

**ЭКСКЛЮЗИВ**

**АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ**



# **S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY**

Ты все еще не прошел оригинальный S.T.A.L.K.E.R.? Тогда ты потерял очень много! Ведь сегодня мы расскажем о новой части игры — приквеле Clear Sky

**К**омпания GSC была основана практически десять лет назад, и за это время порадовала нас не одной замечательной игрой. Стоит только вспомнить *Козаки* или *Герои уничтоженных Империй*, как на душе становится приятно, лишь от сознания того, что это сделано у нас.

*S.T.A.L.K.E.R.* был самым честолюбивым проектом, и самым ожидаемым: шутка ли, столько лет ждать игру! В 2007-м году мы таки получили ту игру, которую ждали от киевской команды разработчиков, но оригинальный *S.T.A.L.K.E.R.* не был тем, чего ждали мы все, и вот, спустя год, готовится выйти в свет приквел — *Clear Sky*, та игра, которая будет практически в полной мере соответствовать первоначальному замыслу GSC.

Надо заметить, что после посещения офиса компании, мы с уверенностью можем заявить — второе посещение зоны не оставит равнодушным никого.

## НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Когда произошла катастрофа в Чернобыле, а именно 26 апреля 1986 года, лидер проекта, Антон Большаков, был еще ребенком. Благодаря этому мифический Чернобыль надолго остался в его сердце, равно как и в сердце большинства современных украинцев.

В ходе разговора о *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* Антон поделился своими воспоминаниями о Чернобыльской катастрофе. «Это еще был Советский союз, на той неделе был праздник Первомая,

От меня и до следующего дуба — бегом!



## Зона теперь стала как настоящая, и не менее опасная

так что все люди повыходили на улицы с красными флагами. А ведь никто не знал об аварии, не было никакого официального сообщения, телевидение и радио молчали. И лишь позже, когда правительство таки соизволило сообщить людям о катастрофе, началась эвакуация детей. Для нас тогда это было скорее приключение».

Шло время, но Зона не исчезала, многие СМИ почитали за честь поспекули-

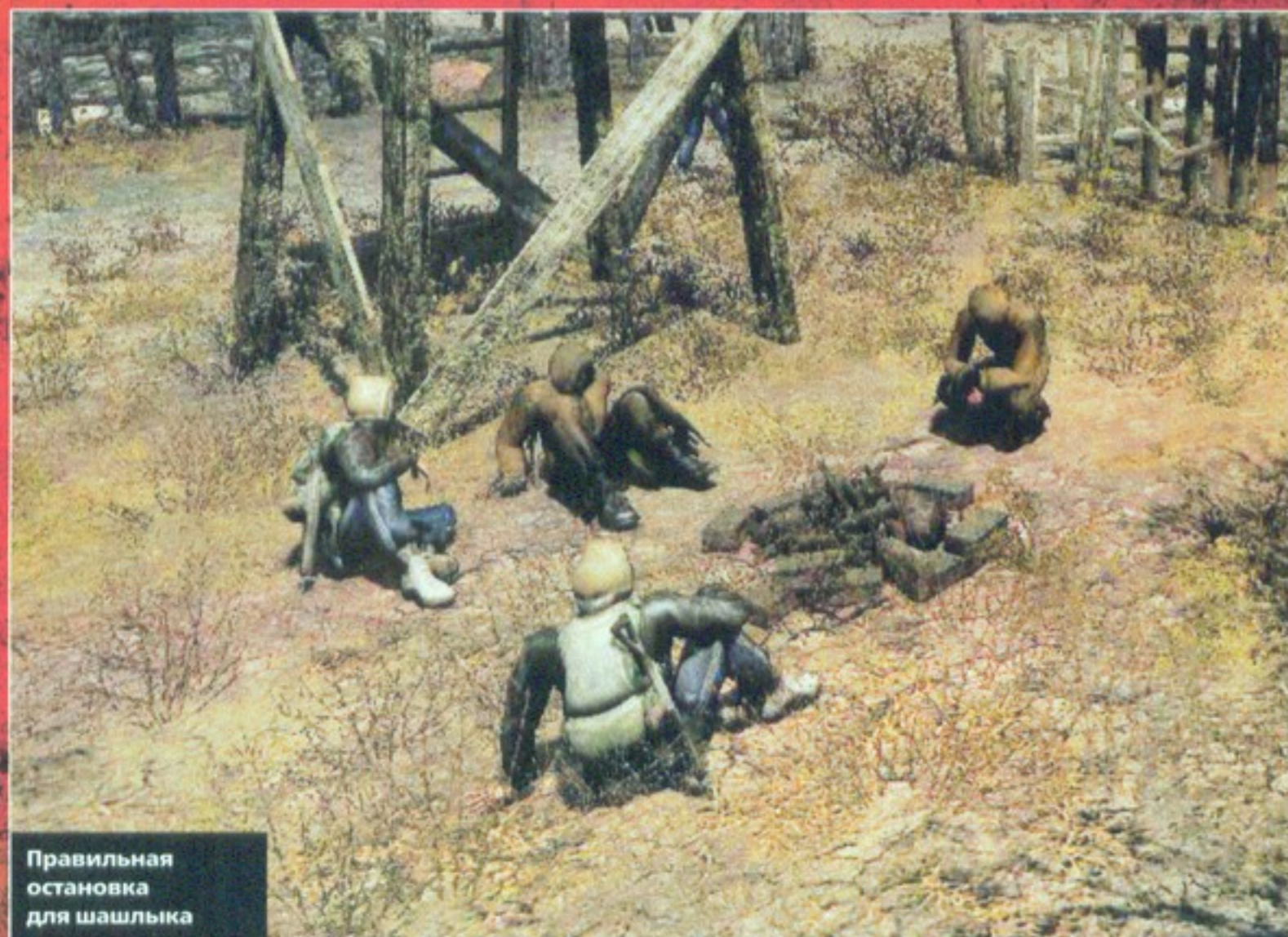
ровать на трагедии — они печатали снимки с самых страшных ракурсов, кричали об апокалипсисе и т.д. Тот факт, что до места трагедии буквально рукой подать, что Чернобыль стал уже именем нарицательным в устах многих украинцев, убедил, что идея построить игру с сеттингом в Чернобыльской зоне поражения была просто неизбежна для нас, как для разработчиков».

