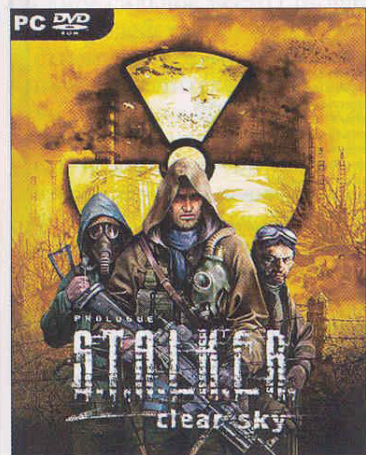


«S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО»

В 2007 году увидел свет «S.T.A.L.K.E.R.: Тени Чернобыля» – шутер от первого лица с RPG-элементами. Несмотря на несколько лет ожидания, множество невыполненных разработчиками обещаний, огромное количество «багов» и недоработок, Зона плотно вошла в жизнь геймеров. Авторы сумели сделать этот мир настолько реальным, осязаемым и «вкусным», что выброс (видите, даже сравнения напрашиваются сами) превзошел самые смелые прогнозы.



Задуманная в качестве рекламной поддержки игры серия рассказов и повестей о мире S.T.A.L.K.E.R., заказанных у мастеров фантастического жанра, насчитывает уже пару десятков томов и множество поклонников. Нешуточный размах приобрело и фан-движение – чего стоят хотя бы масштабные ролевые проекты на ту же тему...

Продолжение, точнее предысторию – ведь «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» рассказывает о событиях, предшествующих «Тням Чернобыля», – ждали не меньше, чем основной проект. И дождались.

Очередной вояж к реактору

Стартовый ролик игры повествует о том, как ведомая неким сталкером группа ученых попадает под выброс – так называется своеобразное энергетическое возмущение, радиоактивная буря, после которой появляются новые монстры и возникают аномалии. Пережить выброс вне надежного укрытия обычному человеку не дано, но герою по кличке Шрам повезло. Шрам – не совсем обычный персонаж: вследствие необратимых изменений в организме, вызванных радиацией, после выброса он остается в живых. Именно это его уникальное свойство сыграло решающую роль в выбо-

Милые сердцу развалины, оружейный хлам, мрачная мелодия – добро пожаловать домой, сталкер!



ре лидером группировки «Чистое небо» Лебедевым наемника для выполнения чрезвычайно важно и опасного задания. «ЧН» в отличие от остальных группировок, подверженных различным маниакальным идеям, играет роль своеобразного чернобыльского «Гринписа». Ученые, входящие в состав «ЧН», выяснили удивительную закономерность: чем настойчивее люди рвутся к эпицентру катастрофы, чем ближе они подбираются к тайне Монолита, тем

агрессивнее реагирует Зона – чаще и сильнее выбросы, обширнее и мощнее аномалии, появляются все более страшные чудовища... Последний – и самый сильный – выброс был, судя по всему, спровоцирован не раз уже добравшимся до центра ЧАЭС с группой единомышленников сталкером по имени Стрелок. Дабы предотвратить возможные последствия очередной «ходки» Стрелка, Шраму нужно добраться до центра Зоны раньше него.

Сталкеры

«Чистое небо» – исследователи Зоны, ученые и разведчики.
«Ренегаты» – отбросы общества, шайка мародеров, боящихся сойтись туда, где горячее. Устраивают засады на пути сталкеров, возвращающихся с добычей из Зоны.
Сталкеры – союз одиночек, решивших, что отбиваться от военных, монстров и «братков» веселее вместе.
Бандиты (они же «братки», «пацаны») – немного смелее «Ренегатов», но суть у них одна и та же: встреча с ними грозит потерей как минимум материальных ценностей, максимум – жизни.
Военные – их появление обусловлено тем, что нахождение любого постороннего человека в Зоне экологического бедствия считается преступлением. Полиция здесь вряд ли справится, поэтому охраняет ученых и гоняет сталкеров всех мастей украинский спецназ, соответствующим образом снаряженный и обученный.
«Долг» – моральные, а иногда и явные союзники военных, в основном бывшие служаки, главная идея которых – защищать. В Зоне и ее порождения видят своих главных врагов, поэтому уничтожают все, что шевелится. Адепты тяжелого вооружения (пулеметов, гранатометов). Заклятые враги «Свободы».
«Свобода» – чернобыльская вольница. Считают Зону самым свободным и дружелюбным местом на Земле. Договариваться с контролерами и снорками не очень-то умеют, с бойцами «Долга» – и того хуже.
«Монолит» – сталкеры, фанатично защищающие центр Зоны и Монолит, или Исполнитель желаний. Уже не люди, а активные зомби (в игре почти не фигурируют).

