



Алексей Моисеев

После того, как весной GSC Game World без объяснения причин объявили о переносе «Чистого неба» почти на полгода, игроки поникли головой: неужели снова начинается? Еще одной эпопеи длиною в несколько лет с постоянными обещаниями и откладываниями релиза до лучших времен, как это было с первым «Сталкером», мы бы не пережили. Сейчас, когда вы держите этот номер журнала в руках, все сомнения должны быть отброшены: «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» уже несколько дней лежит на прилавках магазинов и каждый желающий может убедиться, что не зря прождал дополнительные несколько месяцев.

Смена правил

Самое главное, что GSC удалось за этот срок, — вдохнуть в Зону жизнь. То есть симуляция была и раньше, в первой

игре, но мало кто ее замечал. Можно было пройти игру от начала и до конца, так ни разу не наткнувшись ни на одно интересное событие случайного характера. Сталкеры топтались на месте, бандиты и мутанты постоянно кучковались на строго отведенных полянках и никогда не выходили за их пределы. Направляясь со свалки в сторону НИИ «Агропром», мы всегда знали, где и в каком количестве на нас нападут головорезы, а где мы напоремся на стаю кабанов или слепых псов. Мы находили трупы других персонажей, но очень редко заставляли тот момент, когда они боролись за свою жизнь. Все события как бы проходили мимо нас.

GSC разумно рассудили, что симуляция жизни в таком виде никому не нужна, ее необходимо выставить напоказ. И придумали войну группировок. С этого момента «Чистое небо» обзавелось самой настоящей, пол-

ноценной песочницей. Диспозиция сил такая: есть пять группировок, к которым можно присоединиться и, теоретически, захватить в составе одной из них контроль над Зоной. Доминирование достигается за счет захвата и удержания ключевых точек на карте. Чем больше территорий контролирует фракция, тем она сильнее и богаче.

Простейшие вроде бы правила, за тем лишь исключением, что игрок не командир отряда, а обычный рядовой. Нельзя подойти к первому попавшемуся сталкеру и сказать: «А пойдем-ка захватим вон ту насосную станцию». Можно лишь присоединиться к сформированной группе и помочь ей занять ту или иную позицию.

В Зоне есть как свои горячие точки, где грызня между группировками не затихает ни на секунду, так и относительно спокойные места, где все уже давно поделено. В первом слу-

Издатель	GSC World Publishing
Разработчик	GSC Game World
Похожесть	■ S.T.A.L.K.E.R. ■ Fallout ■ Серия Delta Force
Мультиплеер	■ Интернет ■ Локальная сеть
Объем	Один DVD
Сайт игры	www.stalker-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 768 Мб видео



чае наш КПК беспрестанно разрывают крики и маты воюющих, просьбы помочь удержать позицию или выбить врага с насыщенного места. К этому празднику жизни вполне могут присоединиться и мутанты.

Во втором все наоборот: карта почти полностью контро-



Благодаря DirectX 10 все объекты в игре под дождем научились мокнуть. Судя по злым физиономиям сталкеров, им это не по душе.



«Сталкер» проиграет в схватке с, например, Far Cry 2, но благодаря новым эффектам игра все еще держится молодцом.

Кого хочешь выбирать

Зона поделена между восемью группировками, которые постоянно воюют между собой. Предлагаем ознакомиться, что это за группировки, где они обитают, за что борются и можно ли к ним присоединиться.



Чистое небо

База: Болота
 Можно вступить: Да
 Цели: Изучить Зону и не допустить повторной катастрофы, которая приведет к ее расширению. Группировка состоит главным образом из ученых. В рядах «Чистого неба» мы начинаем игру, а ее лидеры активно участвуют в сюжетных событиях. Поэтому прямой дороги к ее базе нет (только через проводника) и уничтожить ее нельзя.



Наемники

База: Отсутствует
 Можно вступить: Нет
 Цели: Зарабатывать деньги, нанимаясь на грязную работу. Кого-то убить, что-то захватить или кому-то помешать — стандартное для наемников дело. Действуют четко, быстро и профессионально, за что берут немалые деньги с заказчиков. Одинаково враждебны и, если угодно, дружелюбны ко всем обитателям Зоны.



