

НА КОВЕРИ



**Игра
месяца**

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ШОТА У АШОТА

Когда я ехал в редакцию, чтобы сдать текст, случайно услышал разговор двух парней:
– И вот я спускаюсь в подземелье, а перед глазами все плыть начинает.
– Знамо дело, – отвечает второй, более опытный игрок. – Контролер где-то рядом.

Несмотря на все недостатки и обманутые ожидания, «Тень Чернобыля» все же стала народной игрой. Сплоченное фанатское сообщество, множество любительских модов, литература по мотивам и яркие мероприятия вроде страйкбола на тактическом полигоне под Киевом. Что интересно, у «Сталкера» появилось немало поклонников и на Западе, которые, не понимая и половины происходящего, с удовольствием отстреливали мутантов и кидались ржавыми болтами.

Впрочем, у родившихся уже после чернобыльской аварии соотечественников артефакты (в чисто археологическом смысле) советской эпохи, в обилии разбросанные по Зоне, вызывают не больше ностальгических чувств, чем у немцев или американцев. Но все они ждали... Ждали продолжения.

ДВА ЛАГЕРЯ

У «Чистого неба» была бесприорышная позиция – готовый движок, набитые сотней граблей шиш-

ки на лбах разработчиков, понятный путь развития и огромное количество людей, уверившихся в способности GSC довести дело до конца. Перефразируя рекламный слоган, что ждет тебя, покупатель, в коробке с тремя угрюмыми мужиками на обложке?

Начальный уровень – «Болота», показанный на всех выставках за последние полтора года, хорошо дает понять, с чем придется столкнуться в приквеле. Отряды союзников и врагов носятся туда-сюда по

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР
ТРИФОНОВ



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC Game Publishing

РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сергей Григорович,
президент GSC

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz,
1024Mb RAM,
видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
www.stalker-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
Far Cry, Xenius

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995

Основана компания GSC Game World.

2003

S.T.A.L.K.E.R. впервые показана публике на GDC в Сан-Франциско.

2005

«S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» поступает в продажу.

По уровням разбросаны ящики с боеприпасами, которые сами собой пополняются. Очень удобно.



В принципе в бой можно и не вступать, сами разберутся. К тому же у NPC есть неприятная привычка выталкивать героя из укрытия под пули.

11:25 Новое задание:
Уничтожить наемников: Холл завода

КУЛИБИНЫ

Серьезное новшество – система апгрейдов. Каждый ствол и броню можно улучшать за немалые деньги, повышая скорость стрельбы, точность, убийственную силу, вшивать кевларовые пластины и контейнеры для артефактов, прикреплять приборы ночного видения и противогазы. При этом придется выбирать, что важнее: лучшая защита от пуль или от радиации, увеличенный магазин или облегченное цевье. Механики группировок специализируются на разных видах оружия, но сперва нужно найти флешку с чертежами – обычно купив у NPC координаты тайника. Дельный совет – не тратьте деньги зря на улучшение самых первых стволов, лучше подкوبي до нахождения нормальной штурмовой винтовки или снайперки.

Факты

1.5 версия игрового движка

5 группировок, к которым можно присоединиться

6 новых локаций

60 кг – максимальная нагрузка героя без экзоскелета

зарослям камышей и полузатопленным мосткам и устраивают ожесточенные перестрелки за сгнившие сараи. Отовсюду доносятся просьбы о помощи, пальба и ругань. Пока пытаешься понять, куда бежать, прятаясь за корягой кабан с торжествующим хрюканьем бросается в атаку. Игра окончена, теперь минут пять ждать загрузки квиксейва.

На официальном форуме помимо миллиона жалоб на вылеты и глюки прослеживается любопытная тема: пресловутая война группировок настолько изменила ритм игры, что фанаты разбились на два лагеря. Одни радуются более насыщенному событиям сюжета, другие считают, что бывшее ощущение одиночества перед лицом неизвещного утеряно напрочь. В чем правы и те и другие, так это в том, что «Чистое небо» – совсем другая игра.