Монстры

Слепые псы – когда-то друзья человека, а теперь злейшие враги. Стая из пяти и более слепых псов – смертельно опасный противник для сталкера с любым уровнем защиты.
Пси-собака – четвероногое существо, отдаленно напоминающее крупную собаку с пастью, полной острых зубов. Подвергает жертву ментальной атаке, создавая галлюцинации собственного образа, чтобы отвлечь внимание от реального нападения.
Плоть – трусливая тварь, похожая на свинью; опасна, лишь когда зажата в угол.
Кабан – гигантский хряк со светящимися глазами.
Снорк – монстр-мутант с развитыми нижними конечностями, способный прыгать на огромные расстояния.
Кровосос – сильный человекообразный гигант с челюстью, состоящей из нескольких щупальцеобразных отростков, может становиться невидимым. Смертельно опасен вблизи.
Контролер – монстр, способный превратить человека в зомби; наносит огромный ущерб пси-излучением.
Псевдогигант – массивное двуногое чудовище, практически неуязвимое для пуль.



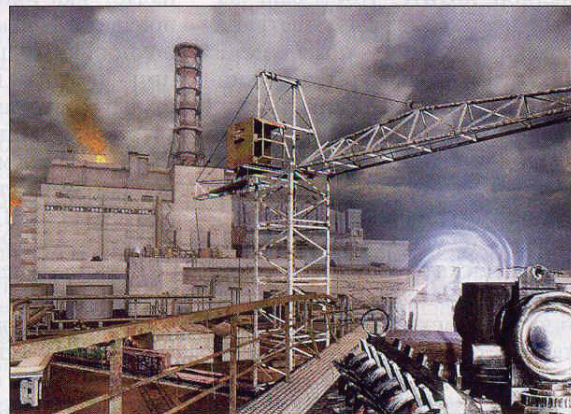
Новые лики Зоны

Болото

«Чистое небо» порадовало фанатов несколькими неизвестными локациями. Самый обширный новый уровень встретит вас сразу после вступительного ролика. Болото – резиденция группировки «ЧН» и одновременно поле боя с «братками» из «Ренегатов». Тоскливые, однообразные заросли высокой травы перемежаются стоячей черной водой и реденькими островками суши. Никаких архитектурных излишеств: развалившаяся деревянная церквушка с заброшенным сельским кладбищем, вытасненные на берег рыбацкие баркасы... Помотавшись по бесконечным толям пару часов, чувствуешь себя настоящим охотником (чему способствует также «жак-вертикалка» в руках), вот только «дичь» специфическая: свинообразный монстр и чернобыльский кабанчик с дециметровыми клыками и светящимися глазами. Налетев в сумерках на кабана, хочется очертя голову и побросав все (тяжесть переносимого груза влияет на скорость движения), ломануться сквозь густые камыши к ближайшему блокпосту дружественных сталкеров – к костру, к людям, чтобы снова выйти на промысел никак не раньше рассвета. А промысел, надо сказать, весьма прибыльный – топкая местность изобилует аномалиями, богатыми на артефакты.