Долг

База: НИИ «Агропром»
 Можно вступить: Да
 Цели: В идеале — уничтожить Зону. На деле же «Долг» своими постоянными вмешательствами рискует вызвать очередную катастрофу. По сути, это военизированная организация, живущая по уставу. Ее участники привыкли сначала стрелять, а потом думать. Давно и яростно враждуют с группировкой «Свобода».



Сталкеры

База: Кордон, дело НИИ «Агропром»
 Можно вступить: Да
 Цели: Жить в Зоне, параллельно исследуя ее, и зарабатывать на перепродаже артефактов. Это обычные люди, соблазненные загадками и богатствами Зоны. Какой-то значительной силы не представляют, но друг за друга стоят горой. Ненавидят бандитов и военных. Последних на момент действия игры сумели слегка прижать.



Свобода

База: Темная долина
 Можно вступить: Да
 Цели: Традиционные анархисты, сражающиеся за свободу Зоны от правительственного присутствия, отчего с военными и «Долгом» не в ладах. Считают, что информацию о Зоне нельзя скрывать от людей, а все ее тайны и чудеса должны стать достоянием обществу.



Монолит

База: ЧАЭС
 Можно вступить: Нет
 Цели: Поклоняться и защищать от внешнего мира таинственный кристалл Монолит, по слухам исполняющий желания. Все обитатели Зоны считают монолитовцев помешанными и презируют. Те отвечают взаимностью и стреляют во все, что движется. Договориться с ними еще ни у кого не получилось.



Бандиты

База: Свалка
 Можно вступить: Да
 Цели: Единой высшей цели у бандитов нет. Кто-то пришел в Зону заработать грабежом, кто-то скрывается от закона, кто-то торгует оружием. Зато есть единый принцип: жить по понятиям и плевать на ребро среди бандитов — обычное дело. Главный источник заработка — неопытные сталкеры.



Военные

База: Блокпост на Кордоне, армейские склады
 Можно вступить: Нет
 Цели: Препятствовать проникновению в Зону сталкеров и переправке артефактов из нее во внешний мир (и то, и другое решается взятками). Хорошо вооружены и экипированы, отчего ходят гоголем. Кое-как ладят с «Долгом» и учеными, остальных отстреливают издалека без лишних разговоров.

Для коллекционеров



Как и полагается любому приличному блокбастеру, «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» выйдет также в виде подарочного издания. В прошлом году страны СНГ получили не самый сильный набор (в отличие от Запада), но в этот раз GSC намерена реабилитироваться в глазах русскоязычных игроков. Итак, вот что они положили в пухлую коробку: карту зоны отчуждения, руководство пользователя, сборник рассказов, светящийся артефакт (на батарейках), бандану, нашивку одной из группировок, бензиновую зажигалку, диск с бонус-материалами и жетон сталкера. По сравнению с прошлым годом — очень и очень неплохо.

лируется одной группировкой, которая изредка отбивается от монстров. В это спокойствие или, если хотите, уныние можно внести движение, пошатнув сложившийся баланс сил. В этом случае скучно не будет никому: мимо начнут носиться люди и мутанты, территории будут захватываться и терять над ними контроль, а мы можем аккуратно отойти в сторону и просто посмотреть, что будет. В этот момент «Чистое небо» играет само в себя и до нас ему нет никакого дела. Хотя участвовать в общем балагане, конечно, гораздо интереснее, чем быть сторонним наблюдателем.

Самое замечательное в войне группировок — то, что на нее вообще можно закрыть глаза. Эта система сделана исключи-

тельно для нашего удовольствия и небольшого заработка (за удачно отбитые атаки или захваченные точки тут приплачивают). Не хотите ввязываться в конфликт? Никто не заставляет. Более того, у такого подхода есть и свой плюс: можно выполнить начальные задания всего группировок и со всеми состоять в шатких нейтральных отношениях вида: «Они по нам пальнут, мы по ним пальнем».

