



Александр ВАСНЕВ

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

Что общего у Санта-Моники и Чернобыля, кроме того, что и там, и там бывает жарко? Разумеется, S.T.A.L.K.E.R. На прошедшей E3 мы узнали первые подробности об адд-оне к одному из лучших шутеров этого года. Который, кстати, на самом деле оказался вовсе не аддоном, а приквелом. О чистом небе, амазонках, водке и невидимых артефактах мы поговорили с руководителем проекта Антоном Большаковым.

Навигатор игрового мира: До нас дошли какие-то страшные слухи о том, что творилось в Зоне (на Зоне? - прим. ред.) за год до начала оригинальной игры. Кто виноват, что делать и не пострадали ли от этого всплеска зо-

нальной активности поставки водки "Казачки"?

Антон Большаков: Да, дела творились нешуточные, выбросы, землетрясения, группировки как с ума посходили, войны затеяли... Мы тут уже пере-

| |
|--|
| Жанр |
| FPS/RPG |
| Издатель |
| GSC World Publishing |
| Разработчик |
| GSC Game World |
| Дата выхода |
| I квартал 2008 |
| Сайт |
| www.stalker-game.com |

нервничали, что продажи "огненной" упадут, но, слава богу, все в порядке. Как лечился народ от радиации, так и лечится. Но заварушку "Стрелок" своим первым походом поднял еще ту. Зона на него так осерчала, что чуть было не поубивала всех вокруг, выбросами швырялась направо и налево, аномаль-

▶ Антон Большаков



ная активность вообще вышла за все рамки, так что местечко, я вам скажу, не самое приятное получилось.

НИМ: Говорят, еще в то время и артефакты невидимые были?

А.Б.: Много чего в те времена было не так, как сейчас. Все жестче было, по-сталкеровски, никаких поблажек. Бросовые артефакты тогда, как и сейчас под ногами валялись, вот только денег за них толковых не получишь - копейки на поправку здоровья. Если уж деньжатами решил разжиться, то тут, будь добр детектор взять, так как невооруженным глазом толковые вещи не видно. А раз одна рука занята детектором, то кроме, как с пистолетом возможности побегать нет. Тут как тут враги, твари всякие хитрые, места аномальной активности ядами, радиацией опасные, а значит, хороший костюм играет очень важную роль, ведь это не так, что забежал, схватил вождеденный артефакт и вылетел пулей, а потом лекарств наглотался, тут еще поискать придется.

НИМ: Расскажи, пожалуйста, немного о главном герое адд-она. Где служил, за что сидел, давно ли прошел диспансеризацию, какие татуировки на теле носит и каких неприятностей ищет?

А.Б.: Главный герой - наемник. Где платят, туда и идет. Но вот волею случая оказывается настолько замешан в одном деле, что надо ему либо пытаться что-то срочно предпринять, либо ямку себе копать. А в данном случае, как говорится, выбирать не приходится. Случилось так, что накрыло его выбросом и зацепило сильно. Выгорающая нервная система - не самый лучший спутник в Зоне и предотвращение новых выбросов становится первоочередной задачей. Ну, а если Зона лупит выбросами по "Стрелку", чтобы не дать

▶ Нам главное их к сортиру отгнать. А там уж замочим...



ему совершить второй поход, то наша задача, следовательно, - найти и обезвредить "Стрелка". Вот и выходит, что играем мы против главного героя оригинала.

НИМ: Изменится ли как-нибудь финансовая система, или к концу "Чистого неба" наш герой все так же будет напоминать победителя передачи "Кто хочет стать миллионером?" и умрет, попав под очередной гайкопад?

А.Б.: Баланс игры и финансовая система были основательно переработаны, теперь у игрока есть много вариантов, куда потратить деньги - костюмы, оружие. "Ширпотребные" стволы, выпадающие из каждого встречного сталкера-новичка, теперь стоят сущие копейки и не представляют никакого интереса. Действительно хорошие стволы придется поискать, либо же выкладывать за них кругленькую сумму. Они к тому же могут быть улучшены, и желающему получить в свои руки по-настоящему уникальное и мощное оружие придется потратиться на апгрейды. Такое оружие можно и нужно ремонтировать, держать в хорошем техническом состоянии.