Чернобыльский саркофаж в жизни и в игре – оцените скрупулезную работу дизайнеров



Рыжий лес

Миновав знакомый по «Теням» Кордон, пообщавшись с бандитами на Свалке, выполнив квесты «Долга» и «Свободы» на Агропроме и в Темной долине, игрок попадает в Рыжий лес.

Никогда! Ни под каким предлогом! Не ходите туда в темное время суток! Многие рецензенты, не стовариваясь, повторяют одну и ту же мысль: в «Чистом небе» не так уж много монстров (в основном вам придется иметь дело с самым опасным и коварным хищником Зоны, имя которому – человек). С этим трудно не согласиться, но только до упомянутой локации. Усеянный аномалиями и смертельно фонащими радиационными пятнами, экс-заповедник с растительностью, густо по-

крытой ржавым налетом, не утратил своей специфики и теперь. Экскурсия туда начинается с радиовопля о помощи группе сталкеров, которую атакуют монстры. Придя на место происшествия, вы увидите лишь окровавленные ос-

танки и услышите сытое урчание убегающего под сень деревьев кровососа. Следовать за ним, мягко говоря, не хочется. А надо. Сценаристы решили пожалеть нервы геймеров – пройти Рыжий лес придется всего один раз. Как назло, заповедник богат на артефакты, но коротать время в теплой компании слепых псов, нервного псевдогиганта, пси-собак и спорков захочет лишь очень жадный сталкер со стальными нервами и отменной реакцией.

Лиманск

После таких испытаний нервной системы городок Лиманск, напоминающий Сталинград 42-го года, кажется настоящим курортом. Бандитов и фанатиков из «Монолита», поливающих вас огнем из каждой подворотни, хочется обнимать и лобызать как родных. Увы, разгуляться на тесных улочках и проверить все чердаки и подвалы не удастся – в сторону ЧАЭС ведет одна-единственная дорога, она же «по совместительству» центральная улица Лиманска. Любой шаг в сторону жестко контролируется архитектурой уровня – непреодолимые штакетники, намертво запертые двери, банальные невидимые стены «ведут» по сценарной тропинке,

не оставляя места для импровизации.

Остальные уровни знакомы по предыдущему релизу. Кордон – преддверие Зоны, база начинающих исследователей и группировки независимых сталкеров, а также основное логово военных, закрепившихся на блокпосте. Свалка – первый «хлебный» на находки, но еще неопасный участок, который облюбовали бандиты. Со Свалки можно попасть в Темную долину – резиденцию анархистов из «Свободы», на Агропром, где закрепился «Долг», и после выполнения нескольких сюжетных заданий – на заброшенные и пока что ничейные Военные склады. Там вам встретятся десяток служивых, отряд наемников, деревня с «гостеприимными» кровососами и сами склады, по которым неспешно прогуливаются зомби. Путь в Рыжий лес открывается с озера Янтарь, где можно посетить лагерь ученых и территорию лаборатории X-18, буквально кишашую – из-за зашкаливающего пси-излучения – зомбированными сталкерами. После Лиманска вы попадете в разрушенную городскую больницу, а из нее – прямоком на ЧАЭС, где вас ожидает финальная схватка со Стрелком.



Апгрейд и ремонт

«Все захреначим синей изолентой» – такой фразой встретит вас сталкер Новиков, настоящий Кулибин «Чистого неба». Разработчики вняли справедливым замечаниям и пожеланиям обществу и ввели в геймплей жизненно необходимый элемент – возможность ремонтировать и улучшать оружие и защитные костюмы.

На каждой крупной базе вы обязательно встретите несколько важ-

ных персонажей: бармена, у которого можно разжиться едой и энергетическими напитками, торговца, лидера, проводника (еще одно новшество – с его помощью можно мгновенно попасть в любую локацию) и, пожалуй, самого нужного – механика-оружейника. Каждый мастер является специалистом по одному из видов спецвооружения – «свободовец» чинит снайперские винтовки, «долговец» колдует над пулеметами...

