



ЗА ГОРИЗОНТОМ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ
В GSC GAME WORLD
ЗА СВЕЖИМИ АРТЕФАКТАМИ

Георгий Курган

Что? Пришел S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо.

Как? Вылезли из поезда «Москва-Киев», выпить чашку кофе в сонном утреннем кафе, а затем отправиться в офис GSC Game World, где семь часов шататься по коридорам, задавать вопросы и медлить людям спокойно работать.

Наш предыдущий материал про «Чистое небо» был написан в то темное время, когда об игре не было известно толком ничего — даже названия. Олег Ставицкий, помнится, добывал крупицы подробностей о грядущем приквеле, буквально стоя над сотрудниками GSC Game World с орудиями пыток в руках. Тогда доступная информация ограничивалась пятеркой скриншотов, концепт-артом и общими сведениями о новых локациях. Не прояснил ситуацию и ноябрьский «ИгроМир»: там показывали короткое демо, где главный герой на небошью поляне отстреливался от группы бандитов.

Однако сегодня все иначе. «Игромания» побывала в самом эпицентре событий, в киевском офисе GSC. Там мы на протяжении целого рабочего дня шныряли по коридорам, настойчиво трясли разработчиков за плечи, задавали вопросы и разузнали все, что только можно узнать о продолжении одной из лучших игр прошлого года.

В этой статье мы намеренно оставим за скобками сюжет и все то, что вы можете прочесть на официальном сайте.

Вместо пере-

сказа общеизвестных фактов — наши ощущения от увиденного, услышанного и отыгранного.

Небо над головой...

Первым делом — главное. «Чистое небо» — это ни в коем случае не вторая часть S.T.A.L.K.E.R.. Но это и не совсем аддон в привычном понимании этого слова. Это такой постскриптум к оригиналу. То есть структурно «Чистое небо» — та же игра, что и год назад: с богатой по Зоне, сбором артефактов и выполнением сюжетных заданий. Однако разработчики добавляют сюда два принципиальных нюанса, которые буквально переворачивают игровой процесс с ног на голову и устанавливают в Зоне совсем иные правила.

Самое интересное — война группировок. Она идет отдельно от сюжетной части, то есть теоретически мы можем вообще не вмешиваться в творящийся вокруг хаос. Но вступление в одну из фракций даст вам надежных союзников под боком, обеспечит льготы у клановых



S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ИГРА

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

ЖАНР

Постэпическое приключение

ИЗДАТЕЛЬ

GSC World Publishing

РАЗРАБОТЧИК

GSC Game World

ПОКЛОЖЕЦ

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

МУЛЬТИПЛЕЕР

■ Неогранич.

■ Позволяет сыграть

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2009 года

САЙТ ИГРЫ

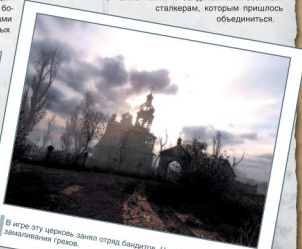
www.stalker-gsc.com

торговцев, ну и, конечно, вы автоматически получите пропуск на увлекательную войну за территории.

Всего группировок будет пять, к каждой можно присоединиться — при условии, что вы находитесь с ними в хороших отношениях. Помимо знакомых уже «Долга» и «Свободы», можно будет вступить в ряды «Чистого неба» (ее костяк составляют ученые), а также пойти к бандитам или обычным сталкерам, которым пришлось объединиться.



Местами «Чистое небо» напоминает современные тактические шутеры. В данном случае это комплимент.



В игре эту церковь занял отряд бандитов. Надо понимать, с целью замалчивания грехов.



У каждой организации — своя территория, приоритеты, цели и особенности. Так, бандиты наиболее активны утром, а «Чистое небо» — в предзакатные часы. Влияние каждого клана определяется тремя параметрами. Во-первых, территории, которые находятся под контролем группы: чем их больше, тем большее количество сталкеров может к ней прикинуть. Во-вторых, научные ресурсы. Они определяют, насколько редкие и ценные артефакты контролирует группа. Ну и, в-третьих, ресурсы материальные, которые отвечают за экипировку и профессионализм бойцов. Чем больше мы контролируем заводов, фабрик и складов, тем опычнее бойцы, вступающие под наши знамена.