У Антона и других разработчиков из компании GSC было свое собственное видение того, во что может превратиться мир после Чернобыльского апокалипсиса. Дело в том, что коммунистическая эра оставила после себя множество скелетов и руин, а самым ярким из них можно считать ЧАЭС.

Мир, который задумали разработчики, весь буквально напичкан избыточным количеством военной и промышленной техники, не обязательно радиоактивный, но в любом случае опасный и покинутый.

Для того чтобы сделать мир как можно более реальным, разработчики буквально исколесили зону отчуждения — 30-ти километровую зону вокруг ЧАЭС, сделали огромное количество фотографий, буквально сами стали легендарными сталкерами.

Постепенно идея росла, она становилась чем-то большим, чем игра, она превращалась в жизнь. Ведь если бы GSC хотели сделать игру, которая просто описывает события в Зоне XXI века, это была бы банальная беллетристика и ничего более.



Правильная остановка для шашлыка



Сидим, никого не трогаем, а тут...

► «Это была идея о создании абсолютно новой игры, в необычном и непривычном современному геймеру мире, — говорит Антон. — Существует множество проектов, которые повествуют о событиях Второй мировой войны, о фантазиях в неких постапокалиптических мирах, о звездных войнах и т.д. Зона же реальна, она как бы символизирует собой остаток Советского союза, отголоски былой великой империи».

По проект *S.T.A.L.K.E.R.* был более чем просто артистическим вдохновением. Дело в том, что как и любая игра, *S.T.A.L.K.E.R.* требовал новых технологий для претворения в жизнь всех идей разработчиков. Одной из таких технологий стал движок X-Ray, созданный силами команды.

«До *S.T.A.L.K.E.R.* не было технологий, которые бы позволяли создавать мир, который задумали мы, движка, который в полной мере позволит отобразить мир зоны отчуждения», — говорит Антон. Шикарный визуаль-

ный ряд игры заинтересовал западных издателей. «Первая реакция была очень положительной в основном благодаря качеству картинки на экране. Еще никто не показывал настолько реалистичную графику — использование новых технологий позволило достичь поистине шикарного изображения. Один миллион

полигонов на экране — это очень немало, но мы были уверены в том, что это заработает, — делится впечатлениями Антон. — Это было впервые в индустрии, создание настолько реали-

стичных текстур». Но у разработчиков была и другая идея — мир должен меняться все время, пока геймер находится в нем.

