом, и вы поневоле окажетесь втянутым в перестрелку. Эти стычки, как и все остальное в Зоне, происходят спонтанно и сами собой. В карманном компьютере Шрама даже появилась специальная «военная» страничка. Здесь можно узнать, кто с кем воюет и как у кого обстоят дела: каким количеством бойцов они располагают и насколько хорошо вооружены ударные отряды. Несмотря на



У аномалий со сталкерами разговор короткий. Один неверный шаг, и твой труп болтается в воздухе в назидание другим любителям острых ощущений.

весь этот милитаризм, «Сталкер» остается верен себе. Никакой обязаловки – вы сами выбираете, к какой группе прибавиться и присоединяться ли вообще. Если все-таки решите связать судьбу с какой-либо фракцией, то в КПК появятся более подробные сведения о ходе сражений. Вы увидите стратегическую и тактическую цели группировки, а когда они будут достигнуты, ваши получат ощутимый перевес, а то и вовсе одержат окончательную победу. Командующий будет сообщать вам о ходе действий, и вы сможете присоединиться к отряду, штурмующему укрепления противника. Если ребята одержат победу с вашей помощью – честь вам и хвала. Если начнете игнорировать призывы товарищей, отношения с командованием будут медленно, но верно ухудшаться. Искусственный интеллект в «Чистом небе» научился новым трюкам, которые пригодятся в локальных конфликтах. Сталкеры работают в группе, прикрывают друг друга, меняют укрытия и активно (даже чересчур активно) используют гранаты. Практический расчет лезть в драку такой: чем более мощной военной силой будут обладать ваши друзья, тем более редкие и дорогие вещицы они смогут вам предложить. Но к прохождению центральной, главной сюжетной линии все эти разборки имеют лишь косвенное отношение. Не хотите связываться – не связывайтесь, в Зоне и так найдется, чем вас занять.

Ролевые элементы остались важной частью игры. Значительно расширены возможности апгрейда оружия – для этого, правда, придется еще найти мастера, специализирующегося на нужных стволах. Переработана система поиска артефактов, за которыми теперь нужно охотиться со специальным детектором – это гораздо интереснее и куда больше похоже на правду. Чем лучше модель детектора, тем меньше самостоятельности от вас требуется. Список доступных предметов был расширен по всем направлениям, но водка и колбаса по-прежнему являются обязательными в рационе сталкера. Путешествия по Зоне стали занимать меньше времени с появлением проводников, готовых быстро



Слева: Иногда в Зоне происходит какая-нибудь непонятная дрянь, картинка на экране портится, и герою становится сложно воспринимать мир таким, какой он есть. Чем скорее вы разберетесь с дрянью, тем лучше.

Внизу: Первая же ночь за пределами лагеря отобьет у вас любовь к таким приключениям. В темноте Зона гораздо опаснее, чем при свете дня.

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

Постсоветские пейзажи напоминают о Half-Life 2, но только до тех пор, пока в кадре не появятся сталкеры, аномалии и мутанты.



провести вас с места на место. Впрочем, эти ребята явно себе на уме: они могут отказаться помогать вам вовсе или предложить несколько маршрутов, среди которых, как назло, не окажется нужного.

Это лишь один пример того, как геймдизайн иногда сокрушает игрока с какой-то советской бессмысленностью и беспощадностью. Реалистичность – это хорошо, но не в ущерб же игре. Все шутеры мира перешли на систему восстанавливающегося здоровья, но «Сталкер» гордо игнорирует их опыт. Оказавшись раненым или облученным, вы еще долго будете терять здоровье, и ничего не стоит сохраниться в безвыходной ситуации, когда главный герой уже обречен на смерть. Или, скажем, игра может не моргнув глазом отправить вас без брони и аптечек, с дохлым пистолетом против пары прекрасно вооруженных бандитов. А ранение, повторюсь, гарантирует смерть от потери крови. И чего? И ничего. Никто не обещал, что Зона будет дружелюбной к игроку, выжить в ней – задача не из легких.