Все происходит на год раньше событий «Тени Чернобыля», когда группа Стрелка впервые добралась до центра Зоны и ту начали сотрясать все усиливающиеся выбросы, и наемник по кличке Шрам, обладающий удивительной способностью выживать в катаклизмах, ищет неугомонного сталкера. Чтобы прикончить его. А заодно помочь одной из группировок истребить все другие.

Очень показателен уровень «Свалка», который был и в оригинале. В центре его находится база бандитов, на которую с трех сторон нападают сталкеры, «Свобода» и «Долг». Вооруженные до зубов бойцы захватывают переходы между зонами и стратегически важные точки, истребляют попадающихся на пути мутантов, но ложатся один за другим под перекрестным огнем гопников, засевших на заводе. Твое участие во всем этом минимально – знай занимайся мародерством. За перемещениями монстров и патрулей можно следить через КПК (и там же наблюдать, как они респавнятся из воздуха вместо погибших), и все это может продолжаться бесконечно. Другие локации не столь похожи на Киевский вокзал в разгар дачного сезона, но в «Тени Чернобыля» все равно было иначе – редкие скопления людей, сплоченных перед таящими в Зоне опасностями и боящихся высунуть нос из убежища.

ДЖЕНТЛЬМЕН УДАЧИ

Артефакты, прежде разбросанные как грибы после дождя, теперь большая редкость и находятся только в скоплениях аномалий с помо-

Байки, рассказываемые сталкерами возле костра, неизменно вызывают улыбку, благо репертуар значительно пополнился.



щью специального детектора. При этом швырянье болтами не поможет – ценный предмет обычно в самом центре, и здоровьем рисковать придется так или иначе. Но без артефактов никуда – это единственный более-менее пристойный источник дохода. Мародерство много денег не приносит, а цены на хорошую броню и стволы просто заоблачные. Хорошо хоть патроны в товарных количествах находятся на стоянках дружественных сил.

Получается замкнутый круг – без нормального защитного костюма самый дорогой хабар не достанешь, но на покупку и необходимые апгрейды какого-нибудь «Берилл-М» нужны бешеные тысячи. Вот и мыкаешься от базы к базе, выполняешь простенькие поручения, ввязываешься в перестрелку то тут, то там, подбираешь брошенные автоматы и дробовики, относишь барыге... «Бронник» тем временем превращается в решето, половину полученных с продажи трофеев нужно отдать за починку, а каждого монстра начинаешь обходить за версту – ну его к черту, одежду попортишь, а даже шкуру не снимешь.

Убойная фраза:

«Чики-брики, пацаны, наших валят!»

Бандиты во время боя



Еще на первой локации можно найти «Винторез». Намек – внимательно смотри вступительный ролик.

НА КОВЕР!

Облегчают эти челночные страдания лишь проводники, которые за умеренную плату «телепортируют» тебя между местными достопримечательностями. Только вот и они могут погибнуть в приграничной заварухе, и тогда придется топтать до торговца на своих двоих, шумно отдуваясь от перегруза.

А меж тем есть еще и основной сюжет, где одно задание сложнее другого. Подземелье под НИИ «Агропром», из которого нужно убраться за полминуты после того, как открыл шлюз и река вот-вот затопит катакомбы; невероятно напряженная сцена на «Янтаре», когда к твоим товарищам с двух сторон лезут зомби и их нужно валить исключительно хедшотами – иначе задавят количеством; погоня за Стрелком (тем самым) по Рыжему лесу, кишасшему аномалиями и монстрами... Да что там – пулеметную вышку на блокпосте на Кордоне удалось миновать только глухой ночью, и то не с первого раза. Не место хоррору в плохо освещенных лабораториях – адреналиновые забеги наперегонки со смертью.

НОВЫЕ ПАТЧИ

К безусловным плюсам можно причислить новомодные графические эффекты (доступные лишь владельцам DX10-карт) и заметное улучшившееся взаимодействие ботов. Они толково прикрывают друг друга, прячутся в укрытиях, заходят с флангов, а уж гранатами швыряться наловчились так, что, заслышав «лови лимончик, \$@#!», наученный горьким опытом игрок тут же кидается в ближайшую канаву.

