

S.T.A.L.K.E.R.: „ЧИСТОЕ НЕБО“



За оружие тут хватаются без размышлений



Оперативник...



...и командир

► Акцент на взаимодействии с группировками дает возможность увидеть других сталкеров в действии. Аккомпанируя себе стрельбой и оживленным матом, парни устраивают целые представления, ловко стреляя из-за укрытий, грамотно используя гранаты и даже каким-то образом умудряясь прямо в противогазах изображать страх смерти. Может, дело в сотнях новых анимаций, может – в обновленном искусственном интеллекте, но факт остается фактом: даже вперемешку с мутантами бойцы смотрятся реалистичнее, чем в телерепортажах из Грузии.

Возня с оружием в „Чистом небе“ стала игрой внутри игры. Стволы в S.T.A.L.K.E.R. и раньше смотрелись просто чудесно, но теперь эти предметы – щелкающие, клацающие, тускло

поблескивающие воронеными боками, каждая царапинка на которых рассказывает собственную историю, – просто гипнотизируют. Мало того, что оружия стало больше – теперь самые внушительные из пушек (а „внушают“, почти все!) вы можете модернизировать. Изначально оружие сделано слабым и ненадежным, но стоит добраться до специального персонажа и нажать кнопку „Улучшить“, как внутри любимого автомата открывается, ни много ни мало, дерево усовершенствований, позволяющих даже не просто сделать пушку мощнее, а развивать ее в одном из нескольких возможных направлений! Вволю навозившись со стволом, вы выходите из лагеря уже

по-настоящему вооруженными. Милитарист внутри поет: вы сжимаете в руках уникальную вещь, отражающую ваш неповторимый стиль боя и, черт побери, не бессмысленно наносящую повреждения оказавшимся под прицелом беднягам, а посылающую в них пули в точном соответствии с осмысленно улучшенными параметрами, среди которых есть – что бы это ни значило! – настильность. И я еще не упомянул об оптических прицелах, глушителях, подствольных гранатометах и еще Бог знает каких блестящих штучках... Самое время встать по стойке смирно и с должным почтением вспомнить Fallout 2, где мы собирали оружие просто ради того, чтобы добавить его в

лежащую в багажнике машины коллекцию. Многие помнят торговца, которого надо убить, чтобы получить Vazar, лучший пулемет в игре?.. Готов поспорить, оптимальные пути „прокачки“ лучшего оружия из „Чистого неба“ вы тоже запомните до старости.

Коснувшись оборота оружия в Зоне, мы подошли еще к одной силе, заставляющей двигаться этот маленький и прекрасный мир, – к жажде наживы. Практически все радости – от восстанавливающей здоровье тушенки и выводящей радиацию водки до патронов и бронежилетов – продаются за деньги. Получить деньги проще всего, обирая трупы и сдавая награбленное ближайшему торговцу. Примечательно, что еще живые сталкеры не проявляют особого интереса к имуществу покойных коллег – или просто не могут обскать опытных мародеров вроде вас. Таким образом, одним из основных – к сожалению, нельзя сказать, что одним из самых увлекательных – занятий в „Чистом небе“ становится беготня между местами перестрелок и лагерем. Вы уходите из лагеря, слоняетесь по карте, собирая бонусы из чужих заначек, ввязываетесь в какую-нибудь заварушку – и затем, нагрузившись до фальшбортов, снова топаете в лагерь, чтобы сдать дюжину подобранных стволов.

Обирать трупы и продавать добычу

ПОНТЫ

Пока не поймал маслину

Вещи, которые надо знать о „Чистом небе“, чтобы поддержать разговор.



1 Какая офигенная вспышка получается, если ночью в электрическую аномалию бросить болт.