Изначально *S.T.A.L.K.E.R.* был банальным линейным шутером, но в GSC понимали, что они должны создать действительно уникальную игру. «Мы хотели создать линейный шутер с пятнадцатью уровнями. В 2001-м году

## AI стал еще более умным и опасным

### ВЫБЕРИ СТОРОНУ

## Группировки в Clear Sky

Руководство по различным группировкам в игре

#### СТАЛКЕРЫ

Сталкеры живут согласно неписанному закону Зоны. Основное их ремесло — охота за артефактами. Иногда свободные Сталкеры примыкают к одной из группировок, чтобы выполнить определенные задачи. Но это скорее исключение из правил. Уровень этих типов колеблется, ты можешь встретить как желторотого новичка, только попавшего в Зону, так и матерого волка, вооруженного по последнему слову.

#### БАНДИТЫ

Бандиты — они и в Африке бандиты, то есть в Зоне. Их любимое занятие — поиск легкой добычи. Так как бандитов не любит никто в Зоне, они очень редко путешествуют в одиночку, опасаясь за свою шкуру. Отношения между особями в бандитской группировке напоминают скорее колонию строгого режима, в которой верховодит пахан. Бандиты никогда не нападают на группы.

#### НАЕМНИКИ

Наемники берутся за единичные задания и контракты, типа разведать территорию, отнести сообщение, доставить посылку. Контракт могут подписать как с отдельными группировками, так и с одиночными сталкерами. Не вступают ни в какие группировки или союзы. В Зоне появляются только для выполнения условий контракта. Центры наемников расположены в каждом крупном городе.

#### ДОЛГ

Это фракция, состоящая из экс-военных. Взвод оставшихся в живых военных после первой глобальной операции, официально проводившейся в Зоне силами военных. Фактически никто из них никогда не возвращался в лоно цивилизации. Члены Долга поставили перед собой цель бороться с Зоной, так как считают ее абсолютным злом. По мнению долговцев, только их усилия сдерживают распространение Зоны.

#### СВОБОДА

Эта фракция действует под лозунгом равноправного доступа в Зону, к ее загадкам и тайнам. Члены Свободы не позволяют разрушать Зону, считая, что само появление ее — это подарок для всего человечества. Хотя сами же и не стремятся раздаривать свои владения, а наоборот, расширяют их. Основной противник Свободы — Долг, по той причине, что идеалы этих двух фракций противоположны.

