

Hi-Tech

# МІСЯК

Мой Игровой Компьютер

№ 18  
[308]

22.09.2008

Подписной  
индекс  
22307



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



Якість підтверджена гарантією!

5<sup>2</sup> роки гарантії на батареї!  
років гарантії на електроніку!



www.powercom.ua

Powercom Джерело безперерного живлення

BNT

KIN

IMD

ISSN 1819-8716



9 771819 871006



**Второго пришествия S.T.A.L.K.E.R.'а пришлось ждать не так долго, как первого, но GSC снова сделали «ход конём» и, не отходя от данных обещаний, выпустили игру, в равной степени похожую и на Shadow of Chernobyl, и на то, чего ждали многие геймеры.**

**К**ак определить, что игра по-настоящему зацепила? По каким внешним признакам можно поставить диагноз «вот этого товарища атмосфера такой-то игры затянула по самые уши»? Полуночный разговор по душам за рюмкой чаю не предлагать, на словах человек может рассказать что угодно. Ему мог понравиться любой из элементов игры, ради которого даже самая невнятная атмосфера будет описана им, как великое откровение. Кстати, мы даже сами себя частенько обманываем, таковы уж причуды подсознания. Скажем, если меня спросят, что я думаю об одной (ну, обойдёмся без имён) красивой, но невероятно глупой девушке, я преуменьшу её глупость. Мол, какая разница, что люрекс путает с латексом? Зато человек хороший...

Поэтому я предлагаю смотреть на рефлексы. И если за окружающими особо не проследишь, то можно посмотреть хотя бы на свои спонтанные желания, которые не вырываются наружу, но всё-таки всплывают в сознании. Например, после прохождения Assassin's Creed на протяжении двух-трёх недель я замечал за собой неадекватные рефлексы. При виде нашего начальства, рыскающего по редакции в поисках нерасторопного работника, до сих пор не сдавшего материал, (то есть, меня) постоянно хотелось напильник на голову капюшон (которого на футболках не предусмотрено), сложить руки

лодочкой и прикинуться обычным монахом-францисканцем. Один раз даже попробовал — не помогло.

Ещё раньше, когда Ягуар вернулся в редакцию со страйкбольных игр по S.T.A.L.K.E.R., я почти минуту изучал его Steyr Aug, прикидывая, как на него приладить цепную пилу. Диагноз — перепогружение в Gears of War.

То, что при виде любой картонной коробки у меня первым делом проскакивает мысль о том, влезу ли я в неё или нет, не-

Разработчик: GSC Game World  
Издатель в Украине: GSC World Publishing/IC

Жанр: FPS с элементами RPG

Сайт игры: www.stalker-game.com

Минимальные системные требования:  
CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти и поддержкой DirectX 8.0, 10 Гб на винчестере, Windows 2000 SP4/XP SP2/Vista

**Авторское примечание:** Считается, что скривить коня и трепетную лань — дело неблагодарное. Но почему-то так и хочется «скрестить» GSC Game World и АМК Team. Тем более, что их первый внебюджетный ребёнок (описанный нами в прошлом номере) получился умным, красивым и вообще просто замечательным

двусмысленно указывает на хорошую атмосферу серии Metal Gear Solid.

Остались ли у меня в мозгу подобные «артефакты» после прохождения S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky? Нет, пока ничего не могу вспомнить. Хотя очень хочется, честно. Как о той самой девушке, хочется сказать, что Clear Sky может путать параллакс с «Гутталаксом» сколько угодно. Игра-то всё равно хорошая. Почему так получается?

### **Эй, ящик, поворачивай к чёрту!**

Оригинальный S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, как мы все отлично помним, тоже вышел не таким, каким его хотели видеть геймеры, перекормленные различными превью и интервью. Впрочем, справедливости ради надо признать, что первый S.T.A.L.K.E.R. отличался прежде всего от той «игры мечты», которую представляли себе сами сотрудники GSC Game World.



**Репертуар сталкеров по-прежнему душевный**



Этот наемник уже не получит свою награду

Так что не будем обижаться на кого-то из-за разбитой мечты о мегашутере с элементами RPG и автосима, сногшибательной графикой и бесшовным миром, гениальным AI и низкими системными требованиями. Возможно, если бы не было безжалостного фичаката по инициативе издательства THQ, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl вообще не вышел бы. Но, как оказалось впоследствии, недостатки игры замечательно поддаются «лечению».