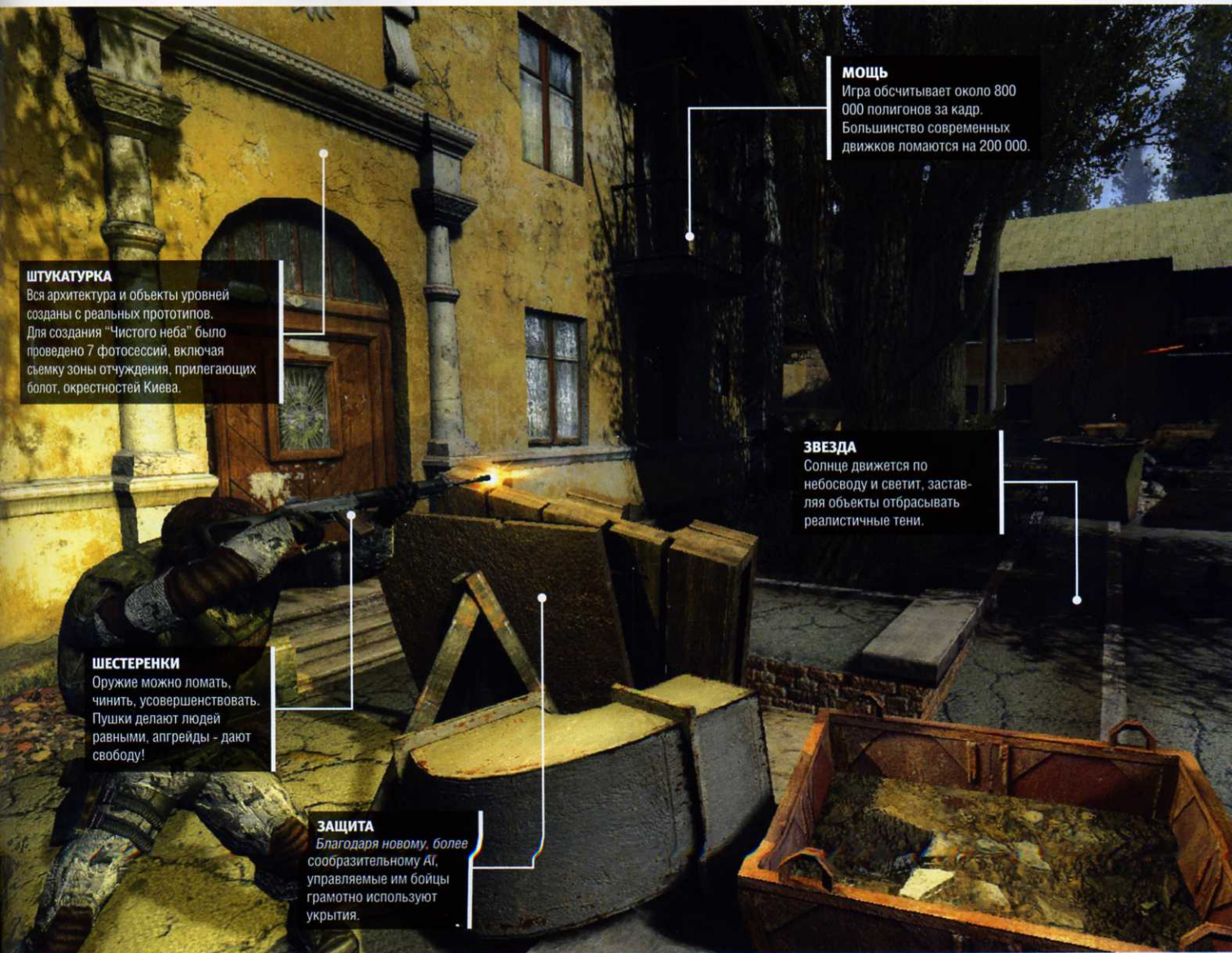


2 Как ловко сталкеры умеют стрелять из-за укрытий, поднимая автомат над головой.



3 Какие свежие анекдоты рассказывают NPC у костра.

С нашего двора



ШТУКАТУРКА

Вся архитектура и объекты уровня созданы с реальных прототипов. Для создания "Чистого неба" было проведено 7 фотосессий, включая съемку зоны отчуждения, прилегающих болот, окрестностей Киева.

МОЩЬ

Игра обчисляет около 800 000 полигонов за кадр. Большинство современных движков ломаются на 200 000.

ЗВЕЗДА

Солнце движется по небосводу и светит, заставляя объекты отбрасывать реалистичные тени.

ШЕСТЕРЕНКИ

Оружие можно ломать, чинить, усовершенствовать. Пушки делают людей равными, аггрейды - дают свободу!

ЗАЩИТА

Благодаря новому, более сообразительному AI, управляемые им бойцы грамотно используют укрытия.

Затем, если сюжет не подкинул какого-нибудь неожиданного поворота, цикл можно повторить. Признаюсь, это немного ослабляет интерес. Крутизна оружия и снаряжения на противниках плавно возрастает от зоны к зоне, так что постепенно ты „раскусываешь“ разработчиков, понимая, что неизбежно подберешь что-нибудь получше, как в обычном линейном шутере, и что деньги у тебя будут в любом случае, даже если дальше „жизнь подорожает“. Все многообразие пожитков „покойного партизана Босюка“ превращается

Это просто тремор, зуд в затылке

в прозаичные килограммы-рубли. С другой стороны, возможно, я просто капризничая, а более понятный народу момент – то, что на трупе каждого убитого гада всегда найдется, чем поживиться, и это не дурацкая „экспа“, а настоящая колбаса, патроны и гранаты – совершенно бесспорен. Надо сказать и о главном – о гипнотическом ощущении, которое испытываешь, заглядывая через монитор в радиоактивную бездну. Искать артефакты с помощью задрипанного сканера и бросать впереди себя болты, чтобы не вляпаться в

аномалии. При помощи мыши и клавиш WASD изображать дружелюбие и готовность к сотрудничеству на мушке у перепуганного сталкерского кордона; смотреть в жуткие белые глаза мутанта, считая секунды до замены обоймы; впитывать очертания ржавых ЗИЛ'ов и причудливые пятна осыпавшегося кафеля на стенах зданий, когда осваиваешься

в незнакомой зоне, – все это нельзя описать, оценивая технологии, правила игры, место в жанре. Это просто тремор, зуд в затылке, но его чувствуешь с каждым новым шагом. Мелочь, но именно в таких мелочах кроется Дьявол, способный заполучить вашу душу.

ВЛАДИМИР РЫЖКОВ

PCGAMER Весело, но без признаков прогресса.

- ЭТО** > Круче первой части
- > Красиво > Родное
- ЭТО НЕ** > RPG
- > Хоррор
- > Хило

АЭС

89%