«Большинство игроков не заметило изменений, произошедших с проектом за минувшее время»

S.T.A.L.K.E.R. Хронология

Ярослав Сингаевский

За годы разработки проект S.T.A.L.K.E.R. стал притчей во языцех. Громкий анонс очень быстро собрал большое комьюнити фанатов, восхваляющих еще несуществующую игру до небес. Поднялась высокая волна хайпа. Но процесс затягивался, дата релиза неоднократно переносилась, пока наконец не сменилась абстрактным «when its done». Пылкая любовь аудитории обернулась неоправданными гневом и злостью. Одно лишь упоминание об этой игре вызывало саркастическую усмешку.

Горькая ирония ситуации заключается в том, что за перемыванием косточек компании GSC большинство из нас не заметило изменений, произошедших с проектом за минувшее время. И очень многие продолжают слепо верить в некую идеальную, придуманную ими самими же игру. Незадолго до теперь уже окончательной даты выхода редакция журнала Gameplay вместе с командой GSC пытается восстановить хронологию создания S.T.A.L.K.E.R., отметив все важные моменты.

2000 год

Долгая стезя началась с непростого и очень ответственного шага – принятия решения о разработке принципиально нового игрового движка, который станет технологической базой для последующих проектов компании. Причин появления X-Ray было несколько. Сторонние пакеты стоили дорого и серьезно отставали в плане технологий, демонстрируя средний уровень графики. Из-за ограничения допустимого количества полигонов в кадре невозможно было отображать большие открытые пространства и сложную архитектуру. Расчет физических взаимодействий проводился на довольно примитивном уровне. Никакой из имевшихся на тот момент движков не был приспособлен к работе с внушительным количеством игровых объектов, как того требовала система симуляции жизни – одна из главных фишек будущего проекта.

Падение коммунизма

«Достоверно не известно, в чью голову пришла идея поездки в зону отчуждения»

2001 год

По мере того как разработка X-Ray набирала обороты, оформилась первоначальная концепция игры. Шутер Oblivion Lost должен был рассказать историю приключений небольшой группы исследователей, заброшенных в фантастический мир через специально сконструированный портал. Предполагались командные действия, щедро сдобренные линейным сюжетом со множеством скриптовых сценок а-ля Half-Life.

Наработки по игре, оформленные в виде промо-ролика, демонстрировались в сентябре на проходившей в Лондоне выставке ECTS. Отечественная пресса и игроки встретили новость очень тепло, а западные профильные издания, несмотря на неожиданный успех «Казаков», отнеслась к увиденному с осторожным интересом. Мало ли чего можно ожидать от этих славян?

2002 год

В начале года прототип Oblivion Lost показали в Каннах на выставке цифровых технологий Milia. Версия игры включала один уровень, условно названный «Пирамида». Посреди не слишком густых джунглей возвышалось загадочное сооружение в стиле ацтеков или майя. Переход от открытых пространств к закрытым происходил без дополнительных подзагрузок. Демонстрировался набор эффектных технологических новинок: скелетная анимация, вертексные шейдеры, динамические тени. Для обработки всех этих красот рекомендовалось использовать видеокарту класса GeForce 3.

Надо сказать, что Oblivion Lost, несмотря на замечательную по тем временам картинку, в целом не производил особо сильного впечатления. Тема порталов между мирами, банальная сама по себе, была к тому же обыграна не лучшим образом. Скорее всего, проект стал бы крепким середнячком, если бы не одно судьбоносное решение.

Достоверно не известно, в чью светлую голову пришла идея поездки в зону отчуждения вокруг Чернобыльской АЭС. Разработчики решили, что эпицентр одной из наиболее масштабных в истории человечества техногенных катастроф может послужить неплохим источником творческого вдохновения.

Холодным мартовским утром в зону отправились геймдизайнер Алексей Сытянов, 3D-дизайнеры Андрей Прохоров и Сергей Кармальский. Отряд возглавлял лично Сергей Григорович. Из поездки вернулись, переполненные впечатлениями. Поражало количество материала, потенциально готового для реализации (его сбором занимались уже в следующих «экспедициях»).

Оказывается, исследовать таинственную и вместе с тем столь близкую нам зону отчуждения много интереснее, чем месить грязь каких-то далеких, придуманных миров. Основная концепция кардинальным образом меняется. Игрок становится сталкером – по аналогии с главным героем «Пикника на обочине» братьев Стругацких. Из этого же произведения заимствуют идею поиска в Зоне загадочных артефактов и губительные аномалии, встречающиеся на пути авантюристов. Игру сначала называют Stalker: Oblivion Lost, а некоторое время спустя из-за проблем с авторскими правами – S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. PR-служба уверяла, что точки расставлены отнюдь не случайно. Но даже через пять лет после появления аббревиатуры никто не удосужился объяснить ее смысл. Говорят, расшифровка таится в самой игре.