Обновился и искусственный интеллект обитателей Зоны. Монстров это обновление почти не затронуло, зато люди стали вести себя разумнее и агрессивнее. Теперь враги гораздо активнее используют укрытия, могут запросто обойти вас сбоку, пока их товарищи ведут огонь на подавление, и (нако-

нец-то!) гранату кинуть. С гранатами, правда, вышел небольшой прокол: уж очень метко противники их швыряют на любые расстояния и в любые укрытия. Когда за 30 метров четко в форточку залетает пара-тройка лимонок, хочется сквозь нецензурщину прокричать по Станиславскому: «*Не верю!*»

Жизнь в Зоне

Играть сложнее еще и потому, что сама Зона стала жестче. Было исправлено несколько существенных недостатков «Сталкера», из-за которых оригинальная игра становилась слишком легкой, а часть заложенных в нее идей не работала.

Первое и самое важное — экономика. Раньше деньги лились нам в карманы нескончаемым потоком, даже если для этого не предпринималось особых усилий. Вещи сгружались торговцам тоннами и покупались ими по неплохой цене, артефакты десятками валялись под ногами, только успевай собирать и продавать.

В «Чистом небе» с ног на голову перевернулось практически все. Полный рюкзак оружия, патронов, аптечек, водки и консервов можно сбавить в лучшем случае за две с половиной тысячи рублей. Хватать все, что плохо лежит, и тащить на продажу стало бесполезным делом. А уж возвращаться на поле боя только ради того, чтобы поднять не влезшее в рюкзак барахло, вообще бессмысленно.

Хорошие деньги можно заработать лишь двумя способами: участвовать в войне группировок (долго и не очень выгодно) или искать артефакты. Последнее дело опасное, но весьма прибыльное. Количество артефактов в игре сильно понижено, а найти их теперь можно только и исключительно в аномалиях (если не считать того, что пару раз нам дадут артефакт в награду за выпол-

ненное задание). Более того, артефакты отныне не видны невооруженным глазом. Чтобы их подсветить, нужен хитрый детектор.

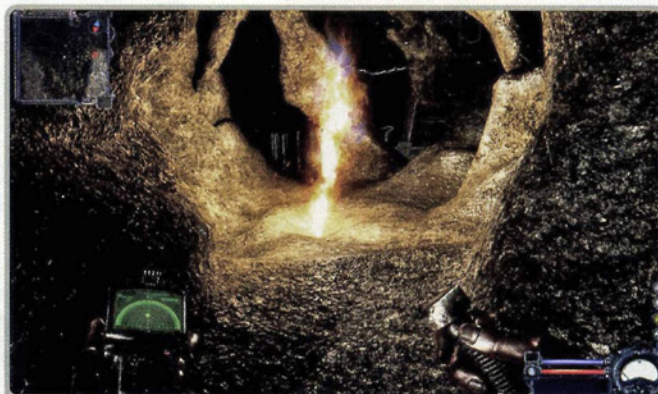
Верным признаком, что где-то рядом есть артефакт, является поле из аномалий. Ценный приз обычно лежит где-то в центре, но чтобы его получить, нужно постараться. Аномалии стали почти невидимыми, без регулярного прощупывания окружающего пространства ходить между ними опасно. И это не пустые слова: аномалии действительно стали большой проблемой. Детектор начинает пищать буквально за метр до опасного места, определить положение аномалии в пространстве с его помощью не выйдет. На глаз можно примерно определить только ее центр, но не радиус действия. Чтобы пробраться через лабиринт сверкающих и шипящих сгустков энергии, приходится двигаться с ювелирной точностью, и болт здесь (его надо бросать, чтобы разведать путь) — ваш верный друг и соратник.