Важный момент: война — элемент симуляционный, то есть жестких скриптов здесь нет. Враждующие кланы будут грызть друг друга глотки, захватывать опорные блокпосты и искать артефакты постоянно — с нашим участием или без него. Внутри каждой группировки есть некоторое количество отрядов, действующих независимо друг от друга. При этом перед каждым из них стоит несколько тактических целей: удержать позицию, обезопасить подходы к базе или захватить какой-либо объект. На поведение отрядов, в свою очередь, влияет огромное количество факторов: время суток, обеспеченность боеприпасами, вероятная численность противника и, конечно, вмешательство игрока. Мы можем предложить свою помощь, и тогда наши соратники с куда большей вероятностью ринутся в бой.

К примеру, автор этих строк стал свидетелем буквально следующего. Три отряда «Чистого неба» мирно отдыхали на каком-то полуразрушенном хуторе. Тушенка, песни под гитару — привычный «сталкеровский» быт. Однако у стены ветхой избышки стоял какой-то мужчок: он призывно махал руками и всячески предлагал приблизиться. В ходе разговора выяснилось, что это ко-

Занимательная картография

Практически все, кто играл в S.T.A.L.K.E.R., жаловались на то, что карта там вышла крайне неудачная: задания отображались на ней со сбоями, масштабировать было неудобно, да и функциональности явно не хватало. Так вот, в «Чистом небе» моля бы были, наконец, услышаны. На рабочей картинке — рабочий вариант новой карты. Дизайны все еще находится в процессе доработки, и GSC очень просили нас обратить на это внимание.

Но кое-какое представление составить можно уже сейчас. Так, на карте (теперь она, кстати, смещена с журналом заданий) будут отображаться не только локации основного и второстепенного задания, но и расположение союзных сил, известные лагеря противника, ключевые объекты, места, от-



куда поступил сигнал с просьбой о помощи, и еще куча тому подобных мелочей. При наведении курсора на какой-либо объект обязательно появится всплывающая подсказка с кратким его описанием. Не факт, что финальный вариант будет именно таким, но общая структура уже вырисовывается. Прогресс, что называется, налицо

мандир одного из подразделений, который просит помощи в захвате близлежащего наблюдательного пункта. Стоило нам согласиться, как вся группа пришла в движение. Пятеро сталкеров поднялись со своих мест, достали автоматы и хмуρο побрели куда-то в сторону болот. Вскоре в утреннем тумане показалась цель — ржавая водонапорная башня. Чтобы не привлекать внимание противника, бойцы затаились за ближайшими камнями в ожидании нашего сигнала к атаке. Увы, ближе подкрасться не удалось — враг нас заметил и завязался бой.

В ходе яростной перестрелки выяснилось, что искусственный интеллект также подвергся серьезной доработке. Сталкеры научились занимать укрытия, причем делать это не абы как, а исходя из текущей ситуации. Опытные любой персонаж с боль-

шей охотой спрячется за бетонной стеной, но если дела пойдут совсем худо, может временно укрыться и за деревянной перегородкой. Противник с видимым удовольствием забрасывает нас гранатами, а кроме того, может выглядывать из-за угла и даже отстреливаться вслепую, в полном соответствии с мировыми эшкен-трендами.

И так тут везде. Грязня идет на всех локациях (кроме, разве что, сюжетных), и ее ис-



Этот взгляд адресован редакции «Игромании», которая не поставила «Сталкера» на первое место в «итогах года».

ход зависит от целой цепочки факторов, среди которых сам игрок — далеко не самый решающий. Впрочем, радикально повлиять на местную картину мира можем и мы. Например, улучшить отношения с каким-либо кланом, заплатив приличную сумму специальному нейтральному персонажу. Или совершить дерзкий налет на вражьи лагерь и попытаться убить главаря — с его смертью группировка, скорее всего, прекратит свое существование. Но несмотря ни на что, правило «один в поле не воин» все равно остается основным. И если вы захотите повлиять на расклад сил в Зоне, лучше делать это в компании союзников.

...и нравственный закон внутри

Появилось в геймплее и еще кое-что принципиально новое — охота за артефактами. Раньше дело обстоит так: надели костюм помощнее, зарылись в кучу радиоактивного мусора и утащили оттуда все, что влезает в рюкзаки. Теперь таким способом можно добыть только самые дешевые артефакты. За действительно редкими экземплярами придется хотиться риска здоровьем. Появилось несколько новых аномалий: часть из них видимые, часть — нет, но все без исключения — смертельные. Вместе они могут образовывать целые поля, в центре которых и будет лежать приз.

