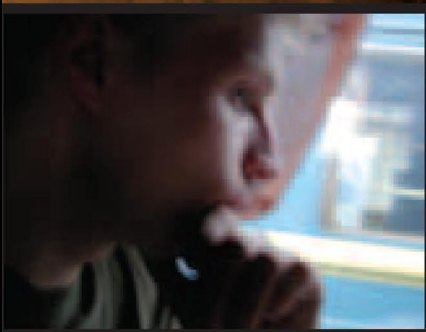
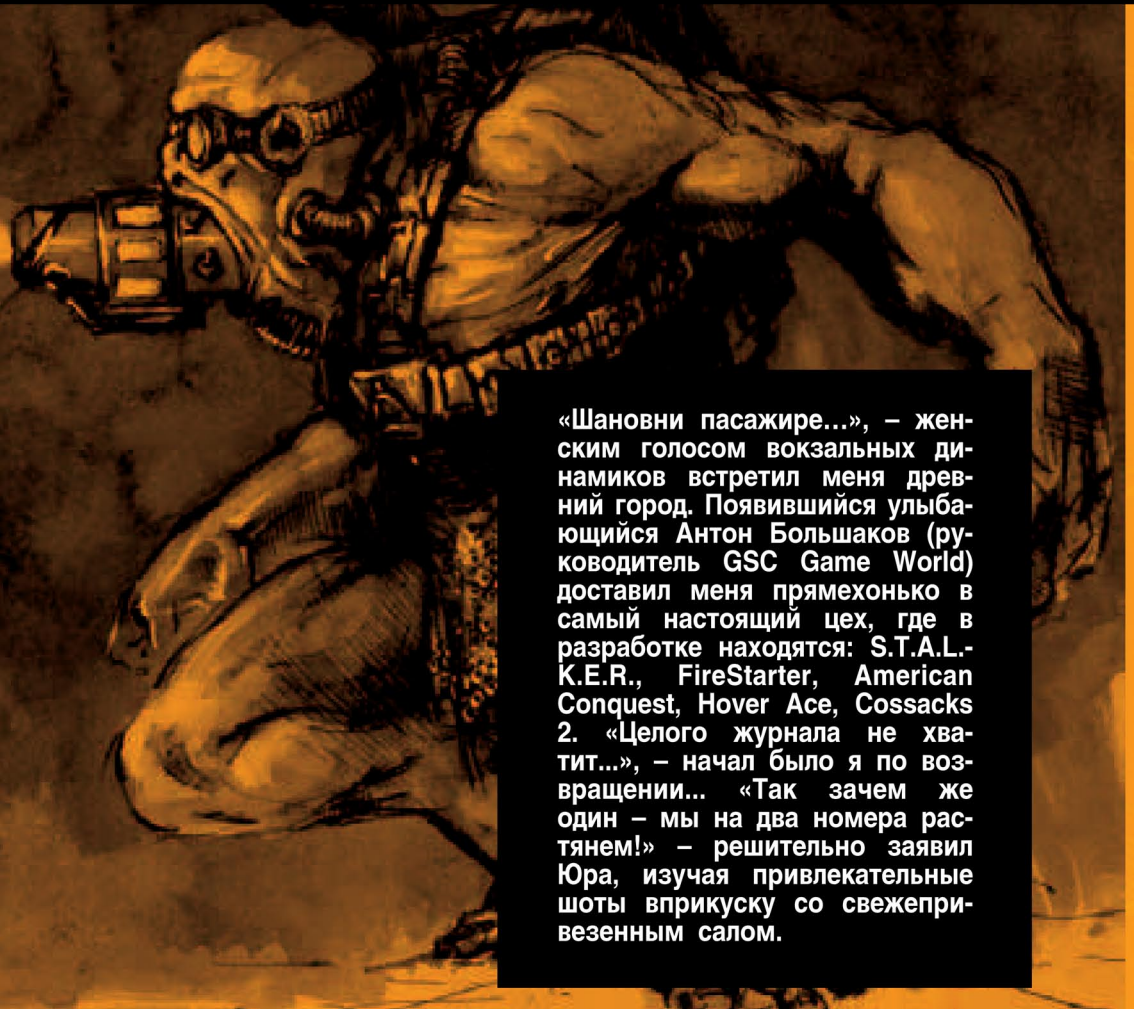


# С ОХОТНОГО РЯДА НА КРЕЩАТИК!

Крепко сжав на прощанье мою руку, дабы у меня не осталось сомнений в серьезности мероприятия, главВред беззастенчиво впихнул меня в вагон. «Понимаю, понимаю, все довольно неожиданно», – по-отцовски напутствовал Юра, что-то шепнув проводнику. Видимо, чтобы тот присматривал за мной. Итак, в пломбированном вагоне аки Ленин, оставив позади Киевский вокзал, я неся навстречу украинской столице.