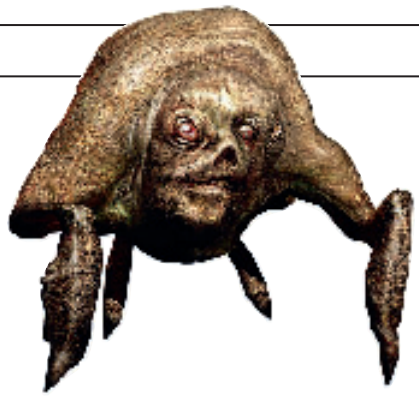
Во время первой «экспедиции» внимание разработчиков привлекла огромная антенна-излучатель, расположенная в зоне отчуждения. По неподтвержденным слухам, ее психоактивное излучение было направлено на Западную Европу – военные проводили многолетний эксперимент по психотропному воздействию на людей. Эти околонаучные, сенсационные «факты» послужили отправной точкой для создания новой сюжетной линии. Вторая катастрофа на ЧАЭС – не просто трагическое стечение обстоятельств, а вполне прогнозируемые последствия экспериментов, проводимых в Зоне.

Одновременно с введением альтернативной истории как одна из особенностей проекта окончательно утверждается система симуляции жизни, бередившая умы программистов еще на старте работ по X-Ray. Взят курс на полную свободу действий как самого геймера, так и большинства NPC. Предполагалось, что Зона станет существовать по собственным законам. У всех персонажей есть личные цели, к которым они движутся независимо от нашего вмешательства или невмешательства. События должны были происходить случайным образом, а не по команде триггеров. В интервью разработчики говорили о том, что завершить игру смогут и другие сталкеры, а не только главный герой.

Более-менее полный дизайн-документ оформили к концу года. К этому же моменту были готовы первые версии некоторых локаций. Среди них Свалка и уровень под названием Escape – своеобразный «предбанник» Зоны, в котором вы начинаете игру. Но в проекте все еще оставалось множество белых пятен. В частности, камнем преткновения стала концовка, финальный вариант которой был придуман гораздо позже.

Oblivion Lost, год 2001

S.T.A.L.K.E.R., год 2002



2003 год

После активных переговоров с западными издателями GSC подписывает контракт с компанией THQ, которая тут же меняет (в последний раз) название игры на более понятное для мировой общественности S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

В мае проект демонстрируется широкой публике на E3 2003. В Лос-Анджелес разработчики летели, предвкушая большой успех. Неоспоримо сильными сторонами игры считались: загадочная Зона с аномалиями; красивая, детализированная картинка; полная свобода действий. Все, казалось бы, замечательно.

Но главные призы выставки забрала Half-Life 2. Отрезвленные разработчики, вернувшись домой, продолжили трудиться с удвоенной энергией. К концу года удалось завершить бóльшую часть работ по рендеру, облагородить визуальный ряд интересными эффектами, реализовать погодные условия, а также смену дня и ночи…

А вот с геймплеем дела шли из рук вон плохо. Пресловутая симуляция жизни, столь привлекательная в теории, на практике функционировала не так, как предполагали ее создатели. События очень трудно прогнозировались, а порой и вовсе не подчинялись какой бы то ни было логике. Непредсказуемые действия персонажей постоянно сбивали играющих с толку. После продолжительного тестирования разработчикам пришлось признать, что их детище не оправдало возложенных на него надежд. Как игра, полностью лишенная скриптов, S.T.A.L.K.E.R. не состоялась.

Конечно, ставить крест на проделанной работе и начинать все с чистого листа было неразумно. Решили, что симуляция жизни в упрощенном виде станет своего рода фоном и средством для заполнения пауз между главными сюжетными событиями. А последние будут выполнены по привычной, обкатанной методике: линейно, с триггерами, с заранее расписанными сценками. Исчезла вероятность проиграть из-за того, что другой сталкер завершит главное задание раньше игрока. Хотя многие до сих пор свято верят: в S.T.A.L.K.E.R. скриптов нет.

> «Как игра, полностью лишенная скриптов, S.T.A.L.K.E.R. не состоялась»

2004 год

Затянувшийся срок разработки привел к тому, что игра могла потерять один из своих главных козырей – фотореалистичную графику. Не без вмешательства со стороны THQ приступили к созданию новой версии рендера, использующего потенциал DirectX 9.0. Очередной технологический прорыв с помпой презентовали на E3 2004. Однако ни свежий визуальный ряд, ни впечатляющий стенд в виде уменьшенной копии ЧАЭС, ни возможность опробовать мультиплеер игры не произвели ожидаемого эффекта. S.T.A.L.K.E.R. перестали причислять к проектам-сенсациям. Журналисты и геймеры, устав от красочной PR-лапши, прагматично спрашивали о предполагаемой дате выхода. Тогда релиз был намечен на конец 2004-го.