Оружие

Любой ствол, от обрезка охотничьего ружья до РПГ, отныне можно модифицировать и – при наличии достаточного бюджета – превратить в супероружие. Однако не все так просто: первоначально доступны только первый уровень апгрейда, информацию об остальных улучшениях нужно покупать у других сталкеров (за определенную сумму вам сооб-



щают координаты тайника с флэшкой).

Модификации стрелкового оружия позволяют уменьшить отдачу, повысить или снизить скорострельность (что скажется либо на точности, либо на убойной мощи), ухватистость, объем магазина, точность, время перезарядки. Для решения вопросов с редкими

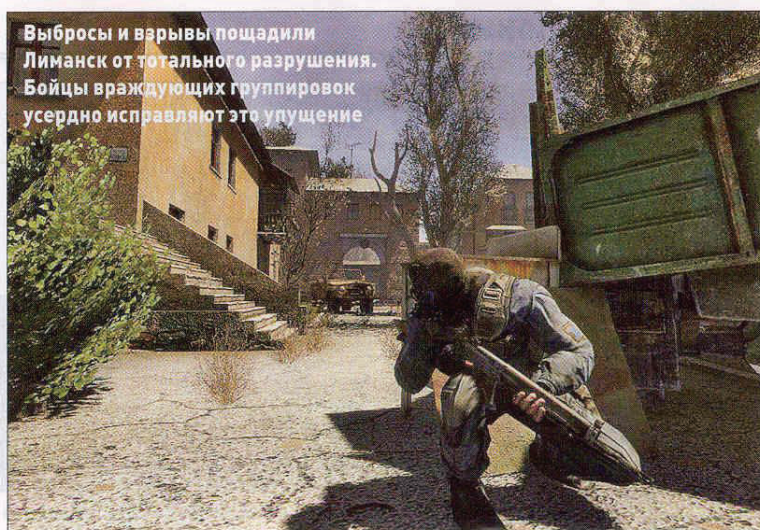
видами боеприпасов предусмотрена замена ствола под новый калибр. Хотите, чтобы ваш «калш» не отказывался «кушать» наготовские патроны, – пожалуйста! Такая замена позволит унифицировать арсенал под один тип патронов и не носить отдельный боезапас для снайперской винтовки. Основные образцы автоматов можно апгрейдить либо в «штурмовую» (с увеличенной скорострельностью), либо в «снайперскую» сторону (повышение точности происходит благодаря установке оптического прицела).



Скучающий оружейник «Свободы». И то верно – много ли поработаешь одним напильником?

Отныне проблема поиска более «крутого» ствола практически отпадает: как только в ваши руки попадет АК-74, копите деньги на полноценный цикл модернизации – и он вам верой и правдой прослужит до самого финала. Оружейные фетишисты будут огорчены отсутствием в игре лучшей «пушки» – немецкой штурмовой винтовки G 36. Правда, их печаль ненадолго улетучится с появлением ручного пулемета Калашникова. Ненадолго – ибо это игрушка красивая, но совершенно бесполезная. В ней нет режима точного прицеливания, она дает плохую кучность, патроны достать невозможно плюс цены на ремонт абсолютно чудовищные.

«Зачистку местности от монстров и подавление хорошо укрепленных огневых точек противника», как говорится в описании этого оружия в игре, проводить не придется, потому что «зачищать» одного монстра и двух с половиной вражеских сталеков на квадратный километр территории вполне можно и без помощи тяжелой артиллерии...



Выбросы и взрывы пощадят Лиманск от тотального разрушения. Бойцы враждующих группировок усердно исправляют это упущение

Броня

Спецкостюмы для экстремально-туризма по окрестностям Чернобыльской АЭС тоже можно модифицировать для самых разных надобностей. Если вы следуете жизненному кредо Портоса, и драка для вас имеет ценность сама по себе, вам понадобится хорошая защита от пуль и гранат. Вставляйте дополнительные кевларовые пластины, наращивайте двухслойную броневую защиту, а для успешного ведения боев в ночное время пригодится встроенный

прибор ночного видения. Если же вам больше по душе спокойно и без суеты влезть в «комариную плешь» или «мясорубку», оглохнув от стрекотания счетчика Гейгера, то придется «загочить» одежду под это, в ущерб противопулевой защите. И еще охотнику за подарками Зоны понадобятся вместительный рюкзак, прорезиненное брезентовое покрытие, спасающее от электрических разрядов, и прочие «навороты», оберегающие от химического, радиационного воздействия и огня.