Виктор Перестукин  
perestukin@gameland.ru



«Шановни пасажире...», – женским голосом вокзальных динамиков встретил меня древний город. Появившийся улыбающийся Антон Большаков (руководитель GSC Game World) доставил меня прямехонько в самый настоящий цех, где в разработке находятся: S.T.A.L.K.E.R., FireStarter, American Conquest, Hover Ace, Cossacks 2. «Целого журнала не хватит...», – начал было я по возвращении... «Так зачем же один – мы на два номера растянем!» – решительно заявил Юра, изучая привлекательные шоты вприкуску со свежеприезженным салом.

## FIRESTARTER

Жанр: FPS

Дата выхода: I квартал 2003 года

Что может представлять геймплей, вдохновленный одним из режимов Alien vs Predator, где от игрока требовалось одно – выжить, отстреливаясь от нескончаемой черно-колючей реки Чужих? Не засоряя голову сюжетными заморочками, FireStarter швыряет игрока в действие, как суровые сельские родители свое дитя в речку. Выплывает – молодец, а нет... Бог дал, бог взял. «Серьезный Сэм» на фоне FS выглядит нудным очкариком, что-то бормочущим о египетской и шумерско-вавилонской культуре. Какие ключи и постоянные поиски выхода? Выхода нет! Ствол в руки – и продержись 5 минут, салага! Вселенная FS, как мы писали в про-



С ракетницей жить веселее и спокойнее.

шлых номерах, виртуальная, и позволяет вольно обращаться с моделями оружия. Но все равно преобладают стандартные для FPS шотганы, винтовки, бензопилы и ракетницы. Альтернативный режим стрельбы, существует не у всех, а только когда он действительно необходим.

Все оружие и боеприпасы суждено подбирать непосредственно на поле боя. Пронести базуку в штанах – ни-ни! Когда выкидывают на локацию, едва-едва хватает времени оглядеться по сторонам, восхитится архитектурой (все уровни FS закрыты), как... ползут. С характерным звуком то там, то здесь вспыхивают огоньки телепортаций, принося с собой отвратительных созданий. Таймер пошел. Инстинктивное желание – забиться в щель и жарить оттуда строптивых и нахальных выскочек.

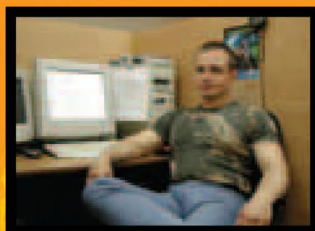




Серьезные стволы, для серьезных людей. С РГ-6 не страшен сам черт. Жаль, что «мясорубка» виртуальная, на выходе отнимут.

Но, во-первых, мест для засад не предусмотрено, а во-вторых, монстры будет выковыривать игроков из всех отверстий, если таковые найдутся. Пока оппозиция не слишком расторопна и лениво гоняет игрока, но за оставшееся до релиза время их натаскают, будьте уверены как!

В этой истинной экшн-концепции (выжить и переползти, отхаркиваясь кровью, на следующий уровень) нашлось место для RPG-элементов. Прыжки, скорость, мет-



**Вячеслав Климов:**  
«Ждите от нас еще два проекта на движке FS!».



**Не убежать и не спрятаться.**

кость – нет предела совершенству. Зарабатываем очки опыта и распределяем их, как в каком-нибудь BG. Особо въедливым и злопамятным FS делает спецпредложение. Прокачанным героем повторить все сначала. Монстры пожалеют, что не прикончили игрока, когда тот был еще маленький. Небольшой штрих, преображающий FPS – выбор персонажа: гангстер «Два пистолета», неуловимый спец-агент, десантник-среднячок для традиционалов, киборг – тяжеловес и машина смерти. Чтобы подзадорить игрока, задыхающегося от ига наседающих тварей, разработчики раскидают по уровням бонусы-артефакты. «Шоколадные медальки» научат игрока телепортации, умению подчинять монстров...