Но награда того стоит: даже артефакт начального уровня продается за немалые деньги, да и прибавку к характеристикам героя дает существенную. Фактически, GSC таким образом решили сразу две проблемы: привели в чувство экономику игры и дали мотивацию лезть в самые опасные места Зоны, которые в оригинальной игре обходились широкой километровой дугой. Суть в том, что деньги в «Чистом небе» придется зарабатывать. Можно ходить в том, что найдется в рюкзаках мертвых врагов, но в таком случае прохождение станет больше похоже на пытку.

Эти изменения были бы бессмысленны, если бы заработанные потом и кровью рубли негде и некуда было бы тратить. Первая хорошая новость предназначена для тех, кого раздражало носиться за экипи-



Вместе с рабочей песочницей «Сталкер» отвечает практически всем требованиям современных шутеров.



Судя по детектору, прямо в этом пылающем факеле лежит артефакт — гарантия безбедного существования для любого сталкера.

Старое и новое

К хорошему быстро привыкаешь, и уже спустя полчаса игры начинаются сомнения: а действительно ли игра выглядит лучше? В экспериментальных целях сравним картинку старой и новой игры на примере Кордона (эта локация есть в обеих версиях):

«S.T.A.L.K.E.R.»

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»



ровкой через несколько уровней до торговца: собственные торговцы теперь есть у любой группировки, то есть практически на каждой локации. А там, где их нет, обязательно найдется проводник, готовый за не-

большую мзду мгновенно провести нас в нужное место. Так что пополнять запасы стало гораздо быстрее и удобнее.

Вторая хорошая новость всем давно известна: появилась возможность улучшать/чи-

нить броню и оружие. Единственное, что было неясно: как именно это работает. Теперь все понятно — апгрейды сделаны для того, чтобы буквально пожирать все ваши сбережения с огромной скоростью. Устоять

против соблазна прикрутить к оружию какой-нибудь навороченный прицел, поставить мудреный стабилизатор, увеличить емкость магазина или вообще переделать ствол под другой калибр патронов, практически



Единственный новый монстр — псевдособака, наделенная одним наигнуснейшим свойством. Каким — узнаете сами.



Впереди виднеется здоровенная аномалия, внутри нее притаилось целых два артефакта. Но достать их, поверьте, будет нелегко.



Лесник — единственный персонаж, которого не хватало в первой игре. Чтобы с двустволкой, водкой и батоном нарезного.



Апгрейды оружия добавили «Сталкеру» необходимой глубины.

невозможно. Можно также усилить сопротивляемость брони отдельным типам воздействия или увеличить максимально переносимый в ней вес. Любый поход к механике мгновенно оборачивается ветром в карманах. Механики, кстати, специализируются на разных видах оружия или брони, то есть апгрейдить у них можно все, но что-то получается лучше у одного, а что-то — у другого. В итоге даже из слабенького АК-47 можно сделать очень грозное оружие, а полностью оттюнингованный «Винтарь» вообще превращается в машину смерти.

Эволюция

Мы уже не раз писали, что «Сталкер» стал намного красивее и удобнее в обращении, и теперь готовы подтвердить сказанное. На первый взгляд, GSC не сделали ничего особенного:

прикрутили несколько красивых эффектов, подтянули количество полигонов в моделях, доработали освещение да текстуры нарисовали почетче. Движок «Сталкера» вроде бы не творит чудес, но картинка тут цельная, разнообразная, наполненная деталями.

Много нареканий вызывали КПК в целом и карта Зоны в частности. Она была неудобной и не слишком информативной. GSC четко разграничили сюжетные и дополнительные задания, нанесли на карту все ключевые точки и обитающие в них группы существ. Спланировать маршрут теперь не составляет труда: видны и сталкеры, и мутанты (не пугайтесь, случайные встречи тоже будут), и все их передвижения. Вот только собственные пометки на карту до сих пор наносить нельзя, а жаль.