Как вы догадались, речь идёт не только о патчах, действительно избавивших Shadow of Chernobyl от глюков и багов, но и о модификациях, которые в огромных количествах стали появляться сразу же после релиза. За глобальными модами тоже не заржавело, причём среди активных мододелов были замечены не только наши соотечественники (включая весь бывший СССР), но и граждане из далёкого зарубежья. Например, товарищ Kapuhalos со своей командой, создавшей очень популярный мод Oblivion Lost (как можно догадаться по названию, эта модификация является попыткой вернуть в игру большую часть того, что было утеряно по ходу фичакатов).

Собственно, основной фишкой большинства модов было развитие идей, заложенных в Shadow of Chernobyl, шлифовка геймплея, балансировка «экосистемы» A-Life, доведение до ума экономики, и так далее. Как-то само собой появилось ощущение, что GSC Game World пойдёт примерно тем же путём. Ну, конечно, добавят кой-чего по мелочам, карт новых сделают, но, в целом, должен получиться очень хорошо пропатченный Shadow of Chernobyl, не уступающий по уровню асспенса и глубины погружения тому же АМК-моду. Сейчас, конечно, уже никто внятно не объяснит, откуда взялось такое ощущение, ведь разработчики действительно обещали не-

много не то. Разве что первоначальное намеренье делать аддон да отсутствие в названии S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky циферки «2» могло служить косвенным указанием на «официальный мод». Но, так или иначе, GSC пошли своим, особым путём. И я не могу определить, к лучшему были эти изменения, или нет. S.T.A.L.K.E.R. превратился в другую игру, хотя его по-прежнему ни с чем другим не спутаешь. Впрочем, давайте по порядку.

### Весь мир насилья мы разрушим...

Прежде всего стоит обратить внимание на то, как изменилась система A-Life, и насколько возросла мотивация для вовлечения в разборки местных группировок.

На большинстве карт в Clear Sky обозначены «контрольные точки», которыми чаще всего являются различные временные лагеря, развалины, в которых удобно укрываться от дождя, и просто удобные места для засады на ключевых дорогах или тропинках. Чтобы не вдаваться в пространственные объяснения того, как работает новая система войны фракций, просто

сравню её с оффлайновым вариантом игры в классический Battlefield 1942. Боты собираются в штурмовые группы и отправляются к точкам, которые заняты вражескими бойцами, а те, в свою очередь, обороняются. И практически на всех локациях Clear Sky (за редким исключением) идёт постоянная война, кто-то захватывает точки, кто-то организывает контратаки... Кстати, монстры теперь тоже являются отдельной группировкой, они тоже могут занимать временные лагеря. Жаль только, что к ним нельзя присоединиться. Кроме того, не дадут почувствовать себя в шкуре «Ренегатов» (ещё одна разновидность зоновских бандюков), «Монолита» и «Военных». Со всеми этими гражданами у главного героя (впрочем, как и у всех остальных) по умолчанию — кровная вражда. С «Наёмниками» нам тоже не по пути, хотя номинально Шрам (наш аватар) всё-таки наёмник. Но в Зоне у этой фракции даже своей базы нет.

Втягивание игрока в войну фракций начинается буквально с первого задания — спринтерский забег по контрольным точкам, которые заняли ренегаты, в компании со сталкерами из группировки «Чистое небо» наглядно демонстрирует, как это всё работает. Или, по крайней мере, должно работать, поскольку в дальнейшем, после вступления в ряды любой из доступных группировок, игрока будут заваливать невыполнимыми заданиями (прибеги за три секунды на другой конец карты и защиты точку) и не засчитывать выполненные (мало освободить точку, нужно ещё дождаться подхода союзников, которые могут банально не захотеть никуда идти). Не хватает толковой системы выдачи заданий и возможности передать своим, что, мол, я тут держу точку, высылайте поддержку ASAP.

И даже если вы сумеете «под корень» извести всех представителей вражеской фракции (скорее всего, в одиночку), насладиться триумфом игра не даст. Буквально через пять минут враги начнут респауниться на своей главной базе. Show must go on, мира в Зоне быть не может.