В довершении – мультиплеер с режимами вроде «игроки-монстры дают жару игрокам в человеческих шурах». И слова руководите-

ля проекта Вячеслава Климова: «А вообще, FS – это хороший тест для движка. На нем у нас выйдет еще два проекта». Они так, видите ли, движки тестируют! Целый проект отгрохали. Нет слов!

## **S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST**

**Жанр:** Adventure/FPS

**Дата выхода:** II квартал 2003 года

«Гарно!» – неволью вырывается при взгляде на S.T.A.L.K.E.R. Посетители E3 наверняка так и делали. Представитель Microsoft, не выдержав обаяния направленной радиации, подошел к стенду GSC и заявил: «Хочу!». Проблем с издателем (тьфу, тьфу!) на Западе у игры быть не должно. По крайней мере, на Xbox.

S.T.A.L.K.E.R. к игроку беспощаден. В качестве приманки служат: свобода передвижения, гараж транс-



портных средств, арсенал оружия. NPC-личности, и... Зона. Не абстрактная ядерная дырешь, не пустынная постапокалиптическая те-хасщина, а своя, родная язва. Великий и ужасный город-призрак Чернобыль. Приоткройте саркофаг! Разработчикам недостаточно публикаций в периодике, насыщенного произведения братьев Стругацких и пронзительного фильма Тарковского. Во второй раз команда девелоперов лично инспектирует место будущих событий игры. Кроме сувениров (от вида которых падают в обморок оставшиеся дома сотрудники GSC) и ярких впечатлений (которые непременно отразятся на атмосферности игры) разработчики добыли тонну текстур. Нечто похожее проделали финны из Remedy, совершив поездку в Нью-Йорк, который, судя по играм и фильмам, недалеко



«Веномовские» просторы!

**«СЕРЬЕЗНЫЙ СЭМ» НА ФОНЕ FS ВЫГЛЯДИТ НУДНЫМ ОЧНАРИКОМ, ЧТО-ТО БОРМОЧУШИМ О ЕГИПЕТСКОЙ И ШУМЕРСКО-ВАВИЛОНСКОЙ КУЛЬТУРЕ.**

року территории (20 кв. км) смогут находиться до 100 конкурирующих сталкеров. Причем исключительно в реальном времени. Прикол GTA3 с исчезающими за поворотом людьми и машинами не предвидится. Придется четко осознавать, что пока игрок любитесь закато, бесстыжий NPC тем временем хапает себе лучшие квесты. Кстати, получив задание, игрок обязательно узнает, какие сталкер-

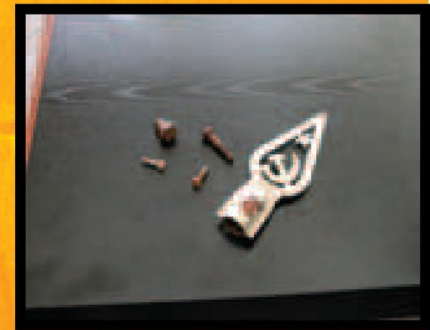
ресурс? Отчасти – это так. Но... Пара налетов на склады – и целый взвод на бэтэрах начнет охоту на охамевших сталкеров. Заметьте – вызвать чистку может группа особо буйных NPC, в то время как неподозревающий игрок блуждает в дебрях Красного леса. Найденное: от ржавых гаек до живых зомби – все можно выгодно сплавить, обменять, использовать. Бестиарий, конечно, не сошел со страниц Стругацких, но кое-что затесалось. Те самые «аномальные зоны» можно обнаружить только с помощью специального прибора. Порождению фантазии разработ-



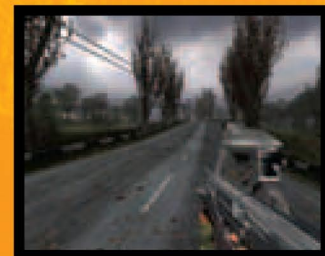
Поговорка сталкеров: «Всегда оглядывайся!»