НИМ: Подозреваем, что не дождемся ответа на этот вопрос, но все же... Нет, мы имеем в виду не перенос даты релиза приквела. Нас больше интересует, сколько у игры концовок?

А.Б.: Не буду кривить душой, пытаюсь потешить любителей множественных финалов - концовка одна. Здесь и не может быть другого ответа, ведь у оригинала есть начало и оно одно, а так как "Чистое небо" - это не адд-он, а приквел, то и окончание у нее должно быть одно, совпадающее с началом "Тени Чернобыля". Здесь игроки узнают, как "Стрелок" попал в грузовик смерти и что это за татуировка у него не предплечье. Все-таки четких ответов на эти вопросы в первой игре не было.

НИМ: Какие новые функции появятся у нашего КПК? Правда ли, что, помимо прочего, там будут установлены "Сапер" и Zuma?

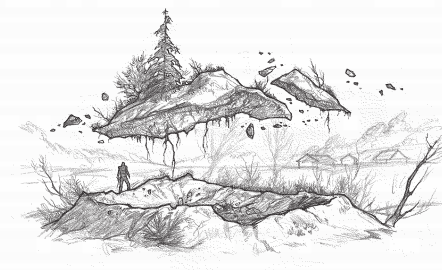
А.Б.: КПК действительно претерпел достаточно много изменений. Например, добавлены фильтры заданий, уменьшено количество разделов, так что работать с ним будет быстрее и удобнее.

НИМ: Мы задались целью вспомнить хотя бы одного женского персонажа из игры, но так и не смогли справиться с этой задачей. Что стало с девушками-сталкершами? Вымерли в результате естественного отбора? Ушли в монастырь?

А.Б.: Если сравнить условия, с которыми сталкивались сталкеры в первой игре с теми, что в приквеле, то "Чистое небо" еще менее подходящее место для женщин. Посмотрим, какие изменения постигнут Зону ко второму S.T.A.L.K.E.R.у - того и гляди какие-нибудь воинственные амазонки захватят монолит и будут загадывать ему желания.

НИМ: С какими новыми группировками сталкеров нам предстоит встретиться в адд-оне, и чем они отличаются друг от друга (кроме любимых цветов и характеристик клановой брони, разумеется)?

А.Б.: Состав группировок не сильно поменялся, но сами по себе это не те группировки, знакомые нам по первой игре. Теперь они "живые", с колоритно



обыгранными базами, обычаями и прочим. Пересекаться с каждой новой группировкой будет действительно интересно, они теперь полноценные участники игры.

НИМ: Станет ли присоединение к одной из групп обязательным пунктом повестки дня, или все главные задачи сюжетной линии можно будет решить в одиночку старым проверенным способом Save/Load?

А.Б.: В приквеле сама идея игры не изменилась, а углубилась, то есть свобода стоит в первых рядах. Присоединение к какой-либо группировке всего лишь одна из опций основной сюжетной линии. Война сталкеров идет параллельно, и игрок может поучаствовать и повлиять на нее. Изначально все общение с группировками происходит на уровне шестерок, они дают ерундовые задания, проверяя на прочность, но с ростом доверия к игроку, открывается доступ к ключевым персонажам, специальному оборудованию и т.д.

НИМ: Расскажи о новых локациях в игре. Что за места и хорош ли клев? Водятся ли там знаменитые озерайттарские "зомби", а если нет, то кто водится и легко ли будет этих самых кого-то убить?

А.Б.: Все старые локации, попавшие в приквел, полностью переработаны, можно начать с того, что сильно улучшилась графическая составляющая. Но главное в том, что наши художники придали Зоне большую аномальность, игра становится все более "сталкерской".

