

Кто бы там что ни гундосил на тему, что S.T.A.L.K.E.R.-де "фигня", "так себе" и вообще провалился, цифры говорят явно об обратном. Еще весной, когда я спрашивал у ребят из GSC, насколько же успешными оказались в результате продажи, Олег Яворский, один из непосредственных создателей игры, сказал про примерно миллион проданных коробок у нас, и еще один - на Западе. Как ни крути, это - показатель. Хотя мне он, честно сказать, не так особо и был нужен. Все же предпочитаю реальные отзывы реальных знакомых людей. И вот они - да, ругали за кривость движка, - и много за что еще ругали, но все равно финальным вердиктом было "нравится, очень".

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

Чистое небо

Текст: Андрей ЦУР

- Про этот хутор близ Диканьки вообще много рассказывают, - говоря, Олег не забывал жевать близлежащие продукты. - Один мой знакомый после него в кришнаиты подался. А раньше водку пил с ночи до утра и по бабам шлялся. Генри Лайон Олди. "Ничей дом"



Особенно запомнилась встреча этим летом с бывшим одноклассником (не виделись уже лет сто), которого я мог заподозрить в чем угодно, но только не в любви к компьютерным играм. Одним из его вопросов, после уточнения, где я работаю, было: "Слушай, а вот есть еще какие-нибудь такие игры, чтоб как S.T.A.L.K.E.R.?" Я ему порекомендовал дожидаться конца лета и поискать в магазине "Чистое небо". А теперь вот посмотрим, правильно ли я тогда поступил.

Урок чистописания

"Чистое небо" - это не вторая часть как таковая. Но это и не адд-он, экспаншн пак, расширенное издание или еще какая-то

мурня с хитрым маркетинговым названием. Это что-то вроде работы над ошибками. Большой таккой, развернутой. С попытками доделать в Зоне то, что народ иногда просил, а иногда и канючил. S.T.A.L.K.E.R. ведь, при всех его плюсах, во многом оказался игрой еще не доделанной, часто вызывая охи-вздохи "эх, а вот бы еще...", "блин, ну почему тут нет..." и "ну как они могли этого не вставить?!"

Поэтому GSC отмотала время в Зоне на год назад, заявила, что будет приквел, и начала пытаться воплощать в жизнь главные пожелания игроков.

А что там у нас из главных пожеланий-то? Ну, конечно. Наличие четко оформленного противо-

яния сталкерских группировок. Надо - сделали. Теперь в КПК есть специальная закладка, демонстрирующая отношения нашего альтер эго с "Долгом", "Свободой", бандитами и прочими жителями Зоны. А карта, в свою очередь, услужливо показывает местоположение отрядов каждой из сторон и, так сказать, общую стратегическую ситуацию в войне за место под боком у аномалий (кстати, стаи мутантов и зомби теперь тоже отображаются на карте, так что встречи с ними перестали быть пугающим сюрпризом, чего немного жаль).

У группировок появились нормальные главные базы в конкретных зонах. Например, те же "Свобода" с "Долгом" обосновались в

локациях "Темная долина" и "НИИ "Агропром" соответственно. Так же соответственно там народились и стандартные классические персонажи из RPG. Условно их можно окрестить как главный квестодатель, торговец оружием, бармен и кузне... тьфу ты, механик. Теперь не надо носиться кобылиной до бара "100 рентген", чтобы продать "что-нибудь ненужное".

Кстати, про последнего из упомянутых персонажей - механика. Он, бесспорно, был номером два в списке требований всех времен и народов. И - появился. Чинит стволы влет, только денег отстегни. И комбезы защитные тоже латает будь здоров. Плюс к этому механики способны некисло про-



➔ Артефакт, спору нет. Но в вещмешок, увы, не залезет



➔ Не доехал...



➔ Дяденька, мобильного нет, только бинокль вот. Берите, если очень надо...

апгрейдить и то, и другое. Вот нравится вам "Калашников". Ну, просто нравится - ни на что его менять не хочется. Так теперь и не надо уже: увеличиваете ему рожок, добавляете начальную скорость пули, всякие там прорезиненные щечки и улучшенный приклад (даже калибр сменить можно, хотя это уже практически фантастика) - получится в результате настоящая зверь-машина. Денег такой супертюнинг выжрет немало, зато на выходе образуется агрегат, не знающий слова "отдача" и плюющийся точно в цель. Хотя, чтобы уберского уберства все же не делать, некоторые из апгрейдов взаимоисключают друг друга - общий принцип примерно такой: либо увеличивать точность, либо скорострельность. Одно все же обидно: визуально

все эти прикрасы на модельке оружия никак не отображаются (ну, кроме установки подствольника).

Аналогично "стволам" теперь улучшается и одежда. Дерево апгрейдов у комбизов немалое, позволяющее увеличить не только сопротивляемость пулям и аномалиям, но и переносимый вес, а также количество слотов под артефакты.