Однако в указанный срок S.T.A.L.K.E.R. так и не вышел. Программисты, загруженные работой с DirectX 9.0, не могли уделить достаточно внимания геймплею. Инструментов для создания этой самой важной составляющей не было. Имелись какие-то отдельные, более-менее работающие элементы, но по причине отсутствия толкового игрового редактора собрать их воедино не представлялось возможным.

Немало вопросов вызывал и текущий дизайн уровней. Локации, сделанные в соответствии с реально существующими районами зоны отчуждения, хорошо смотрелись лишь на скриншотах. Но для создания интересного игрового процесса они не годились. В качестве примера можно привести несколько кварталов мертвого города Припять. Пустые дома с выбитыми стеклами, покосившиеся заборы, одинокий монумент в окружении различного хлама – все это, безусловно, производило впечатление. Но в то же время уровень изобиловал пустыми, «проходными» местами, алогичными тупиками и преградами. Начался очень длительный процесс по пересмотру и переделке всех имеющихся локаций.

Поиск средств для улучшения проекта привел к ситуации, печально известной под названием feature creep. Разработчики неосмотрительно старались «прикрутить» к игре как можно больше интересных особенностей. А советчиков у них было хоть отбавляй, преданное комьюнити предлагало к реализации свои самые утопические идеи. Например, чтобы сталкеров получалось выследить по оставляемым ими отпечаткам армейских ботинок. Стремясь задобрить фанов, многие предложения номинально принимали во внимание. Впоследствии они, естественно, оказались за бортом.

S.T.A.L.K.E.R., год 2003

S.T.A.L.K.E.R., год 2004

«Эксперименты, пробы, переделки следовали друг за другом, а проект фактически стоял на месте»

2005 год

GSC старалась сделать хорошую мину при плохой игре, уверяя, что все идет по плану. Но стали острее сказываться просчеты в руководстве и организации. Позже разработчики признаются, что им просто не хватило опыта для создания столь масштабного проекта. Было допущено много ошибок. Решения принимались недальновидно, самоуверенно. Ресурсы распределялись не оптимально. Скажем, игровые модели делались в трех разных 3D-пакетах – соответственно, надо было согласовать различные форматы и сделать три варианта экспортеров моделей в движок.

Очередная поездка на E3 прошла буднично, по-деловому. Сильно похорошевшая с помощью DirectX 9.0 картинка смотрелась очень недурно. Но проект вызывал скорее недоверие, чем симпатию. В комьюнити царили все более скептические настроения.

Работа над игровым редактором худо-бедно, но продолжалась. Однако довольно сильно мешало отсутствие фокуса, ясного и четкого видения проекта. Команда тратила время, распыляясь на большое число введенных в игру фишек, безуспешно пытаясь превзойти такие хиты, как Half-Life 2, Far Cry. Эксперименты, пробы, переделки следовали друг за другом, а проект фактически стоял на месте.

В таком невеселом положении застал команду Дин Шарп (Dean Sharpe) – продюсер со стороны THQ, который был направлен в GSC непосредственно следить за процессом разработки. С этого момента начался постепенный feature cut, тяжелый и болезненный этап освобождения от балласта.

2006 год

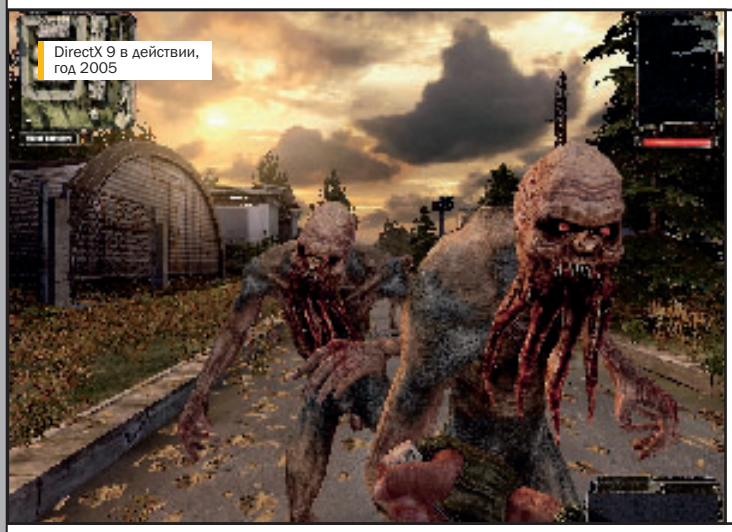
Март ознаменовался последним обновлением рендера (в частности, были добавлены Parallax и Normal Mapping). Закончили переделывать анимации, к которым во время ранних демонстраций возникло немало претензий. Игровой редактор был значительно улучшен. Тем не менее активно шло создание скриптовых сюжетных сцен. Их список, а также внушительный набор пожеланий и требуемых исправлений окончательно согласовали с THQ. Проект вышел из состояния стагнации.