После анонса "Чистого неба" в интернете начали встречаться мнения, что новыми уровнями будут те самые "вырезанные" локации из первой игры. Это абсолютно неверно. Все уровни построены заново, если что и перекочевало, так это только идея. Все они будут

необычайно атмосферными, действительно аномальными, словом, опять же "сталкерскими".

НИМ: Правда ли, что изменится искусственный интеллект? В чем это будет выражаться?

А.Б.: Искусственный интеллект очень сильно доработан. Появилась функция обхода динамических препятствий, добавлены различные тактики ведения боя в зависимости от того, какое оружие в руках. Добавлена возможность бросать гранаты, и просчет броска будет честным, а не "по квадратикам", так что теперь возможны броски и в окна. Лафа закончилась, теперь воевать придется серьезно. Вообще играть станет гораздо интересней, так как NPC теперь понимают, что такое окно, пролом в стене и прочее. Для ботов по уровню будут расставлены своего рода "подсказки", по которым они будут знать, что здесь можно стрелять через окно, а здесь можно вести огонь, выглядывая из-за стены и многое другое. То есть искусственный интеллект теперь будет знать, как использовать тот или иной предмет на уровне. Но все действия остаются честными, то есть искусственный интеллект "думает", а не просто наверняка знает, что нужно делать, чтобы попасть игроку в голову. Только думает он отныне, как человек. Вот и посмотрим, кто кого теперь.

НИМ: Какие изменения вы планируете внести (или уже внесли) в игровой движок? Только, пожалуйста, не употребляй таких страшных терминов, как "перпиксельное освещение" и "паралаксное текстурирование". Наши читатели после прочтения оных плохо спят.

А.Б.: Дабы уберечь сон ваших читателей, мы не будем углубляться в технические подробности движка X-Ray новой 1.5 версии. Скажем просто, что

графика кардинально улучшена. Теперь все, абсолютно все поверхности "объемные", каждый материал имеет свои свойства отражения света и т.д. То есть картинка стала еще более реалистичной, не выходя за рамки настоящих "сталкерских" цветов и оттенков. Вы по-прежнему не встретите голубенькой водички голливудских фильмов и зелененькой травки тропических джунглей – все максимально близко к реальности. Спешим также порадовать игроков тем, что новая графика практических не отразилась на системных требованиях, однако более точно об этом мы расскажем ближе к выходу игры.

НИМ: Появятся ли в адд-оне средства передвижения кроме своих двоих или эти фишчи вы припасли для S.T.A.L.K.E.R. 2?

А.Б.: Среди заявленных фишч "Чистого Неба" есть и одна "транспортная", такая как "быстрое перемещение". Хотелось бы немного разъяснить, как это будет выглядеть. Это не совсем та, знакомая нам по многим играм возможность. Тут все намного суровее, в сотый раз употреблю слово "по-сталкерски". У нас в игре есть небольшая группа людей, которых называют проводниками. Найти их очень нелегко, да и просто так показывать известные только им ходы они не будут. Но это точно внесет некоторое разнообразие в игровой процесс, не делая его попсовым.

Что касается транспорта, то мы как считали, так и считаем, что транспорт вредит настоящему "сталкерскому" геймплею. В мультиплеере же наоборот, планируем добавить транспорт, вместе с новым режимом игры.

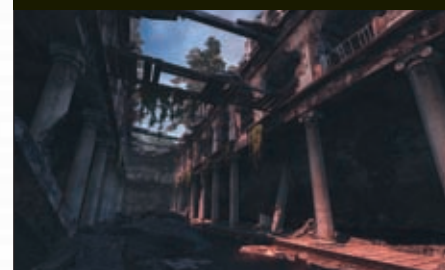
НИМ: S.T.A.L.K.E.R. 2 - это миф или очень отдаленная от нас реальность?

А.Б.: Это сложный и немного преждевременный вопрос. Предлагаю вернуться к нему позже.

► Квартирный вопрос портит не только москвичей



► По ночам здесь, наверное, аномально много бомжей



► Что это у нас здесь? О, окно!