#### ВОЕННЫЕ

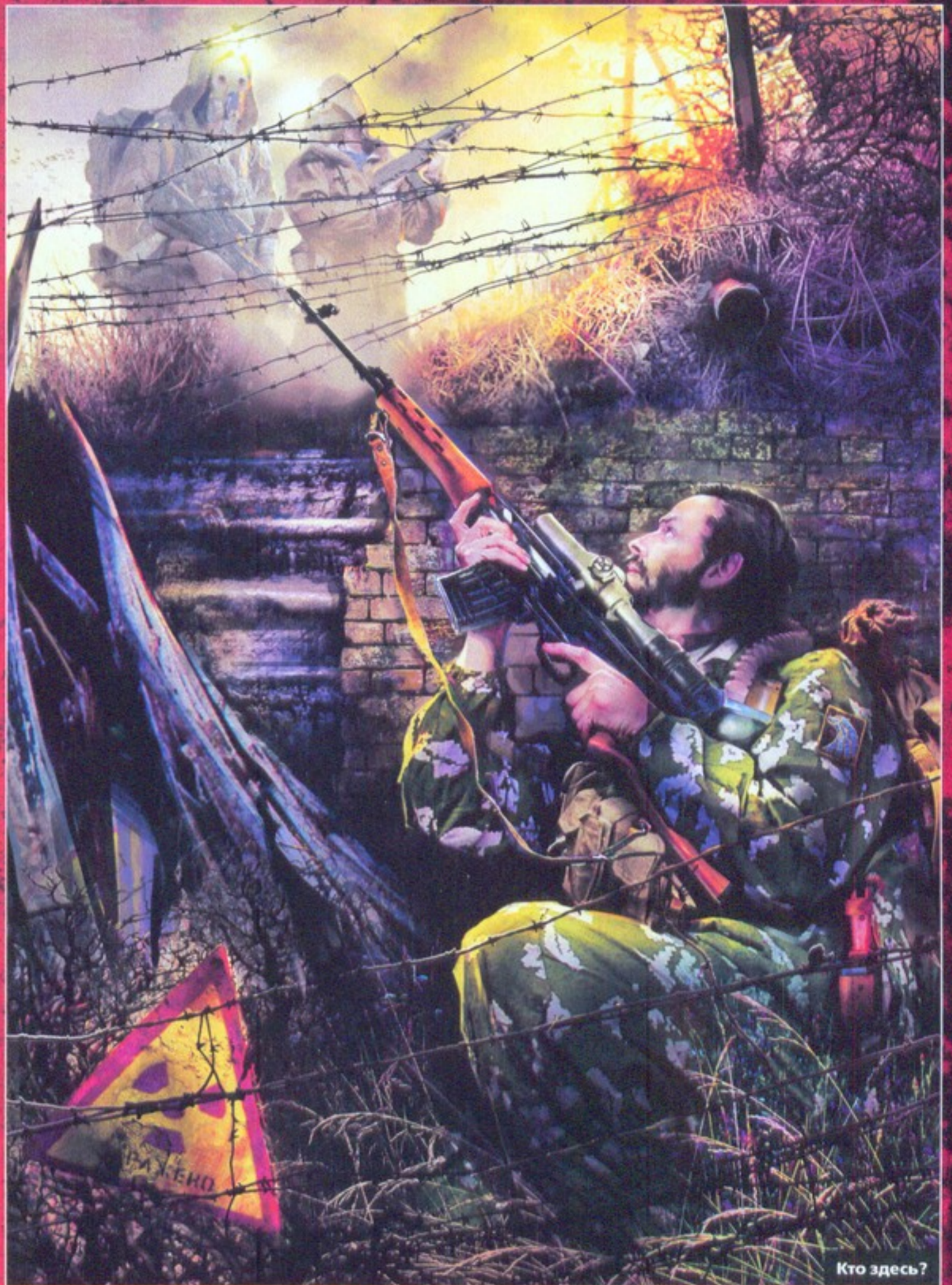
Вооруженные силы, которые представляют в Зоне интересы правительства. Военные расколоты на два образования, действующих независимо друг от друга. Первое из них — регулярная армия, взявшая на себя функцию охраны границ Зоны; второе — спецназ, действующий в пределах самой Зоны. В состав спецназа входит элитное подразделение бойцов — экс-сталкеры. Военные вооружены лучше всех.

трудными, чтобы воплотить их в игровую реальность? «Изначально мы хотели создать игру мечты, а первоначальный список идей заполнял двадцать страниц, причем довольно много мы почерпнули из пожеланий поклонников. После того, как мы объявили об итоговом варианте игры, публика была очень взволнована, они хотели увидеть игру не чтобы большой, а огромной. Мы были уверены в том, что так сделать и нужно, но ограниченные возможности и сроки просто не позволяли создать такой мир. В итоге мы вынуждены были сделать игру немного не такой, как того ждали фанаты».

В итоге, игра была выпущена такой, как ты ее знаешь. Процесс создания был очень тяжелым и напряженным, причем даже не столько из-за того, что создаваемый мир был уникальным, а из-за того, что разработчикам приходилось постоянно бороться самим с собой между лелеемыми идеями и необходимостью выпустить игру в срок, ведь не один раз проект находился на волоске от закрытия. К счастью, игра была все-таки сделана, выпущена и очень тепло принята фанатами во всем мире. ▶



Что там, вдали?



Кто здесь?

## УЧЕННЫЕ

Работают в небольших мобильных лабораториях и занимаются изучением аномальных явлений. Ученые представляют ведущие мировые институты и находятся под опекой правительства. С юридической точки зрения, это единственная фракция, которая правомерно находится в зоне. В обмен на защиту и поставки необходимых предметов предоставляют результаты своих исследований.

## ЧИСТОЕ НЕБО

Это новая секретная фракция в Зоне. Они обладают новейшим обмундированием и средствами защиты. Фракция Чистое Небо представляет собой неких «технологических волшебников». Интерес данной фракции заключается в том, что члены группировки хотят объединить науку и все возможные чудеса Зоны. Чистое небо не будет применять силу, если есть другие варианты решения проблем.



А твое место  
возле парашюта!

## АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

### ▶ НАСТОЯЩАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Реальность такова, что сейчас у GSC есть возможность пойти намного дальше в развитии игрового мира, что подтверждает версия, которую мы видели: команда разработчиков пытается превратить в жизнь все свои идеи. За семь лет, которые делался *S.T.A.L.K.E.R.*, можно было возненавидеть проект, но все оказалось с точностью до наоборот — разработчики полюбили мир зоны еще больше! Причем теперь у них есть громкий лейбл, есть деньги от продажи оригинальной игры, и издатель не вовлечен в наблюдение за процессом создания игры. Что это значит? А значит это то, что те идеи, которые раньше не воплотили в жизнь из-за нехватки времени, денег, теперь могут быть возрождены и реализованы в приквеле *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*.

Как приквел, «Чистое небо» будет иметь свою сюжетную линию, причем такую, что она в полной мере прольет свет на тайны, возникшие в оригинальной игре. К примеру, почему и как Стрелок оказался в том злосчастном грузовике, да еще и без памяти.

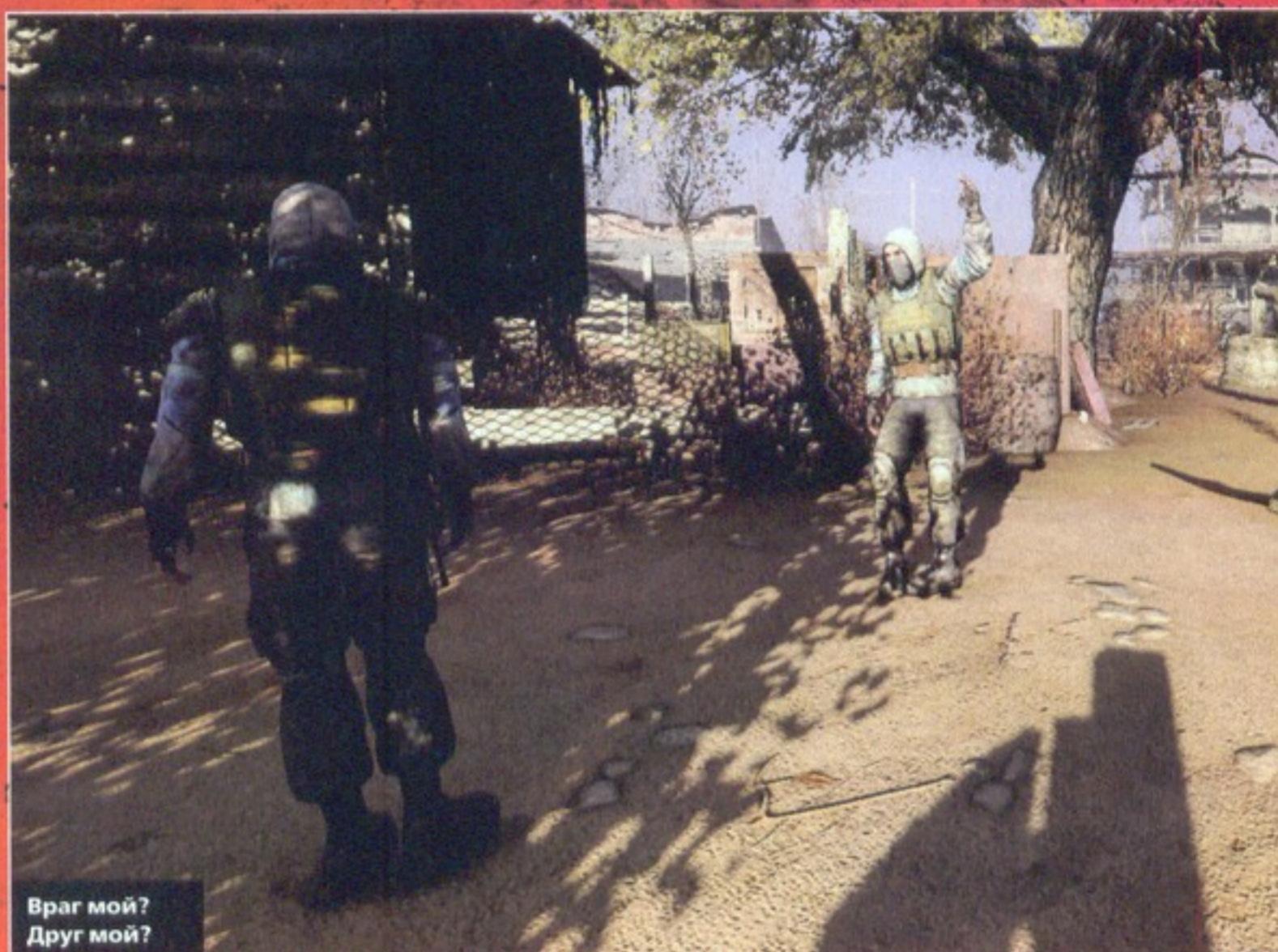
Но на сей раз мир Зоны несколько иной, он не похож на привычную нам Зону оригинальной игры. Все дело в том, что постоянные процессы в реакторе делают мир более нестабильным, подвижным, если так можно выразиться. В одном месте аномалия может исчезнуть, в другом появиться, а благодаря этому известные дороги в один определенный момент могут стать непроходимыми, а в ранее смертельно опасном месте можно будет