Возня с кастомизацией экипировки похода замуровала в бетон один из главных недостатков первого S.T.A.L.K.E.R.'а - бестолковую денежную систему, которую непонятно для чего. И теперь мне, хомяку со стажем, вновь вспомнились времена фарцевания десятками ПМм и сотнями патронов 9x18 в берлоге у Сидоровича. Кстати, жив, курилка. Молодец даже.



➔ Артефа-акт, выходи, подлый трус!

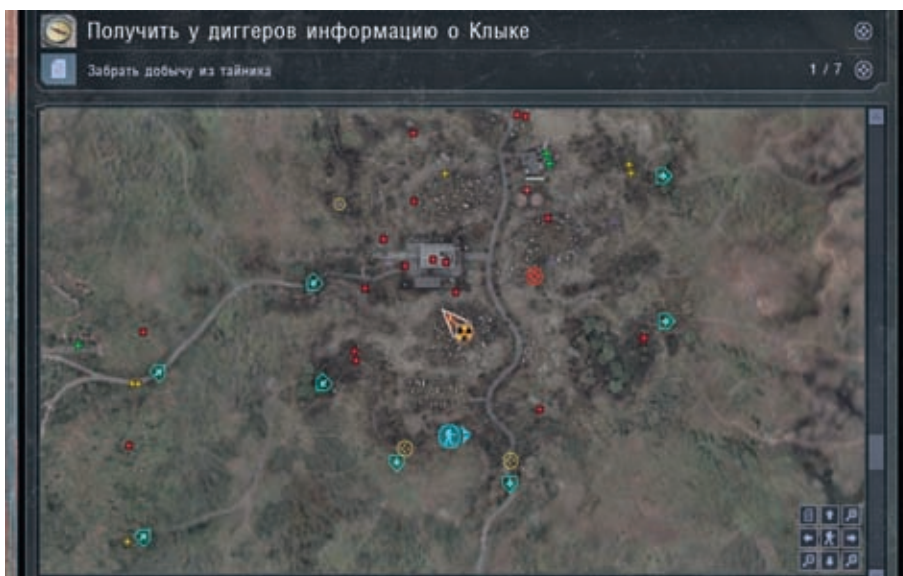
Наконец, третьим значительным сдвигом в геймплее стала видоизмененная охота за артефактами. Если раньше они просто болтались на местности, отсвечивая издали, то теперь их так просто не достать. Артефакты стали невидимыми и в прямом смысле этого слова шныряют по небольшим областям, напичканным аномалиями конкретного типа. Чтобы добыть хитрую фиговину, надо осторожно залезать в аномалию, и там со специальным детектором в одной руке и фирменным сталкерским болтом в... кхм... другой... (*черт, адская порнография какая-то вырисовывается - прим. авт.*) пытаться вплотную подобраться к артефакту, не убив себя в процессе о всякие гравитационные ловушки. Приключение то еще, особенно в

начале игры, когда детектор примитивный и о присутствии поблизости артефакта дает знать простым пипиканьем. В общем, любые претензии по вопросу аномалий и артефактов теперь объявляю недействительными - поиск ценного хабара стал антуражной и интересной мини-игрой. Правда, когда покупаешь продвинутый детектор, где на экранчике отображается точное положение невидимки, веселье становится уже не то.

Здравствуй, мама, возвратился я не весь...

Внешне игра подверглась небольшим косметическим улучшениям. В частности, поутру над Зонной солнышко начало демонстрировать "фирменную" фишку DirectX 10 - так называемые god rays, т.е. видимые лучи света, бьющие сквозь листву или из-за крыш домов. Кстати, эффект вполне работает и под DirectX 9, так что не фиг-то он и фирменный - вот только нагружает систему он будь здоров, FPS утром в Зоне падает чуть ли не на 10 кадров. Что до других фишек "десятки" - объемного дыма, "мягкой" воды и намокающих поверхностей, то я даже не стал пробовать включить их через консоль (вроде как такое возможно, хотя могу ошибаться). "Чистое небо" и так до ресурсов жадное. Вроде неплохо проапгрейдил машину со времен оригинала, а все равно кадры пляшут в интервале от 15 до 35. Играть можно, но до мягкости и плавности далековато.

Еще из графических нововведений стоит отметить доработанные



➔ Да-а, в этом секторе водички точно не допросишься



➔ Окно в новый мир

модели персонажей - на близкой дистанции у них появился еще один уровень детализации. Получился не **Crysis**, конечно, но вполне симпатично. Жаль, что с моделями оружия такой же "полюбовки" не произошло. После хрома и стали из **Call of Duty 4** стволы в "Чистом небе" не смотрятся ну никак.