### «ЧИСТОЕ НЕБО»

С этой группировкой вы познакомитесь сразу после начала новой игры. Автоматически «Чистое небо» становится единственным вариантом для торопыг, желающих поучаствовать в войнах группировок сразу же на болотах, то есть, на первой локации.

К сожалению, на остальных картах эта фракция практически не встречается, разве что по течению основного сюжета.

Впрочем, несмотря на то, что в составе «Чистого неба» нет умелых и хорошо экипированных бойцов, идеологическая база этой группировки выглядит наиболее разумной.

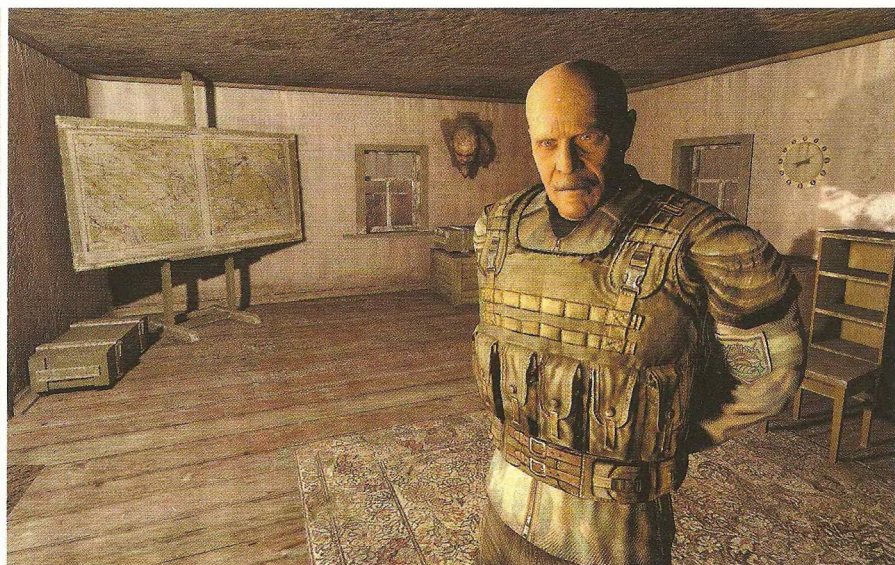
Жаль только, что колоритный профессор Калан, обитающий на базе «Чистого неба», больше ни разу не проявит себя в ходе развития сюжета.

Но даже несмотря на все недочёты в реализации, война фракций затягивает. Достаточно лишь проникнуться духом той фракции, в которую вступаешь, а дальше уж будешь спешить на помощь не ради наград (кстати, довольно неплохих), а просто потому, что не хочешь видеть этих парней мёртвыми.

Тут же, кстати, появляется довольно острый моральный выбор. Если с «Чистым небом» всё ясно, игрок всё равно связан с этой фракцией по сюжету, то выбор между «Долгом» и «Свободой» уже далеко не так прост. Передвигаясь по сюжету, Шраму придётся выполнять задания за обе эти группировки. И, само собой, игрок сможет поговорить с представителями каждой из сторон. Примкнёшь к одним — придётся убивать других. Поднимется ли рука?

Возможно, было бы проще проходить Clear Sky, оставаясь одиночкой. Собственно, и воевать тогда пришлось бы только с монстрами и фракциями, к которым нельзя присоединиться. Но зачем отказываться от дополнительного экшена?

Вполне реально отказаться ещё от одного увлекательного занятия — поиска артефактов. Кто жаловался на то, что в Shadow of Chernobyl арты были разбросаны где попало и светились, как морские маяки? Теперь они стали полностью невидимыми, а найти их можно только в аномалиях. Вернее, не просто в аномалиях, а в



Лидер «Чистого неба» товарищ Лебедев

аномальных полях. Да, теперь по большинству карт можно бегать, как по Борщаговке, опасаясь лишь местных бандитов. Зато все аномалии (многие из которых, кстати, стали полностью невидимыми) сгруппированы в целые поля, да ещё с радиоактивным фоном. И вот где-то в этих смертельных лабиринтах спрятаны драгоценные артефакты.

Чтобы добыть самый легкодоступный артефакт, Шраму, скорее всего, потребуется слопать две-три аптечки и выпить бу-

тылку антирадиационной водки. Ну а в какие места разработчики упрятали артефакты поценнее, даже описывать жутко. Признаюсь честно, некоторые из встретившихся мне артов я просто не смог добыть.