### Группировки в игре будут не просто статистами

пройти без опаски за свою шкуру.

Часть старых локаций будет сохранена в игре, таких как, например, лагерь сталкеров с подвальчиком, в котором сидит Сидорович. Часть же будет недоступна (например, Припять), а часть будет абсолютно новыми, еще не изведенными геймерами городами и локациями.

Основные изменения в приквеле берут свои корни из оригинальных планов игры. Одним из самых заметных изменений можно назвать крафтинг. Теперь нет смысла собирать оружие и припасы с поверженных врагов и, попивая



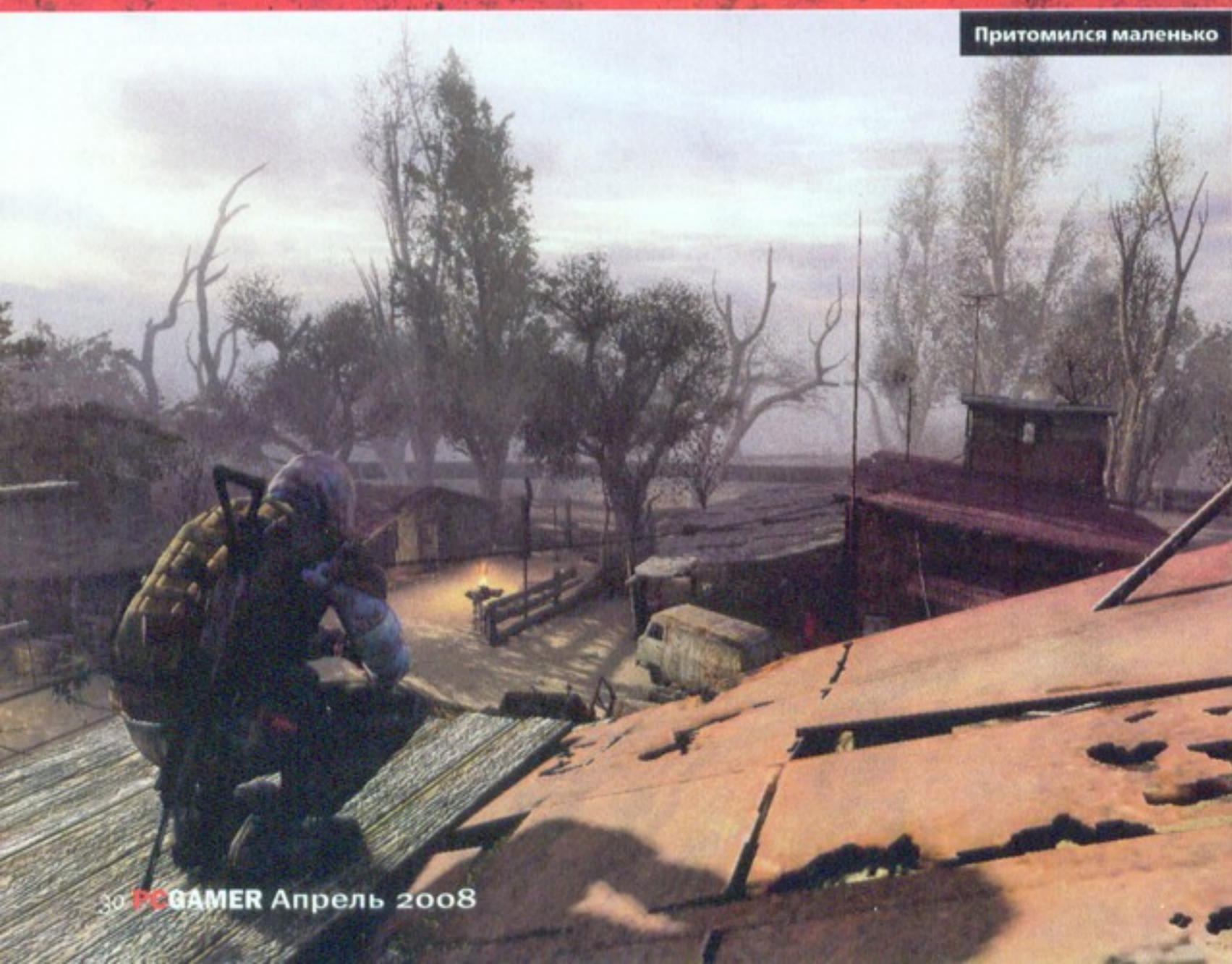
Враг мой? Друг мой?