«Чистое небо» работает на движке X-ray Engine 1.5, который теперь поддерживает DirectX 10 и новомодные графические эффекты, как то: динамическое намокание поверхностей, объемные свет и дым. Если

«Сталкер» как ролевая игра

Некоторые говорят, что «Сталкер» – это своего рода «Oblivion с калашниковыми». Сходство действительно бросается в глаза, но точка зрения остается спорной. Действительно, ролевые элементы занимают в «Сталкере» немаловажное место. В игре огромное количество огнестрельного оружия из разных стран мира, есть пистолеты, ружья, автоматы, снайперские винтовки... Даже в рамках одного калибра существуют различные патроны, заточенные под достижение каких-либо целей. В бою у сталкера под рукой может быть только пистолет и одно более серьезное оружие, которые нужно заранее достать из рюкзака. Все остальное хранится в глубинах инвентаря, и добраться до него в горячке боя не получится. Отдельная песня – куртки, бронежилеты и костюмы. Они защищают не только от пуль, но также от радиации, огня и других воздействий Зоны. В некоторых костюмах есть место для артефактов, а они значительно меняют свойства одежды. Наконец, практически у каждого сталкера можно выменять консервы, колбасу или бутылку водки – вещи, незаменимые для поддержания физического и психического здоровья в Зоне.

вы не обладаете нужной графической картой и Windows Vista, то некоторые пункты в настройках графики останутся недоступными, но общего впечатления это совершенно не портит. Даже под DirectX 9 Зона выглядит впечатляюще. Как и в любой другой игре, педант найдет, к чему придраться: например, к недостаточно детализированным моделям персонажей или простенькой анимации, но общее впечатление от картинки – прекрасное. Советские реалии похожи на советские реалии, аномалии выглядят странно и пугающе, превосходны здешние ночи, а с ними – рассветы, закаты и вся система симуляции погоды. Есть мнение, что бессмысленно оценивать «сферическую графику в вакууме», и успехи движка нужно рассматривать через призму цели, которую ставили разработчики. Так вот, с задачей показать своеобразный мир отчуждения X-ray Engine справляется превосходно. Ну а если вам надоест странствовать в одиночку, добро пожаловать в мультиплеер на 32 персоны. Сетевая игра никогда не была в «Сталкере» чем-то особенно важным, поэтому и мы не уделяем ей слишком много вни-



Для поиска артефактов теперь нужен специальный детектор. Но и без него понятно: в конце этого коридора что-то должно быть. Осталось только найти вход...



Вверху: Вдалеке – башня, где завелся кровосос, и вы сто раз подумаете, прежде чем соваться к этой твари.

Справа: Ребята штурмуют укрепления противника, а искусственный интеллект демонстрирует пример слаженных командных действий.



мания. Короткой строкой: все то же самое, что и в сингле, разве что уровни поменьше. В «Чистом небе» появляется новый режим игры под названием «Захват артефакта», который отличается от старых лишь внешне.

И об ошибках. Ошибки есть, и их много. Такое ощущение, что разработчики «Чистого неба» сами попали в какую-то дьявольскую аномалию. Первый же патч к игре вышел через несколько дней после релиза. Приложенный readme-файл сообщает, что, мол, «проведена оптимизация, улучшение приблизительно на 5%», «значительно улучшена общая стабильность игры», а также «исправлены ошибки в сохранении, приводившие к стабильному вылету при продолжительной игре». Это что же получается? «Чистое небо» ушло в печать неоптимизированным и нестабильным, за исключением «стабильного вылета при продолжительной игре»? Даже эта новая версия 1.5.03 ведет себя не лучшим образом. Она будет вылетать при загрузке, при сохранении, при смене уровней, а иногда и без очевидной причины. Она подпортит ваши сохраненные игры. Персонажи будут зависать, а важные задания останутся невыполненными. Версия для Windows Vista и DirectX 10 будет тормозить и выдавать охапку дополнительных сбоев. Все это – суровая реальность, с которой придется столкнуться сталкеру.

Если вы сможете простить игре ее выходы, «Чистое небо» откроет вам мрачный мир Зоны и безрадостную жизнь ее обитателей. Приквел во многом повторяет оригинал, а внесенные изменения лишь по-новому представляют акценты: чуть меньше исследований и путешествий, чуть больше перестрелок. «Сталкер» – это не какой-нибудь буржуинский BioShock, он не будет развлекать игрока и водить его за ручку. Вот вы, вот Зона. Что делать и как – проблема только ваша. Нужно понять «Сталкера», примириться с его условностями, разобраться в его законах, привыкнуть сохранять по два раза, на всякий пожарный, и тогда игра раскроет перед вами огромный, неповторимый, богатейший и пугающий мир Зоны. Вы почувствуете себя здесь как дома и, быть может, однажды присядете у костра и расскажете ребятам, как справились с тем кровососом у водонапорной башни... **СИ**