Мельчайшие детали: от усыпанного гайками пола, до листьев на деревьях...



Предметы ОТТУДА!



Интересно, будут ли умненькие NPC активно пользоваться транспортом?

ушел от вышеуказанной Зоны. Но Большому Яблоку за Чернобылем не угнаться. Там мы уже были, и не раз. Прощвырнуться по Зоне, сидя дома, прерываясь на чаепития и телефонные звонки... Счастье – оно рядом! По заверениям разработчиков, Chernobyl trip должен вылиться во что-то доселе невиданное. Незабываемый игровой опыт. По заявленной тематике нас бы устроил и скринсейвер, а здесь... Вольная волюшка, взятая из Fallout, сочность и напряженность фильма «Сталкер», сюжет на уровне произведения братьев Стругацких! Morrowind с его «безграничным» миром и «бессюжетностью» стареет на глазах. Что там нам делать? Крутить линейку максимального уровня обзора? S.T.A.L.K.E.R. актуален. Это про нас. Время действия – какой-нибудь 2030 год. Почти что завтра. В 2016 году происходит вторая катастрофа (авария, запланированная акция?) на многострадальной АЭС. Вся пораженная территория оцеплена войсками. Никого не впускают, не выпускают. Видите осажденного прессой генерала, закрывающего объектив камеры влажной пятерней: «Никаких комментариев!»? Так или иначе – за-



Кстати, роба на зомби – реальная форма чернобыльских работников.

мяли. Мир настраивает телевизоры уже на другую проблему. Но Зона жива, превратившись в микромир со своими обитателями: сторожевыми псами военными, до смерти любопытными учеными, всеядными торговцами, и, конечно – героями-преступниками сталкерами. Преследуя свои, одни им известные цели, прорывают армейские кордоны и уходят туда. И, что самое важное, возвращаются. Оставив тревоги и суету внешнего мира, главгерой пересекает черту, разделяющую две реальности. Подобрались к самому щепетильному моменту – коллеги. Разработчики собираются наделять NPC характерами и индивидуальностью. Сделать их узнаваемыми и запоминающимися. На выделенной иг-

ры уже отправились на поиски. По трупам неудачников легко определять ловушки и засады. Действия игрока моментально получают огласку и оцениваются NPC-сообществом. Получить репутацию жестокого дельца, подставляющего напарников, ничего не стоит. Разговор с игроком в таких случаях будет вестись (если кто-то снизойдет до этого) на расстоянии и при нескрываемом недоверии. Предполагается ввести систему «окриков» (около 12-ти). Например, заметили человека – бежать к нему, сломя голову, неразумно. Сначала окликните его. Скажите, чтобы убрал оружие. Сделайте то же самое. Диалог может состояться. Костыли в виде RPG-элементов выбиты за пределы поля. Рассчитывать придется только на свои FPS-навыки владения мышкой. Интересно, найдут управу на кваковых отцов? А то, стрейфясь, как сумасшедшие крабы-мутанты, разнесут укрепленную армейскую заставу из пистолета и, улюлюкая, растащат лучшие игрушки. По многокилометровой Зоне самые предприимчивые игроки смогут рассекать на личных транспортных средствах, угнанных с ближайшего блок-поста. У вас нет ощущения, что армия выглядит как

чиков, существу «контролер», отведена роль местного страшилки. Красные точки глаз, изучающие игрока, значат одно – у вас несколько секунд до попадания под влияние. Через определенное количество игровой Зоны полностью вымирает. Выброс – катаклизм, убивающий все живое, находящееся в это время под открытым небом. Описывается это картинно: почерневшее небо и все такое. Это прибавит процессу остроты, особенно в дни конфликта между сталкерами и армией. Движок – модифицированный «веномовский». Следовательно – бурная растительность, открытые пространства. Проект велик и могуч. В нем чувствуется Сила. И хотя наш кредит доверия разработчикам безмерен, следить за развитием детища GSC мы будем с пристраиваем. Игра предстанет на августовской выставке Game Convention (Лейпциг), там мы снова замерим количество мидихлорианов... **END**



# STALKER

oblivion lost

Remember of  
and think of the catastrophe  
of the future...



СТРАНА  
ИГР

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)  
[www.stalker-epos.com](http://www.stalker-epos.com)