на ходу стимулятор, опрометью бежать к торговцу. Также нельзя скопить деньги на новое вооружение и защитный костюм, теперь крафтинг подразумевает поиски редких артефактов в безумно опасных аномальных районах со сканером в одной руке и пистолетом в другой.

Но самым большим изменением можно считать взаимодействие протагониста с разнообразными группировками в мире Зоны. Ты, конечно, помнишь, что в оригинальной игре было множество объединений, таких как Долг, Свобода, Военные, Наемники, Ученые, Вольные Сталкеры и Слуги монолита. Но в реальности ты мог полноценно следовать только лишь тремя путями — остаться свободным, пойти за Свободу или за Долг. В Чистом Небе, ты сможешь примкнуть к любой из группировок (а при желании, и перейти от одной к другой), и привести выбранную сторону к победе.

В Зоне идет непрекращающаяся война группировок, или кланов, как кому больше нравится, причем каждая группа имеет своего лидера, свою главную базу, в лагере которой ты сможешь найти всех, кто потребуется — механика, торговца, бармена и т.д. В приквеле не будет такой ситуации, как в оригинале — тебе не придется бежать через пол-Зоны, только лишь для того, чтобы продать пару тройку стволов.

Вступив в любую фракцию, ты не получишь сразу очень интересное и важное задание, но по мере того, как твой авторитет будет возрастать, ты будешь получать все более и более важные квесты от лидера. К тому же не стоит забывать и о такой вещи,



Притомился маленько



как динамически мир Зоны, ведь каждая фракция имеет врагов и конкурентов, стремится держать под своим контролем немалую территорию и постоянно расширять ее, захватывать и оберегать мощные артефакты. В процессе прохождения игры ты обратишь внимание на определенное количество просьб от встречающихся группировок сталкеров, как-то помочь выкурить врагов из дома напротив или прорвать линию передовой обороны. Не стоит пренебрегать такими возможностями, ведь так можно заслужить доверие и уважение,

## Ты готов вернуться в Зону, чтобы победить?

да и получить что-то вкусное в итоге. Дальнейшее развитие получила и система симуляции жизни A-Life.

Только лишь наблюдая за населением Зоны, можно скоротать не один вечер — проследить миграцию собак, понаблюдать за разборками враждующих кланов, да и просто понаблюдать

за сменой дня и ночи — это просто незабываемое зрелище. Стоит отдельно упомянуть и об AI. Все дело в том, что он претерпел очень сильные и отнюдь не косметические изменения. AI стал намного умнее, даже в оригинальной