Полезные мелочи

Две вещи, без которых в Зону соваться не стоит, – это детектор аномалий со встроенным радаром для обнаружения артефактов и карманный компьютер-наладонник, так называемый ПДА.

Детектор аномалий и поиск артефактов

В «Тнях Чернобыля» всевозможные «пустышки», «кровь камня», «ломти мяса» и прочие «мамины бусы» были щедро рассыпаны по земле и видны невооруженным глазом (лишь изредка подходы к ним преграждались аномалией). Сбор артефактов в «Чистом небе» – занятие чрезвычайно выгод-

ное (самый дешевый из них равен по стоимости автомату) и чрезвычайно опасное. Самый первый и простенький детектор способен реагировать на артефакт с очень близкого расстояния и интенсивностью звукового сигнала указывать расстояние до предмета поиска. Поскольку артефакты под воздействием гравитационных сил постоянно перемещаются и приходится балансировать на границе безопасного расстояния от эпицентра аномалии, представьте, скольких нервов стоит добыча первых «призов». Следующая модель детектора значительно облегчит вам жизнь благодаря продвинутой индикации направления, а на озере Янтарь у профессора Сахарова всего за 1500 местных дензнаков можно приобрести чудо-машинку, показывающую на дисплее точное расположение каждого лакомого кусочка.

Детектор «Велес» превращает поиск артефактов в развлечение, чего не скажешь о более примитивных ранних моделях



Карманный компьютер

ПДА есть у каждого сталкера. Вся полезная информа-

ция, контакты, координаты баз и тайников, цели и задачи хранятся в наладоннике. В отличие от «Тней Чернобыля» теперь карта стала более удобной и масштабируемой. Помимо текущего местоположения и маркеров, на ней отображаются скопления мутантов и бойцов разных группировок. Красным цветом помечены враги и монстры, желтым – нейтраль-

ные сталкеры, зеленым – дружественная группировка, или клан, в котором вы в данный момент состоите. Из карманных помощников убитых врагов к нам перекочевывают сведения о «зачках» в пнях, о спрятанных в укромных местах рюкзаках и сейфах; нередко ПДА становится предметом поиска в задании, полученном от ключевого персонажа.



Интерактивная карта в ПДА гораздо удобнее офицерского планшета и потертой двухдюймовки

«Пасхальные яйца» по-украински

«Пасхальными яйцами» в играх называются сюрпризы – квесты или реплики персонажей, иронизирующих над известными фильмами, книгами, знаменитостями или историческими фактами. «Фишки», которые преподносит один из самых перспективных игровых проектов, выпущенных на постсоветском пространстве, можно назвать... протухшими пасхальными яйцами.

Нашествие «багов»

Большого позора, чем выпустить в один день с релизом «патч», исправляющий сотню ошибок, едва ли не пятая часть которых фатальна для прохождения, трудно себе представить. «Битые» квесты, «вылет» в Windows при попытке зайти в инвентарь или обыскать тайник, неисправные кодировки в текстах диалогов, гибель ключевых персонажей... За первым «патчем» последовал второй – только после этого стало действительно возможно пройти игру до конца. Самое интересное, что старые сохранения в «свежепропатченной»

версии не работают – и снова в руках верная двустволка, за душой – ни гроша, а впереди бескрайнее болото...