Благодаря всему этому из игры исчезла некоторая неопре-

деленность с квестами. Отныне перед нами всегда есть четкая задача, цели видны на радаре, и, если уж вы взялись за какое-то задание, успешный исход дела почти всегда зависит от вас. «Почти» потому, что все-таки остались гадкие ситуации, когда свою часть сделки вы выполнили, а квест по каким-то причинам подвис. Например, вас отправили бить морды бандитам, чтобы захватить контрольную точку, а дружелюбный отряд, шедший рядом, вдруг уселся пить водку и петь песни под гитару на другой стороне перевала. И никакими пинками его не заставишь сдвинуться с места. Но такие ситуации скорее исключение из правила.

Ролевую часть игры сильно подкрутили по сравнению с оригиналом. Стало гораздо больше словоохотливых уникальных персонажей, готовых дать нам интересные квесты, а в полевых условиях задания выдаются либо автоматически на КПК, либо командирами отрядов.

В отличие от ролевой части, сюжет, пожалуй, является самой слабой частью игры. Он не то чтобы откровенно плох. Но в нем нет загадки, нет интриги. Мы просто путешествуем по Зоне и вымениваем крупницы информации о местонахождении Стрелка — и так до самой ЧАЭС. Каких-то существенных поворотов событий можно не ждать, а концовка так и вообще никуда не годится. Рассказывать, что вас ждет в финале путешествия, мы, конечно, не будем, но это, мягко говоря, не то, что хотелось бы увидеть. При этом те, кто не прошел оригинальный S.T.A.L.K.E.R.

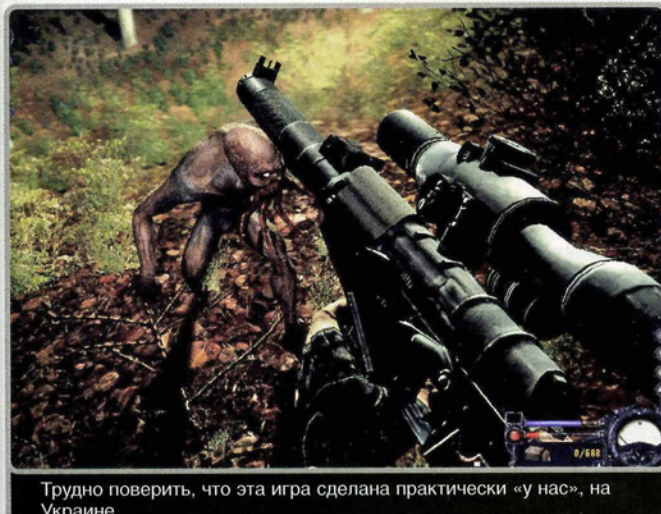
до конца, не поймут тут ровным счетом *ничего*.



Казус с сюжетом, впрочем, не должен остановить бывалых «Сталкеров» от повторного посещения Зоны. Несмотря на то что сама история слабая, события вокруг нее разворачиваются с огромной скоростью. Дорога от болот до Чернобыльской АЭС получилась исключительно насыщенной, а новые локации (Рыжий лес, Лиманск, разрушенный госпиталь, военная база) вышли на удивление интересными. Особенно Лиманск — наш персональный фаворит. В отличие от Припяти он получился теплым, домашним и уютным.

Так или иначе, у GSC опять получилось главное: они выстроили большой, красивый, интересный мир, вдохнули в него жизнь и разрешили перекроить его на свой вкус. Не каждая RPG предлагает такие возможности, какие дает в наши руки «Чистое небо».

P.S. Рецензия, которую вы только что прочитали, написана по результатам трехдневного бдения в офисе GSC. Пройденная нами версия была полностью завершена с точки зрения контента, но еще не до конца отлажена, отчего периодически случались баги, порой весьма неприятные. Поэтому мы просто обязаны сказать следующее: оценка, которую вы видите ниже, поставлена исходя из того, что весь программный брак будет исправлен. Чем на момент написания этих строк и занимаются в GSC все, от программистов до уборщиц. ■



Трудно поверить, что эта игра сделана практически «у нас», на Украине.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Чистое небо» с почестями принимает звание главной игры отечественного игропрома у своего же предшественника. Это именно тот «Сталкер», каким он задумывался изначально: с работающей песочницей, открытым миром и отличной механикой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ВЕЛИКОЛЕПНО