

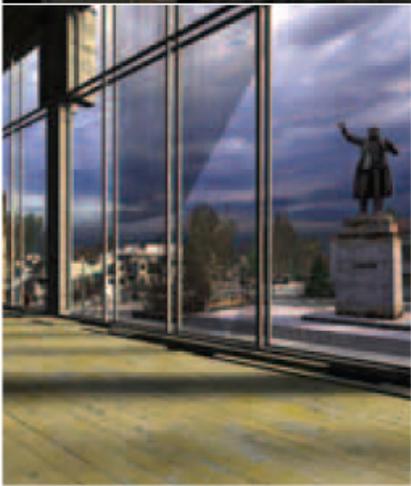
ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН  
 perestukin@gameland.ru

**Т**ракт Москва-Киев с некоторых пор облюбовали игровые журналисты. Транзит из одной игровой столицы в другую стал носить частый и регулярный характер. И поэтому на вопрос, а не рвануть ли нам к братьям славянам, редакция «СИ» дружно восклицает: «А як же!».

Возросшая популярность командировок в столичный град Киев вызвана не гигантской разницей цен на гастрономию, не «Черниговским

# СТАЛКЕР

## OB LIV ION LOST



светлым» и даже не смешными до коллик украинизмами на вывесках. Начиная с «Казакон», пристальное внимание игровых СМИ приковано к незалежной накрепко. GSC Game World (сколько глобализма в этом названии!) прославил себя, свою страну и свою историю. Вот как надо работать, товарищи! Чрез Сухиничи, Белгород, Канатоп, до самого Киева журналисты обычно передвигаются поездом. Забившись в купе по три-четыре штуки (от разных изданий), они весело подкалывают своих конкурентов: прячут чужие паспорта на подходе к границе, запирают собратьев по цеху в туалетах и играют в карты на угощение в вагоне-ресторане (обычно безбожно мухлюют). Если вы едете маршрутом

«Москва-Киев» и встречаете странную компанию, болтающую безумолку о странных вещах, то и дело, повторяя: «превью на три кило», «с ревью мы тогда лоханулись», «а скринь-то с инета скачанные», и «экссклюзива не дождемся», знайте, это группа российских журналистов, выбравших себе нелегкую специализацию – компьютерные игры.

### ➤ ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ

Такси за 20 гривен мчит разморенных москвичей (в Киеве всегда будет на несколько градусов теплее)

▶ Слабофункциональные, но безумно атмосферные сооружения добавляют в и без того привлекательный мир «Сталкера» еще больше притягательности и загадочности.

**ПРОЙДЯ ЧЕРЕЗ ЗАВОДСКИЕ АТМОСФЕРНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ, ЗАХОДИМ В НЕПРИМЕТНЫЙ ЛИФТ, ЕДЕМ, ТО ЛИ ВНИЗ, ТО ЛИ ВВЕРХ И В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ ОКАЗЫВАЕМСЯ В ДРУГОМ МИРЕ.**

### СИСТЕМА СМЕНЫ ПОГОДЫ

#### ДИНАМИЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Благодаря системе смены погоды, в игре, как и в реальной жизни, солнце и луна перемещаются по небу, день сменяет ночь, за солнечной погодой следуют дожди и грозы, неожиданно наплывает туман, штиль чередуется с ураганными ветрами. Смена погодных условий происходит динамически: ветер дует с разной силой, периодически меняя направление, раскачивая траву и деревья.

Например, в играх, где время не меняется, а солнце находится всегда в одном положении, – освещение статично. В S.T.A.L.K.E.R. освещение меняется постоянно.



от вокзала до единственной интересующей их достопримечательности – офиса GSC. Как и многие российские девелоперы, украинские коллеги разместились на территории киевской фактории. Дешево и сердито. Особенно сердито на проходной S.T.A.L.K.E.R. – самый секретный проект Европы, и с улицы попасть в офис GSC можно даже не мечтать. Пройдя через заводские атмосферные помещения, заходим в неприметный лифт, едем то ли вниз, то ли вверх и в конечном итоге оказываемся в другом мире.

# ЖЕВ



▶ Любопытно, кто сейчас заведует этим колхозом? И что за звери теперь содержатся в этих загонах?



▶ «Тяжело в учении – легко в бою», ненавязчиво подсказывает Зона.

## СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

### ВОЕННЫЕ СТАЛКЕРЫ

Солдаты-ветераны, прошедшие специальную подготовку, обвешаны аппаратурой. Хорошо вооружены. Встречаются редко. Армия заинтересована в изучении причин и последствий катастрофы, картографировании Зоны и ее аномалий. Для этих целей они используют военных сталкеров, которых набирают среди сталкеров и армейской элиты. Военные сталкеры могут ходить как по одиночке, так и группами до пяти человек. Военных сталкеров посылают на несколько интересующих военных объектов (место большой катастрофы, потерянный НИИ и т.д.)



## АКТИВИСТЫ GREENPEACE В ЛИЦЕ ИГРЫ ПОЛУЧАЮТ НАГЛЯДНУЮ АГИТАЦИЮ ПОСЛЕДСТВИЙ ИНДУСТРИАЛЬНО-ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КАТАСТРОФЫ.



▶ Хорошо иметь домик в чернобыльской Зоне. Главное – тихо.

### ЗДЕСЬ БЫЛИ КАЗАКИ

Год назад люди, научившие мир управлять сразу 30 тысячами юнитов, квартировали в другом крыле завода, в обычной для этого строения обстановке: линолеумный пол и крашенные кондовой краской стены. На этот раз отворившиеся двери лифта выпустили нас в длинный фэбээровский коридор с десятком дверей по обе стороны. В теле образовалась какая-то робость, и желание ходить без провожатого исчезло. Взятая с собой видекамера стала жечь руки, задним умом понимаешь – зря ее взял, снимать здесь запрещено априори. Сам не хочешь. За каждой из дверей, как в какой-то сказке, находится свое волшебное измерение. Вот в этом

помещении колдуют над «Казакми 2», следующая дверь – кудесники наносят последний лоск на FireStarter, несколько дверей для нас закрыты – творят что-то секретное-секретное. А из-за другой слышны вопли, обычно сопровождающие зарубу в C-S, – и точно, в обеденный перерыв пол-офиса устраивает тренировку. Не разгрузку на полчаса, а именно быструю тренировочку. Как мы позже узнали, в команде GSC одни из самых грозных на Украине контрстрейкеров, а недавно о мастерстве киевских разработчиков-киберспортсменов узнали в Москве (см. врезку). Когда наконец увидел вождя деленного S.T.A.L.K.E.R., я был полон впечатлений и даже немного опа-

сался, что для новой информации просто не найдется места.

### ДАЙТЕ С ЗОНЫ УЕХАТЬ!

О проекте S.T.A.L.K.E.R. сейчас пишут даже совсем далекие от игровой тематики издания: «Большой город», Moscow Times. Только несколько чукотских жителей, задержавшихся на дрейфующих льдинах, пребывают в неведении относительно создания виртуальной Зоны. Все остальные слои населения уже давно в курсе и неистово заваливают редакцию вопросами касательно киевской грашки (игры – укр.). Особенно часто пишут граждане из мест заключения. Имеющие там хождение переписанные от руки статьи «Страны Игр» (в данном слу-

чае мы не предъявляем ровно никаких претензий к переписчикам) оставляют много неясностей, и условия пребывания в виртуальной Зоне – основная тема, волнующая этот контингент. Тем, кто каким-то чудом впервые слышит о S.T.A.L.K.E.R., посвящаются следующие несколько абзацев (и просьба – до возвращения на свою планету, зарегистрируйте свое пребывание на Земле). Мир Зоны – это обширная территория, законсервированные 80-е годы, мертвые заросшие города. Пейзаж дополняют заброшенные подземные и наземные лабораторные комплексы, мертвые военные базы и испытательные полигоны новых технологий. Земля еще помнит боль взрыва, ее радиоактивные язвы кровоточат, ее слезы – кислотные дожди, а ядовитые туманы – это ее болезненное дыхание. По всей Зоне рассредоточены смертельные гравитационные аномалии. Активисты Greenpeace в лице игры получают наглядную агитацию последствий индустриально-экологической катастрофы. Реализм подкреплен сталкерскими вылазками самих разработчиков – отважные киевляне дважды совершали поездки в чернобыльскую Зону. Фото- и видеоматериалы дали



▶ Все это в реальном времени, с динамичными погодными условиями, с живым и интерактивным миром... Понимаю, в такое сложно поверить.