А вот что было, и что осталось на месте, - это пресловутая атмосфера. Отличная локация с бескрайним радиоактивным болотом, где ближе к вечеру видны зеленые отсветы аномальных полей, темень пополам с зеленой рябью ПНВ. Костры с сидящими вокруг сталкерами, отбрасывающими длинные, жирно-черные тени прямо в ночь. Рыжий лес, в котором можно заблудиться (и который в реальности спилили полностью). Остовы зданий, балки, обшарпанные стены, потрескавшаяся краска, пожухлая трава, уныло-серые тучи, дождь, который по чуть-чуть пробирается по зашивке за воротник... Есть в этом что-то очень знакомое, и поэтому немного завораживающее.

Плач Ярославны, ремикс

А теперь небольшая очередь дегтем из Дегтярева по всему вышеописанному. Для начала, сюжет. Мы, по сути, повторяем путь из оригинальной игры. Опять за Выжигатель, опять к ЧАЭС. То есть понятно, что приквел, и вроде как такой расклад подходит вполне удачно. Но дежа вю получается с душком.

Второй момент - толковой разветвленности прохождения так и не появилось. Совершенно непонятно, зачем примыкать к одной из группировок, если от этого

практически ничего не меняется. Ну, магазин продвинутый будет там, а не тут. Ассортимент немножко другой.

Непонятные грабли, которые в первом **S.T.A.L.K.E.R.**'е превращали последнюю треть игры из фриплея в коридорный шутер, тоже почему-то остались. Раньше я думал, что это от нехватки денег и времени. Оказалось - фирменная фишка. Только теперь вместо фоллаутовской Припяти - двухэтажный провинциальный городок Лиманск, а так налицо все попытки скомкать окончание и сотворить из него **Call of Duty** с приставкой "недо-".

Расстроили режимы стрельбы. Получается, что пали хоть от пуза, хоть от плеча, первый выстрел пойдет примерно туда, куда целишься, а остальное - разбежится с одинаковым результатом. То есть режим стрельбы от плеча, который в теории как раз должен давать прирост меткости, лупит с примерно таким же разбросом - а значит, не нужен совершенно. В нем еще и оружие как-то неестественно "гуляет", как только пытаешься немного пострейфиться. Короче, с появлением апгрейдов смысл в использовании этого режима (за исключением случаев, когда есть снайперский прицел) практически отпал.

Анимация людей и монстров осталась все той же неестественной. Человечи хоть и научились из-за укрытий палить, все так же плохо реагируют на попадания (анимации получения пули редкие), да и передвигаются персонажи во время боя до ужаса ненатурально. И, кстати, не могут так хоть псевдо-, хоть трижды квазисобаки направление бега



➔ В одно лицо сталкеры по Зоне уже не ходят

менять. У массы инерция есть, и ничего тут не попишешь.

Ну и главной проблемой "**Чистого неба**" оказалось на редкость большое количество багов. Багоглюки и глюкобаги лезут изо всех щелей, сбивают скрипты, пакостят мелкую, не давая выполнить побочные задания, и гадят по-крупному, начиная все чаще "ронять" игру в десктоп по мере прохождения сюжетной линии. По некоторым отзывам, сложные локации вроде Лиманска приходилось пробегать вообще без сохранения, иначе наступал кирдык. У меня лично такого не случилось, но сигнал тревожный.

"**Чистое небо**" как-то немного перекроило мир **S.T.A.L.K.E.R.**'а. Если раньше это был, образно говоря, мир пофигистов, где все только у костра брэнчать на гитаре умели, то теперь это чуть ли не "Батлфилд" на партизанском уровне. Все эти захваты позиций, которыми пестрит первая половина игры. Эти постоянные отвлекающие мини-зада-

ния по защите контрольных точек, скатывающиеся иногда в полный абсурд (на Свалке как-то раз защищал торговца-сталкера из нейтралов - так в одно лицо пришлось расстрелять один за другим шесть отрядов бандитов)... По-другому все стало. Не могу сказать, что хуже, просто по-другому. И наверное, если бы игру полностью перестроили с уклоном в войну группировок, это стало бы отличным ходом. Однако ж, увы, группировки - лишь новый элемент геймплея, идеально написать который, как вот получилось с усовершенствованным поиском артефактов, не удалось. Полноценной работы над ошибками не получилось.

Ну да ничего. То, что вышло в конечном итоге, тоже рекомендуется пройти, особенно если в последний раз вы играли в **S.T.A.L.K.E.R.** где-нибудь год назад. И хотя сначала лучше подождать месяц-другой, пока не выйдет еще пара патчей, затариться "**Чистым небом**" для личной коллекции определенно стоит.

НИМ

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

> Жанр **FPS/RPG** > Издатель **GSC World Publishing**
> Разработчик **GSC Game World**
> Количество дисков **1 DVD**
> Сайт **cs.stalker-game.com**



РЕКОМЕНДУЕТСЯ

> Процессор **Pentium 4 2.6 ГГц Duo** > Память **2 Гб RAM** > Видео **512 Мб**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.40
Графика	8 x 0.20
Звук и музыка	8 x 0.10
Дизайн	9 x 0.20
Ценность для жанра	6 x 0.10

8.0