

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ЗОНА ЗОВЕТ!

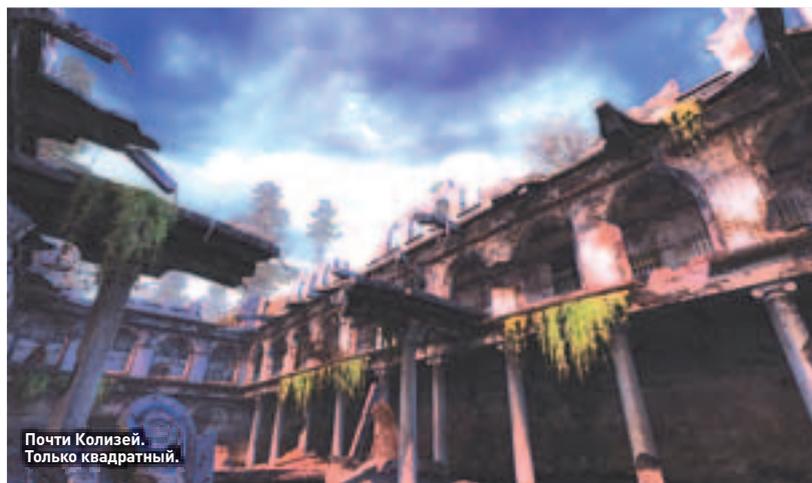


ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
GSC World Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
www.stalker-game.com/clearsky/index_ru.html
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Прилавки магазинов пустыют, рекорды прохождения установлены, все концовки открыты. Закончились жаркие споры и сетевые баталии «стенка на стенку» между фанатами S.T.A.L.K.E.R. и теми, кто остался недоволен игрой. Да, изъянов в творении GSC было немало, но играли в него все. И до сих пор Зона не хочет отпускать многих охотников за тайнами и приключениями. Для них авторы и приготовили сюрприз.

ПРОГНАТЬ ТУЧИ

Сдается мне, ад-дон не зря назвали **Clear Sky**. Массу недочетов, на которые не пожаловался разве что ленивый, надо исправлять. Нам обещают доведенный до ума интерфейс, новую систему апгрейдов оружия с возможностью починки и (о, радость!) систему быстрого перемещения по Зоне. В принципе, все это можно было сделать и с помощью патчей, поэтому разработчики не ограничились подобными мелочами.



Очень серьезно потрудились над графикой. Во-первых, дополнение выйдет на усовершенствованной версии движка X-Ray (версия 1.5). Во-вторых, анимацию существенно доработают, так что с «щелкунчиками» говорить тебе больше не придется. Ну и, в-третьих, обещаны новые приятные мелочи вроде поддержки Direct X 10 и

эффекта Motion Blur. Но и конфигурация твоего компьютера должна быть соответствующей.

ДАВНЫМ-ДАВНО...

Главная изюминка сюжета Clear Sky в том, что это приквел к оригиналу. 2011 год, несколько месяцев до начала событий **Shadow of Chernobyl**. Как

Чтобы одержать верх над противником, нам придется захватывать два вида контрольных точек: ресурсные и технологические



Факты

1 год до начала событий оригинальной игры

8 фракций ведут войну

1.5 – версия движка X-Ray

**ПРОСТОРЫ**

Насколько велика будет территория, доступная нам в Clear Sky, разработчики пока не сообщили. Зато точно известно, что добавятся локации Красный лес, Лиманск и подземелья Припяти. Те же места, которые просто перенесут из оригинальной игры, немного изменят, чтобы они вписались в стилистику адд-она. Уже по скриншотам видно, что среди добавленных территорий есть интересные «достопримечательности» вроде железнодорожного депо или разрушенного бассейна.

ни странно, тогдашняя Зона сильно отличается от той, что мы уже исследовали. Стрелок только что открыл путь внутрь, и все восемь фракций сталкеров борются за контроль над территориями. К одной из них ты и должен прикнуться (за исключением двух неназванных группировок, куда не сможешь попасть; скорее всего, это военные и наемники). От твоего выбора зависит набор заданий и, быть может, даже развязка истории.