Бета-версия S.T.A.L.K.E.R. была собрана к сентябрю. Реализовали утвержденный с THQ набор фишек. Игру уже получалось пройти от начала и до конца – это очень важно с точки зрения оценки целостности, баланса. Тестированием версии занялась сторонняя QA-компания.

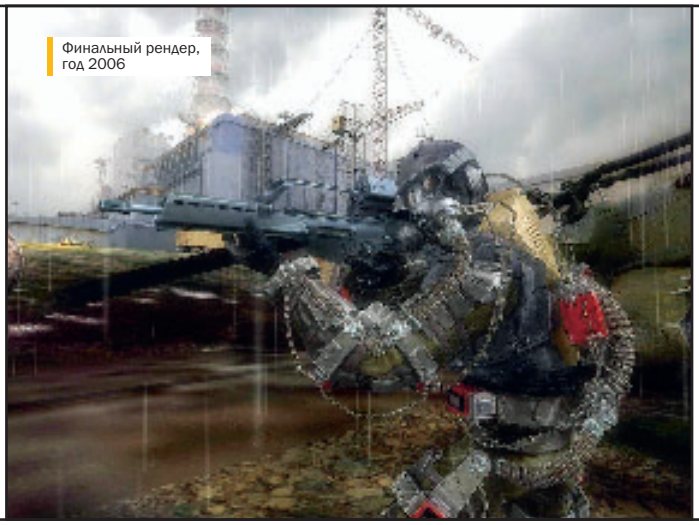
В октябре в Киеве прошла двухдневная презентация игры для западной прессы. Окончательно подтвердилось, что в S.T.A.L.K.E.R. есть скриптованные квесты и сюжетная линия (с несколькими концовками). Сделать бесшовный игровой мир не удалось – при подзагрузке новой локации вы вынуждены любоваться надписью «Loading». Геймеры не смогут водить машины, как это было обещано ранее (на большой скорости совершенно не заметны смертельные аномалии). Убрали необходимость есть (пища просто добавляет очков здоровья), пить и спать для восстановления сил (оказалось, что найти подходящее место для ночлега в Зоне весьма сложно). Финальная версия недосчиталась некоторых заявленных монстров. Поставили крест и на RPG-элементах в каком бы то ни было виде. Имелись и другие, менее значительные изменения.

Эти подробности наделали немало шороху в игровой среде. Наиболее отчаянные и глупые кричали, что GSC – обманщики, что они предали их сокровенные мечты. Люди разумные понимали: внесенные в проект исправления пошли ему только на пользу. Доказательством того, что S.T.A.L.K.E.R. наконец чувствует себя уверенно, послужил ноябрьский старт новой рекламной кампании.

«Геймеры не смогут водить машины, как это было обещано...»



DirectX 9 в действии, год 2005



Финальный рендер, год 2006

Экскурсия в зону

При моделировании многих игровых локаций разработчики использовали фото- и видеоматериалы, собранные в зоне отчуждения. Большинство объектов создавались практически в полном соответствии со своими реальными прототипами. Благодаря этому S.T.A.L.K.E.R. достаточно точно передает ту особенную атмосферу, царящую в необитаемой 30-километровой зоне вокруг мертвой Чернобыльской АЭС.

2007 год

После новогодних каникул начался этап окончательного тестирования сетевого режима. Акцент сделан на стабильность, так как фактический игровой процесс не раз проверялся собственной командой, а также посетителями разнообразных выставок, на которых демонстрировался S.T.A.L.K.E.R. Во время тестов разработчики отказались от задуманной изначально полной синхронизации физики в мультиплеере. Теперь расчет всех физических взаимодействий происходит не на сервере, а на клиентской машине. Впрочем, на геймплей это решение не повлияло. В феврале силами THQ проводится открытый бета-тест многопользовательской части игры.

Релиз S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl состоится 23 марта 2007 года.

Заброшенные дома в зоне...

...стали пристанищем для сталкеров в игре

Знаменитое колесо обозрения – «как в жизни»