Но возраст движка все равно берет свое – проработка моделей и их анимация уже не выдерживают никакого сравнения с новыми шутерами; удручает неспособность героя перелезть через низенький забор или разнести его в щепу – даже прямым попаданием ракеты. А системные требования при этом не ниже, чем у Crysis.

Именно поэтому «Чистое небо» торопились выпустить раньше прямых конкурентов – Far Cry 2 и Fallout 3 (а также Xenos 2), и спешка видна во всем. Невыполнимые квесты, глюки AI и скриптов, частые вылеты в систему и слайд-шоу, испорченные сейвы... На момент написания обзора вышло уже два патча, но после их установки игру приходится начинать сначала. В общем, все «прелести» недостаточно протестированного PC-продукта, включая невозможность дойти до финала из-за особо хитрых багов и шаманские танцы с бубном вокруг файлов с настройками.



Рыжий лес – реально существующее место под Чернобылем, где из-за заражения почвы на деревьях растет только осенняя листва.



Если не опустить оружие перед разговором, можно получить прикладом по зубам.



Одна из самых напряженных сцен – схватка с зомби на «Янтаре».

БИТВА ЗА МЕХАНИЗАТОРСКИЙ ДВОР

Война в Зоне организована следующим образом: у каждой из сторон есть база, на ней респавнятся отряды, которые затем разбредаются по местности, стремясь захватить важные точки. Чем больше их под контролем группировки, тем сильнее и многочисленнее ее бойцы, с лучшим вооружением и экипировкой. Членство в любой из фракций дает скидки у торговцев и на услуги проводников, а также право получать второстепенные задания и награды за помощь товарищам в трудную минуту. Кроме того, на базах можно поучаствовать в разных состязаниях с денежными призами, например в стрельбе по мишеням или воронам.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	9.0



Благодаря войне группировок найдешь, чем заняться между сюжетными квестами; дизайн уровней по-прежнему замечательный; сюжет более выжитый, а проводники заставят позавянуть об отсутствии транспорта.

Количество недоделок почти на грани брана; из движка, несмотря на косметические операции, сыплется песок.

8.0

Игра с уникальным миром, которую слишком поторопились выпустить. Ее хочется пройти, несмотря на все недоделки.

На форумах кипят страсти – снова алчные и ленивые разработчики используют население СНГ как морских свинок, но, если честно, здесь нет какого-то национального отпечатка. Вспомни Morrowind и Titan Quest, все проекты от Troika Games или серии Total War, недавнюю Alone in the Dark – хорошие, если не отличные проекты. Но пройти их нормально можно было после 3–5 патчей и с парой пользовательских модов в придачу.

«Чистое небо» – очень сырой продукт, местами слишком сложный, местами – банально недоделанный. Но ты все равно раз за разом возвращаешься к ржавеющим в поле тракторам и танкам, руинам колхозов и заводов, перекрученным деревьям и радиоактивным лужам, несмешным байкам у костра и треньканью расстроенной гитары. GSC опасно близко подошла к черте, за которой кончается народная любовь и начинается бессмысленный и беспощадный бунт. Будем надеяться, третья попытка не станет роковой, а еще – что «Сталкер 2» все же выйдет в ближайшие лет пять. **РБ**

Ночи в Зоне теперь гораздо темнее. А фонарик выдает твоё расположение всем неприятным личностям поблизости. Так что ПНВ – нужнейшая покупка.

Перед спуском в подземелье стоит как следует запастись аптечками и бинтами.

На базе «Долга» можно зайти в музей и полюбоваться чучелами мутантов.

К БЕЗУСЛОВНЫМ ПЛЮСАМ МОЖНО ПРИЧИСЛИТЬ НОВОМОДНЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ И ЗАМЕТНО УЛУЧШИВШЕЕСЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ БОТОВ.

ХУДЛИТ

В состав коллекционной версии и DVD-бокса входит сборник рассказов, не сильно выделяющийся среди всех прочих тематических книжек, выпущенных за последний год. По большому счету это набор бессвязного фанатского творчества, основная проблема которого даже не отсутствие художественной ценности, а нездоровая страсть авторов к мистике, экстрасенсорике и прочей ерунде, хотя в самой игре такого почти нет.