### Шкурный вопрос

Раньше рядовому сталкеру было некуда девать деньги. Моды, конечно, немного исправили ситуацию, но по большому счёту, ничего, кроме покупки большого и красивого экзоскелета игрок не планировал. Всё остальное можно было добыть в виде лута. Теперь всё не так.

Если кому-то в Shadow of Chernobyl не нравилась баллистика, не пугайтесь, когда увидите разброс обычного «ствола» в Clear Sky. Да, GSC принципиально не пошли на поводу у любителей Counter-Strike, точность оружия даже снизилась. Но с другой стороны, для большинства «стволов» появилась возможность установки различных апгрейдов, значительно повышающих характеристики. Причём система улучшений сделана разветвлённой и нелинейной — либо вы концентрируете всё на точности, либо повышаете убийность и скорострельность. Третий вариант — улучшение «всего по чуть-чуть», но тогда вы не сможете поставить апгрейды высокого уровня.

Не знаю, как у вас, а у меня такое нововведение вызвало самую прямую ассоциацию с классическими ролевыми системами. Есть один класс, есть другой. Мультикласс возможен, но он будет заведомо слабее узкоспециализированного персонажа. Ну а самое главное то, что все эти апгрейды стоят немалых денег, да и ремонт навороченной винтовки влетает в копеечку. Например, я к концу игры имел три полностью улучшенных винтовки, но на экзоскелет денег накопить не успел.

Таким образом Clear Sky приобрёл ещё больше сходства с RPG, но абсо-

## АПГРЕЙД НЕОТВРАТИМ

Clear Sky вышел на прилавки России и Украины в очень сыром виде. Но патчи понемногу исправляют ситуацию (например, некоторые геймеры рапортуют о том, что патч версии 1.5.04 примерно на 20% повышает fps), поэтому не стоит паниковать. Лично я проходил игру на своём ноутбуке (Core 2 Duo T7100 1.8 ГГц, 2 Гб ОЗУ, GeForce 8600M GS) под Windows Vista 32 bit. При средних настройках (динамическое освещение объектов) в разрешении 1024x768 счётчик fps показывал 15-20. Понижение качества текстур и отключение нескольких эффектов позволило достигнуть показателя в 30 fps. Но время от времени (в жарких батаях) производительности всё равно не хватало, поэтому я понизил разрешение ещё до 800x600 и уже в этом режиме добрался до финала.

В то же время Ягуар играл на Core 2 Duo 2.2 ГГц с 2 Гб ОЗУ и ATI Radeon HD 4850 в 1024x768. Настройки на максимум — и 25-30 fps. Правда, в Лиманске производительность внезапно упала чуть ли не в 10 раз, из-за чего эту локацию Ягуар проходил почти на тех же настройках, что и я. Возможно, проблема связана с плохой оптимизацией DirectX 10 режима с видеокартами ATI, гадать на кофейной гуще не будем.

Главное, что система, на которой шёл оригинал, тоже должна осилить Clear Sky. Но потолок системных требований вырос очень сильно, поэтому для экстремалов, желающих увидеть все красоты Clear Sky, апгрейд неотвратим. До сих пор апгрейдиться требовал только Crysis... Ну что ж, Clear Sky почти догнал коллегу по прожорливости.



## «СВОБОДА»

**Я** не знаю, насколько бессердечным типом надо быть, чтобы пойти против «Свободы». Достаточно было зайти на их базу, увидеть магазин «Шота у Ашота», послушать реггийные мотивы и поболтать с барменом, чтобы понять: этих парней я убивать не хочу и не буду.

Впрочем, анархия и миролюбивые заветы Джа слабо сочетаются с военной доблестью. Поэтому бойцы в «Свободе» собираются неважные. Радует лишь то, что местный слесарь является лучшим спецом по снайперским винтовкам на всю Зону. Даже не знаю, что бы я без него делал.



лютно непривычным, окольным путём. И это круто. Не круто другое. Зона, как была, так и осталась довольно пустынным местом.

Нет, конечно, теперь по всем локациям шастают толпы сталкеров, постоянно идёт война, случаются выбросы и набеги монстров. Но на всём этом празднике нашлось место лишь небольшому количеству персонажей, хоть чем-то отличающихся от обычного пушечного мяса, респавнящегося на базах группировок. И подавляющее большинство небольших историй о людях, живущих в Зоне, приходится на основную сюжетную линию. Да и те особой проработанностью не отличаются.