GSC необходимую основу для точного воссоздания Зоны Отчуждения. Текстуры и архитектура будут самые взаимовдавшие, натуральные. Игра создается на основе реконструкции Чернобыльской АЭС и 30-километровой территории вокруг нее. Экскурсия ожидается приятная: игроки воочию увидят Мертвый Лес, города Припять и Чернобыль, проникнут внутрь саркофага АЭС, пройдут по полностью восстановленным местам в самом эпицентре произошедшей трагедии.

▶ **КАК В ЭТО ИГРАТЬ?**

В это не нужно играть, здесь нужно жить и выживать. S.T.A.L.K.E.R. — это небывалый сплав из путешествия, борьбы с аномальной природой, стрельбы, торговли и общения. Игрок предоставлен сам себе, нет целей миссии, нет указателей, нет прямого пути. Зона — одна глобальная локация. Никаких ограничений в перемещении, никаких загрузок меж-

оактивной территории приобретают невиданную ценность. Предметы с Зоны сталкеры обменивают на деньги и оборудование. Промысел прибыльный, и игрок вынужден будет столкнуться с жесткой конкуренцией. Не знаю, этично ли сравнивать этих ребят с браконьерами, но некоторые параллели просматриваются: все сталкеры находятся вне закона, вынос предметов за границу Зоны запрещен, и государство не собирается мириться с контрабандой.

термин «ролевая» в первую очередь связан с отыгрыванием какой-то роли и предупреждает нас о полном погружении в воображаемый мир. Проект S.T.A.L.K.E.R. выводит игровую индустрию не только на десятилетия вперед, но возвращает ей давно забытое и утраченное. Накапливаемого опыта персонажа не существует. Характеристики, уровни — ничего этого нет. Тем не менее, игра имеет больше прав называться роле-



**СТАЛКЕРЫ. КТО ОНИ?**

**ПО МОТИВАМ СТРУГАЦКИХ**

Сталкеры объединяются в группировки, гильдии и кланы, в которых есть свои правила и условия. Сталкер всегда получит поддержку от любого члена своей группировки, гильдии или клана. У каждой группы есть свое секретное место, в котором в условленный день и час они встречаются. Получив членство группировки, сталкер получает возможность выполнять задания данного сообщества. Некоторые группы конфликтуют друг с другом.



ду уровнями, никаких приказов. Игра будущего, игра XXI-го века. Игрок вживается в роль сталкера — человека, связавшего свою жизнь с Зоной. Человека нелюдимого, одинокого. Зона — смысл его существования. Зона кормит сталкеров, позволяя им вытаскивать ценные артефакты, которые за пределами ради-

▶ **РОЛЕВЫЕ ТРЕЛИ**

Перед нами не совсем привычная RPG. В мире выработаны четкие стереотипы, как должна выглядеть ролевая игра: обязательные характеристики персонажей, получаемый опыт, много уровней прокачки и еще больше предметов. Человечество забыло, что

вой, чем та же Diablo. Жанр FPS/RPG предполагает не призрачные навыки игрока, отображенные в таблице, а его собственные, приобретенные в процессе игры. Хорошо стреляет не тот, кто прокачался на жирных тварях, а тот, кто действительно хорошо стреляет.

▶ **ДАЙТЕ ДЬЯВОЛА КОНЯ....**

Самое противоречивое заявление разработчиков: «Сюжет развивается независимо от того, предпринимает игрок что-то или нет». На все вопросы с подковыкой разработчики отвечали не моргнув глазом. Дескать, да, игрок не единственный, кто может выполнять квесты, включая сюжетные. То есть то, что в Москве воспринималось шуткой, здесь в Киеве звучало незыблемым законом. Никаких подтверждений или опровержений сказанного обнаружено не было. Глядя на экран, где в непривычно реальном пейзаже бегали фигурки

**ФАКТИЧЕСКИ ИГРОК СТОЛКНЕТСЯ С НАСТОЯЩИМИ БОТАМИ. НЕ С МОНСТРАМИ С ЧЕТКО ПРОПИСАННЫМИ ПУТЯМИ, А С НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМИ ТЕРМИНАТОРАМИ.**



▶ Сеть бы в вертолет и улететь отсюда к солнцу, морю, к незараженным фруктам... Но Зона не отпустит.



▶ «КамАЗ» — идеальное средство не только передвижения, но и борьбы с местной фауной. Только... где же тени?



сталкеров, словам этих людей хотелось безоговорочно верить.

**ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ЗОНЫ**

ИИ – это еще одна легенда S.T.A.L.K.E.R. Кроме выполнения за игрока всех квестов, ИИ будет пытаться имитировать поведение живого человека. Фактически игрок столкнется с настоящими ботами. Не с монстрами с четко прописанными путями, а с непредсказуемыми терминаторами. На территории Зоны их будет гулять около ста штук, и разработчики собираются поддерживать именно такое количество популяции. На место умершего будет приходить новый. Среднестатистический бот обязан хорошо стрелять, быстро бегать, мгновенно ориентироваться. А еще обладать неплохой памятью. Все встречи с игроком бот будет помнить до самой смерти. Случится вам нахамить или обидеть коллегу-сталкера, и мстительный собрат припомнит все зло при первом удачном случае. Я был свидетелем, как разработчики тренировали ИИ на специально выстроенном полигоне:

больше сотни бойцов, территория размером с Поклонку, куча оружия и несколько видов монстров до кучи. На экране школа выживания, война всех против всех. Работники GSC со взглядами естествоиспытателей наблюдали за своими питомцами, что-то отмечали, что-то обсуждали. Монитор демонстрировал королевскую битву: сталкеры умирали десятками, выжившие в очередной схватке не успевали порадоваться победе, как моментально складывались пополам от точного

попадания. Пауки в банке. Отдельная тема – искусственный интеллект монстров. Hafe-Life 2 и Doom 3 предлагают старую испытанную схему игры – главный герой двигается по заранее просчитанному пути, на его пути случаются подготовленные и режиссированные события. Негатива в этом нет. Разработчики хотят игроку только добра и четкой выверенностью действий персонажа добиваются максимального эффекта. GSC предлагают в некотором роде революционную

**GSC.GAMEWORLD TEAM – ЧЕМПИОНЫ!**

**C-S ПО-КИЕВСКИ**

24 ноября 2003 года GSC.GameWorld Team заняла первое место по Counter-Strike на Flashback Open Cup 2003 в Москве, среди 70 команд-участниц, не проиграв по ходу турнира ни одного матча. От всей души поздравляем ребят с «золотым» выступлением. Упорные тренировки команды привели GSC.GameWorld Team к заслуженной победе.

**ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

- 1 место – GSC.GameWorld Team (Enix, BoBo, yXo, ZeroGravity, weiss)
- 2 место – Taran2L – (sergg, vampir, monk, necron, egich)
- 3 место – Virtus.pro – (Sally, Patrick, F\_1N, Antikiller, MegioN)
- 4 место – vWeb
- 5-6 места – emax / m5.c58
- 7-8 места – HR / ForZe [S]



Дорогие читатели, вы имеете возможность наблюдать Чернобыльскую АЭС изнутри. Редкие кадры.



Контрольный в голову – это обязательная манипуляция. Мутация превратила эти создания в совершенные организмы.



Это не искусная компиляция, а нормальный снимок игрового дизайна. В офисе GSC нам показали и не такие «мертвые леса».



систему – систему симуляции жизни. Каждый монстр (от крысы до «контроллера») обладает своим жизненным циклом: он питается, перемещается, испытывает страх и голод. Он не ждет игрока за углом в «выключенном состоянии». Он может вообще не обратить внимания на проходящего мимо сталкера – своих дел навалом. Как и год назад, журналисты покидают Киев в смешанных чувствах. Игра есть, они ее видели, трогали, побывали в саркофаге

**СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ**

**ГРУППА СТАЛКЕРОВ «ДОЛГ»**

После возвращения с одного из заданий сталкеру предлагают вступить в подпольную группировку «Долг». В группу, считающую своим долгом защитить мир от нашествия мутантов. Сталкеры этой группировки уничтожают гнезда и ульи мутантов. Они считают себя чернобыльскими ведьмаками и охотниками за кровососами. Сталкер вступает в группу, на его защитный костюм наносят символику группы и открывают секретное местоположение группировки. В группе он узнает о темных сталкерах и еще двух подпольных группировках «Грех» и «Свобода». Ему дают первое задание – обнаружить среди болот, а затем и уничтожить «Фантазм». «Фантазм» – необычная сущность, контролирующая фантомные образования.



АЭС, заглянули в мертвую Припять... Но вопросов не стало меньше, разработчики не собираются раскрывать все секреты сразу, кокетничают, знают, что не будут обделены вниманием, вызывают у нас предрелизный зуд и лихорадку вожделения. Если на маршруте «Киев-Москва» вы встретите тихую компанию, взглядывающую в стремительно проносящиеся дали – это игровые журналисты, побывавшие Там. ■