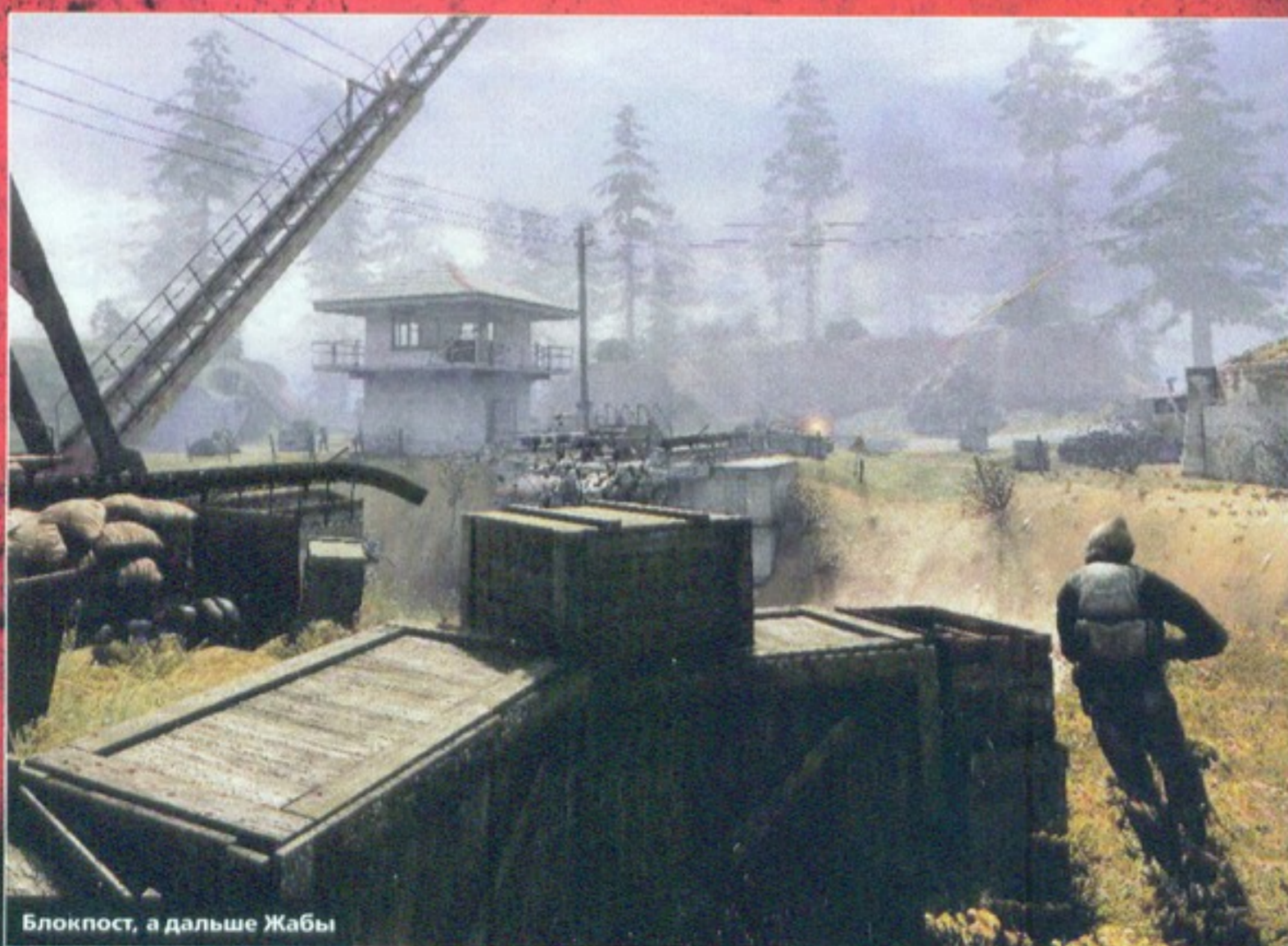
части NPC периодически поражали своей находчивостью, а теперь это возведено на порядок выше. Твой противник будет способен метать гранаты, причем не только в плоскости по четко заданным квадратам, но и по вектору, то есть противнику ничего не стоит закинуть в твоё окошко осколочный подарок, в то время как ты считаешь, что спрятался.

Думаю, стоит сказать пару слов и об оружии. Дело в том, что несколько изменились принципы — если в оригинальной части тебе было достаточно сходить в магазин и купить новую пушку или же просто подобрать с убитого только что врага. В *Clear Sky* же такого уже не будет. Отныне вводится система апгрейдов оружия, благодаря чему повышаются различные характеристики — скорострельность, дальность, емкость магазина и т.д. Отныне твоя винтовка становится не просто полезным куском железа, а чем-то большим, можно даже сказать, частью тела. Подобрал с тела убитого сталкера его пушку, ты сотни раз подумаешь, а стоит ли взять ее вместо своей, даже если параметры у той винтовки намного выше!

Как тебе? Думаю, что только от таких возможностей у тебя уже текут слюнки в ожидании игры.

## НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Что ж, причин ожидать *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* огромное множество. И чтобы расписать все их, необходимо много больше, чем наш журнал, да и не стоит этого делать, каждый выберет себе ту причину, которая будет главной и самой важной.



Блокпост, а дальше Жабы