Возможно, я хочу слишком многого, но в Clear Sky категорически не хватает интересных побочных заданий, а также ярких персонажей. Я, конечно, могу развлечь себя поисками артефактов и войной с «Долгом», но оба эти занятия довольно быстро теряют смысл и надоедают.

## О чём я не буду рассказывать

Те счастливцы, которые уже попробовали пройти Clear Sky до выхода патча 1.5.04, скорее всего, ожидали увидеть в этой статье гневные речи в адрес GSC Game World, выпустившей крайне сырую и глючную игру. Ну что ж, что есть, то есть. Не знаю, как там с последним патчем, а в версии 1.5.03 Clear Sky практически невозможно пройти без фикса, который останавливает бесконтрольное «саморазмножение» патронов в ящиках на контрольных точках. Дело в том, что если оное размножение не

## «ДОЛГ»

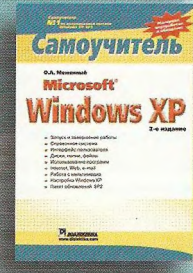
**Ц**ели этой группировки вам уже должны быть известны. Равно как и методы. Ну, что тут скажешь, жёсткая дисциплина, идейность и самопожертвование — это, конечно, круто. Но зная, чем на самом деле является Зона, разделять подобные взгляды мне было трудно. А ещё их торговец — хам, каких мало.

Впрочем, если вы играете на высоком уровне сложности, подумайте десять раз, прежде чем стать врагом должовцев. Поначалу эти ребята ходят с простыми «абаканами», но стоит «Свободе» их немного прижать, как тут же появляются товарищи в экзоскелетах и с пулемётами РПК. А это уже не шутки.



## Гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год, выбери книгу в подарок на [www.ht.ua/club](http://www.ht.ua/club).



Все подписчики получают дисконтную карточку **hi-Tech club**



Количество книг ограничено. При отсутствии выбранной книги редакция предложит другую книгу по той же тематике.

Подписавшись на журналы «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год, ты получишь в подарок полезную книгу от издательства «Диалектика-Вильямс». Впиши ее название — и книга твоя!

- Я оформляю подписку на «Мой компьютер» — 300 гривен\*
- Я оформляю подписку на «Мой игровой компьютер» — 192 гривни\*

Для того чтобы ежемесячно получать журнал, необходимо:

- перечислить на счет ООО «СофтПресс» выбранную сумму. Выполнить перевод можно в отделении любого банка.\*  
Р/с 26006000001001 АО «Индексбанк» г. Киева МФО 300614, ЗКПО 22909834
- выслать копию квитанции об оплате и заполненный купон по адресу: 03005, п/я 5, Киев, ООО «СофтПресс»

Адрес

Ф.И.О. или Организация

e-mail

Телефон

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

\* — без НДС согл. п. 5.1.2  
\*\* — за перечисление денег банк возьмет небольшую плату

## «БАНДИТЫ»

Одна из самых колоритных группировок в игре. На базе бандитов звучит замечательная музыка, известная каждому из нас по репертуару матёрых маршрутчиков и периферийных залов с игровыми автоматами. Жаль только вокальной партии нет, текста в духе «а голуби летят над нашей Зоной» не хватает очень сильно. Зато по сравнению с Shadow of Chernobyl обновился их лексикон, поэтому достаточно просто подкрасться к их лагерю, чтобы получить непередаваемое эстетическое удовольствие.

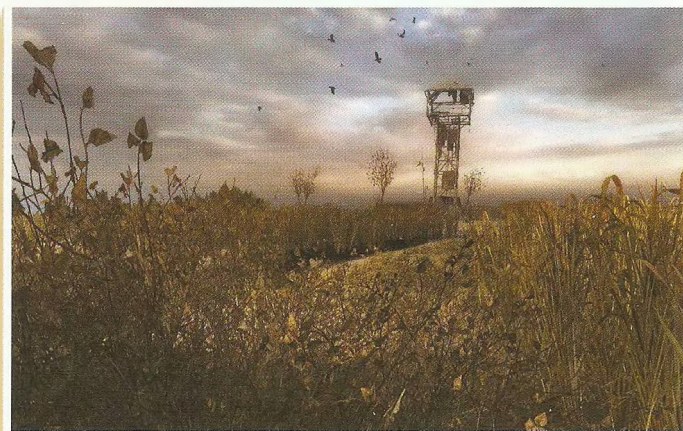


Эти товарищи враждуют с группировкой сталкеров-одиночек, с которыми я не нашёл общего языка (зато к ним присоединился Ягуар). Но и отношения с бандитами у меня не заладились с самой первой встречи — не люблю, когда отнимают деньги, заработанные потом и кровью (на тот момент кровь была преимущественно военных).