Найти к нему безопасную дорогу — отдельное приключение. Для этого мы берем в одну руку детектор, в другую — пистолет и начинаем шаг за шагом двигаться к цели. Самых детекторов существует несколько видов: одни просто пищат при приближении к опасной зоне, другие зрительно выделяют ловушки. При этом радиационный фон, как правило, зашкаливает, поэтому хороший костюм тоже не помешает. Нервное напряжение в эти моменты обещает быть просто катастрофическим. Совсем как у Стругацких.

Да, и не забывайте, что медленно ползущий в чистом поле сталкер, вооруженный одним лишь пистолетом, —

легкая мишень. Случайно оказавшись рядом кучка бандитов вполне может пустить по вам очередь. Для профилактики.

Однако аномалии, конечно, опаснее. В «Чистом небе» мы столкнемся с парой действительно выдающихся экземпляров. Они видны издали и внушают почти благоговийный ужас. Например, это может быть скрученный в спираль вагон поезда. Или принудливо вывернутые куски земли, образующие мистического вида конструкции. Или озеро расплавленного грунта. Таких будет немного, но все — исключительно смертоносные. Аномалии могут воздействовать на игрока несколькими видами разрушительной энергии сразу: скажем, не только поражать радиацией, но и наносить психический урон, бить током. Зато если вы сумеете подобраться к ним достаточно близко, награда обещает на двести процентов оправдать затраченные усилия.

Кстати, заработанные потом и кровью деньги наконец-то будет куда тратить. А именно — на улучшение и ремонт оружия или брони. Автоматы в игре имеют две ветки развития: снайперскую и штурмовую, до 15 улучшений в каждой (затвор, ствол, артефактные улучшения и т.д.). Можно звать одну из веток или создать свой, уникальный гибрид. Снайперские винтовки и пулеметы (да-да!) имеют всего один путь развития. Главная цель разработчиков здесь — заставить игрока по-настоящему привязаться к своему оружию и чуть ли не полюбить его. Но или хотя бы

дорожить им. С костюмами та же история: можно заточить их под бой (тяжелее и прочнее) или под сбор артефактов (легче и тоньше, но с лучшей защитой от вредных воздействий).

Обязательная программа

Помимо геймплейных новшеств, GSC обещают отработать и стандартную программу любого дополнения. Например, новые уровни. Многие игроки жаловались, что в оригинале они получились слишком тесными. Что ж, вот вам свежая локация «Белола». Демонстрация ее выглядела примерно так. PR-менеджер GSC Валентин Елтышев демонстрирует карту и пускает камеру в свободный полет с приличной, надо сказать, скоростью. Параллельно она дает какую-то общую информацию об игре. Камера в это время летит. Валентин улуценно рассказывает, как студия взаимодействует с фанатским сообществом. Камера летит. Наконец, Валентин начинает говорить что-то про плавный переход между сущей и водой — и только в этот момент камера подбирается к противоположному краю уровня.

При этом локация — это не просто радиоактивная пустыня. Тут и там виднеются какие-то заброшенные склады, заводики, деревни и даже разрушенная церковь. С покосившимися куполами, с которых давно облетаела позолота, полусгнившими досками и обветшалым кладбищем.

Все сказанное выше относится и к другим новым местам «Чистого неба». Возможно, площадь их поменьше, но дизайнеры уж точно потрудились на славу. Больше прочих удался город Лиманск. Он выписан в архитектурном стиле 60-х годов прошлого века (большая же часть городских построек в игре позаимствована из 70-х) и миглом воскрешает в памяти старые советские фильмы: узкие улочки, кирпичные пятиэтажки, сушилки для белья во дворах — те, кому за двад-



S.T.A.L.K.E.R. позволило выйти в очень удачное для себя время — на пике ностальгии по советскому прошлому среди поколения 25-30-летних.



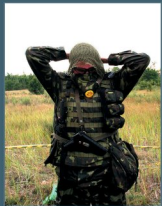
Искривленные стволы деревьев вдалеке — результат действия одной из новых аномалий. Аналогичная аномалия, вероятно, действует в Калининградской области — там растут такие же деревья.



Честно говоря, мы с нетерпением ждем пришествия в «Сталкер» корковой баллистики. Этому миру отчаянно недостает современных штурмовых достижений.



Живая Зона



О том, что S.T.A.L.K.E.R. — одна из самых атмосферных игр прошлого года, даже как-то неудобоно говорить. Пресловутый эффект присутствия тут достигается благодаря фантастическому вниманию к визуальным деталям. Но этого GSC показалось мало — они решили устроить полномасштабную страйкбольную игру (страйкбол — это такой вид хобби, где взрослые мужчины стреляют друг в друга из копий реального оружия, заряженного пластиковыми шаржками). Действие проходило на территории одного из охотничьих клубов под Киевом (в советское время там был учебный военный полигон), в середине сентября прошлого года. Между прочим, это была уже вторая игра по мотивам «Сталкера» — первая прошла двумя месяцами раньше и проводилась исключительно фанатами игры. В этот раз к делу подключились уже сами GSC. Поучаствовать могли не только избранные, но и все, кто нашел возможность приехать и оплатить вступительный взнос.