Огрехи в модели повреждений

С монстрами Зоны экологического бедствия все понятно – радиация закалила их шкуры и организмы так, что иной раз можно всадить «в лоб» рожок или два безо всякого ущерба. Однако не надо забывать, что главный хищник в зоне – это человек, а самые опасные люди – те, кто стоит вне закона. Братки обладают «продвинутыми» технологиями, недоступными ни армии, ни ученым. Капюшоны их брезентовых плащей, видимо, пропитаны каким-то сверхпрочным составом. По-другому объяснить игнорирование попадания трех бронированных пуль в голову не представляется возможным.

В то же время AI отличается нечеловеческой меткостью. Даже если вы подкрадываетесь к бандитскому становищу ночью с выключенным фонарем и занимаете удобную позицию для отстрела застигнутых врасплох недругов – не надейтесь на классическое «избиение младенцев». После первых же ваших выстрелов противник, судя по всему, обладающий чутьем слепых псов и орлиным зрением, начнет всаживать в вас пулю за пулей.

Включенным фонарем и занимаете удобную позицию для отстрела застигнутых врасплох недругов – не надейтесь на классическое «избиение младенцев». После первых же ваших выстрелов противник, судя по всему, обладающий чутьем слепых псов и орлиным зрением, начнет всаживать в вас пулю за пулей.



Вторая часть Марлезонского балета в исполнении бойцов из «Долга»

Прочие сюрпризы

Величина локаций по сравнению с населяющим их контингентом огромна. Количество монстров, встречающихся во всей игре, вряд ли перевалит за сотню, а масштаб войны группировок напоминает скорее школьную «Зарницу», чем серьезные боевые действия. Самое большое разочарование вызывают финальные уровни – например, нереализованные возможности локаций «Лиманск». Назвать происходящее там уличными бо-

ями язык просто не поворачивается – две мелкие засады, полтора десятка держимых из «Монолита» на стройке и неубиваемый снайпер на водонапорной башне. Ну а финальный, с позволения сказать, поединок со Стрелком – вообще чуть ли не аркадный эпизод. Однозначно можно сказать, что финал игры, после достаточно «вкусной» и многообещающей, несмотря на многочисленные огрехи, завязки, товарищи из GSC блестяще провалили.

ИТОГ

✓ Приквел получился столь же колоритным и антуражным, как и первая часть игры, однако создается такое впечатление, что разработчикам из GSC нравится разрушать надежды и ожидания геймеров. Возможно, было бы лучше не выпускать недоработанный адд-он, а потрудиться над первой частью, включить в нее дополнительные локации, реализовать полезные нововведения, отшлифовать код и вымучивать AI. И торжественно предъявить поклонникам не «Чистое небо», а, скажем, «S.T.A.L.K.E.R.: Специальное издание»...



достоинства	недостатки
<ul style="list-style-type: none"> + приквел получился столь же колоритным и антуражным, как и первая часть игры + возможность починки и модернизации оружия и снаряжения + улучшенные элементы интерфейса (в частности, новые возможности ПДА) + наличие новых локаций + поиск артефактов с помощью детектора 	<ul style="list-style-type: none"> - нереальная модель повреждений - многочисленные ошибки в коде - неубедительно реализованная «война группировок» - AI не сильно поумнел по сравнению с «Теньями Чернобыля» - малое количество монстров и сталкеров на достаточно обширных локациях - «смятая» концовка

INFO

Минимальные системные требования: Windows XP/Vista Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц; ОЗУ – 512 Мб; видео – 128 Мб; 10 Гб на жестком диске

Рекомендуемые системные требования: Windows XP/Vista Core 2 Duo E6400/AMD 64 X2 4200+; ОЗУ – 1,5 Гб; видео – 256 Мб; 10 Гб на жестком диске

■ Средняя розничная цена: 470 руб.

■ www.gsc-game.ru

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ФОТОГРАФИЮ

До 30 ноября 2008 года примите участие в фотоконкурсе ComputerBild и компании Softkey или проголосуйте за лучшую работу на сайте www.computerbild.ru

Призы победителям: фотокамеры ведущих производителей от сети магазинов MediaMarkt и фотосумки Lowepro

Подробнее на сайте www.computerbild.ru