Хорошей брони и оружия у бандитов нет. Обычное вооружение — пистолет и дробовик. В лучшем случае — местный аналог «калаша» или МР-5. Но зато никто другой не забрасывает врага таким количеством гранат. Причём, 100 метров для бандита не расстояние, будьте уверены, граната прилетит прямо вам под ноги.

остановить, количество патронов достигает величины, которую игровой движок обработать не в состоянии, и — вылет.

Но брызгать слюной почему-то не хочется. Да, будьте готовы к встрече с новыми типами аномалий — «Kick to Windows



Главная опасность на болотах — кабаны в камышах

Desktop» и даже «Hello, BSOD!», но с последним патчем они уже не смогут остановить по-настоящему упорного сталкера на пути к заветной цели.

Не вижу особого смысла в подробном описании графических красот этой игры. Смотрите на скриншоты (благо, нынешнее качество нашей полиграфии рулит) и восторгайтесь. Да, это не Crysis, но очень-очень близко. Впрочем, оптимальные системные требования тоже заметно подросли. Но движок X-Ray действительно очень гибок, поэтому на слабых системах Clear Sky тоже может пойти. Главное не экономить на оперативной памяти, в нормальную игру с 512 Мб ОЗУ я не верю. Гигабайт — минимум.

Не буду пинать и основную сюжетную линию. Местами, конечно, интересно, но в целом сторилайн оригинала выглядел более впечатляющим. Вполне закономерно, в Shadow of Chernobyl был эффект новизны, а тут мы уже знаем, что к чему.

Ох, и отдельного пинка заслуживают местные диалоги. Грубых ошибок и феерических канцеляризов, как в «Красном Космосе», тут нет, но к стилю остались серьёзные претензии.

Кроме того не хватает замечательных «сталкеровских» подземелий в духе лабораторий «X16» и «X18». Коротенький туннель под Агропромом — вот вам и вся клаустрофобия. Даже мегакрутой Рыжий лес, в котором впечатлительный геймер может и обделаться, всё-таки является открытым пространством. Его можно пробежать, не ввязываясь в драку.

Мало страшных мест. Мало побочных заданий. Даже новых монстров мало (апгрейджены кровосос — вот и всё обновление). GSC Game World повели развитие серии, вроде бы, в правильном направлении, но при этом не сохранили кое-что из того, за что мы полюбили Shadow of Chernobyl.



В приквеле ворон сбивать можно (если попадете)

Вот и получается, что Зона стала другой, и погрузиться в неё по-настоящему мешает то ли глючность Clear Sky, то ли старые привычки их Shadow of Chernobyl. Откуда же взяться условным геймерским рефлексам? На какую лампочку должен выделяться желудочный сок?

Хотя, погодите, есть рефлекс! Вот прямо сейчас у кого-то в редакции запищал телефон. Этот звук... Что я только что сделал? О чём подумал? Да, точно, так и есть. Оглянулся в поисках аномального поля — там ведь можно разжиться артефактом!

## «СТАЛКЕРЫ»

Обычные сталкеры до «большого выброса», перекроившего всю Зону в тот вид, в котором мы её видели в Shadow of Chernobyl, только с большой натяжкой могли называться одиночками. У них были свои базы, они сообща ходили воевать против бандитов... Кстати, именно у этой группировки больше всего торговцев и мастеров по ремонту/апгрейду оружия.

С другой стороны возможности сталкеров не так уж и высоки, приличную броню и редкое оружие у них не добудешь. Впрочем, к этой фракции можно присоединиться хотя бы для того, чтобы поскорее отомстить бандитам, которые по воле основного сюжета дважды обберут Шрама. Не знаю, как вы, а я такой наглости не прощаю.