Дело было так. Журналистов привезли на автобусе в какую-то пригородную рощу, переехали в военную форму, разбили на группы, выдали оружие (два автомата на пять человек), дали пинка под мягкое место и отравили воевать. Перед глазами — немаленьких размеров поле, на котором гусеницы танков не оставили даже травы — сплошной песок. За полем — лес, вокруг — сплошная пересеченная местность с редкими полуразрушенными строениями. С виду все более-менее тихо и спо-

койно, но когда знаешь, что там, в поле и в лесу, примерно полторы сотни человек горят желанием осыпаться друг друга градом пластмассовых пуль, сердце начинает биться быстрее.

Для любителей страйкбола все это, конечно, привычно, но для обычного, гражданского человека — культурный шок. Наверное, примерно то же самое чувствовали Антон Логинов и Олег Ставицкий, когда ездили на презентацию Medal of Honor: Airborne. Только там был уютный тренировочный лагерь, а здесь — без пяти минут настоящая война, полевые условия. Тут быстро забываешь свое имя и начинаешь отключаться на позывной. За пять минут учишься неподвижно лежать в кустах и искать укрытие, а каждый минутный привал считается за счастье. И все то, что видел до этого в игре — ожесточенные перестрелки, борьбу за выживание, водку, тушенку, песни под гитару, — вдруг становится реальным и близким.

Полтора дня и сотни маленьких историй, которыми потом можно еще долго развлекать друзей. Например, «как мы ночью возвращались в лагерь и было настолько темно, что ориентировались по песку под ногами; если есть — значит, по дороге идем». Или «как мы пережидали выброс на базе «Долга». Или «как сто человек наворачивали круги вокруг ЧАЭС, убегая от Контролера» — всего не перечислишь. На словах, возможно, звучит забавно, но для нас это было самым настоящим приключением. Конеч-



но, по большому счету, это было всего лишь яркое шоу, и умом каждый понимал, что на любых учениях — да что там! — даже на обычных военных сборах приходится строкат тяжелее. Но там, в игре, думать об этом было совершенно некогда. Потому что там — лес, поле, развалины домов и остовы техники, а где-то вдалеке — выжиателю мозгов и четвертый энергоблок. Там — зона.

P.S. Кстати, этой весной намечается еще одна такая игра. На момент написания этой заметки подробностей о ней еще не появилось, однако количество желающих участвовать уже, кажется, перевалило за пять сотен. Если хотите влиться в их число — следите за новостями на официальном сайте игры.

P.P.S. Фото предоставлены Ксения Рыжковой, Максимом Донских, Станиславом Стоячим и редакцией сайта www.stalker-game.com.

Редакция «Игромании» искренне благодарит компанию GSC Game World за отличную игру и помощь в организации поездки.



чать, непременно испытает радость узнавания.

Внешне игра заметно похорошела. Это относится не только к идеально выдержанной стилистике, но и к доработанному графическому движку. Главные новшества — объемное освещение и поддержка DirectX 10. Первое наделяет каждый объект динамическим тенем, второе добавляет такие необязательные, но милые сердцу вещи, как намокаемые поверхности и объемный дым. Это явно не повод для срочного апгрейда, но владельцам новейших видеокарт будет приятно.



Увы, далеко не все то, что игроки хотели видеть в оригинале, появится в продолжении. Люди не будут прятаться в кусты во время выброса аномальной энергии (хотя сами выбросы, понятно, будут), не будет сверхреалистичной баллистики оружия, полностью новых монстров (только вари-

ции старых), автомобилей и прочих вещей, которые пытливые игроки сумели в свое время извлечь из архивов «Сталкера».

Но это не беда. Даже того, что уже заявлено, достаточно, чтобы сделать интересную и атмосферную игру. Все то, за что мы полюбили S.T.A.L.K.E.R., на месте и обещает стать еще лучше прежнего. Поэтому у нас нет никаких оснований тревожиться за судьбу приквела. «Чистое небо» в надежных руках. ■

МАНИА

Март

П В С Ч П С В

1 2

3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30

31

PROLOGUE

CALL OF DUTY
WARZONE

clear sky

Издатель и разработчик: GSC Game World