Понятное дело, раз ты присоединился к какой-то «банде», то будешь выполнять миссии не в гордом одиночестве, а в компании других сталкеров. Именно поэтому авторы уделили столько внимания искусственному интеллекту. Управляемые компьютером бойцы отлично взаимодействуют друг с другом и даже освоили новые приемы (например, метание гранат). Улучшится и разрекламированная система A-Life, управляющая поведением живых существ в Зоне. Теперь она просчитывает и стычки между враждующими фракциями.

Чтобы одержать верх над противником, нам придется захватывать два вида контрольных точек: ресурсные и технологические. Первые обеспечивают нас артефактами, которые окажутся очень полезны. Благодаря вторым мы получим более совершенные виды оружия и амуниции (невиданные раньше). Богатство и военная мощь фракции напрямую зависят от подчиненных территорий. Сразу видно, что система

позаимствована из реалтаймовых стратегий, но, согласись, выглядит она гораздо интереснее, чем в большинстве командных шутеров.

ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЗОНУ...

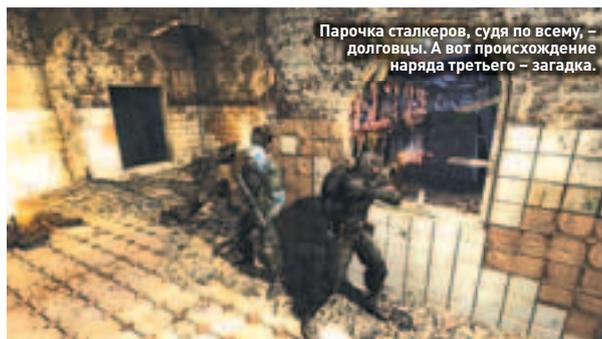
По правде говоря, война ведется из-за артефактов. Естественно, ассортимент расширится, да и процесс сбора заветных талисманов сильно усложнится (появятся новые ловушки). Как ты помнишь, в оригинале реликты валялись прямо под ногами и поднимать их зачастую было просто лень. Но в адд-оне, чтобы найти полезную вещь, придется исследовать территорию со специальным приборчиком, который мы носим в левой руке. Разумеется, при таком раскладе ничего серьезнее пистолета для самообороны ты держать не сможешь. Либо война, либо собирательство. Мы побываем в новых местах (о них смотри во врезке) и познакомимся с невиданными монстрами. Правда, авторы пока ничего про них рассказывать не желают.

ТАК СКОРО?

Вспомнив тот факт, что Shadow of Chernobyl делали целых шесть лет и постоянно откладывали, можно усомниться в намеченной дате релиза. Первый квартал 2008 года – не слишком ли короткий срок для исполнения всех обещаний? Надеемся, ничего не урежут в последний момент, как это случилось с оригиналом. А пока будем надеяться и ждать. Опять. **PCG**



Интересно, как крыша здания могла очутиться в таком месте?



Парочка сталкеров, судя по всему, – долговцы. А вот происхождение наряда третьего – загадка.

**ЗАКОНЫ НЬЮТОНА**

Отдельно стоит упомянуть значительно улучшенную физику. Интерактивность окружения в адд-оне на порядок выше, чем раньше. Плитка действительно отлетает от стен при попадании пуль, а от взрывной волны предметы разлетаются по комнате. Нас даже поражают возможностью разрушать перегородки между помещениями, чтобы проложить себе путь к цели. Однако есть вероятность, что это все-таки управляется скриптами. В эпоху шутеров, основанных на полностью правдоподобной физике (вспомни тот же CellFactor), странно было бы не уделить внимание данному аспекту.



Эта карта наверняка войдет в сетевой режим.



Руководимые компьютером сталкеры научились смотреть через проломы в стенах.



На игровых выставках показывают именно этот уровень.