



**S.T.A.L.K.E.R. «Поколение чипов NV40-48 проектировалось с учетом технологий DX9-рендера нашего «Сталкера»».**

## Игра в нагрузку

**Что:** Конфузы, co-marketing и

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

**Когда:** 2004 г.



В ящике моего стола лежат как минимум пять лицензионных копий Messiah. Не потому, что я испытываю к этой игре какие-то особенные чувства. Просто каждая видеокарта фирмы ASUS, которой я пользовался за последние несколько лет, поставлялась в комплекте с игрой Shiny. Помните, в одном из прошлогодних номеров Game.EXE сотрудники GRIN рассказывали на страницах «Полигона» о том, сколько пользы может получить разработчик, подружившись с правильным производителем железа? Речь именно об этом. В 2004 году нам предстоит встретить по меньшей мере три видных блокбастера, плотно завязанных с раскруткой новейших видеокарт (которые нам в любом случае придется купить). Все три будут шутерами от первого лица — именно на этом жанре много лет подряд обкатываются все самые свежие графические технологии.

Первая игра по дате предполагаемого релиза — Half-Life 2. Вы, конечно, слышали, какой конфуз случился с ATI минувшей осенью, когда вместо обещанных полных версий Half-Life 2 в коробки с Radeon 9800XT пришлось вкладывать купоны на бесплат-

ное получение шедевра Valve, когда его наконец доделают. По заявлениям официальных источников, этот случай никак не повлиял на крепкую дружбу Half-Life 2 и ATI, но лицо Гордона Фримена с сайта www.ati.com куда-то исчезло. Не факт, что оно не появится там снова, когда канадскому производителю понадобится красочный selling point для карт на базе R420.

Игра вторая — DOOM 3. Кармак был замечен в товариществе и с ATI, и с nvidia, но сейчас отношения ни с той, ни с другой не афишируются. Зато плотно с nvidia дружат разработчики третьего проекта.

Конечно же, это главная надежда отечественного (здесь нужно вставить дежурную ремарку «почти») шутеростроения — S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (не удивляйтесь новому названию — игра была переименована в самом начале февраля. Легко догадаться, по чисто маркетинговым причинам). Антон Большаков, заместитель генерального директора GSC Game World, утверждает, что сотрудничеством с гигантом видеокарточной промышленности доволен. «nvidia не требует от нас вносить какие-либо изменения в игру, чтобы подчеркнуть те или иные преимущества собственных видеокарт. Инженеры nvidia помогают нам осваивать новейшие графические технологии, без их подсказок у нас уходило бы очень много времени на напрасные эксперименты», — рассказывает г-н Большаков. Затем заверяет: «Здесь нет никаких скандальных подробностей. Любовь с nvidia у нас исключительно платоническая, мы не получаем от них чемоданы денег. Они помогают нам по технической части (сейчас общими силами мы заканчиваем поддержку DirectX 9), а также используют игру для совместных рекламных акций на ТВ, радио и в прессе. Мы в свою очередь получаем доступ к важным OEM-сделкам, которые позволяют получать \$0,5-1 с каждой копии «Сталкера», вложенной в коробку с видеокартой. После спада основной волны продаж и снижения цены на видеокарты из этих смешных денег может капнуть очень интересная сумма. Как видите, сотрудничество выгодно обеим сторонам». Также г-н Большаков сообщил, что карты nvidia на NV40 могут поставляться не с OEM, а с полноценной версией «Сталкера» — этот вариант осторожно, но обсуждается. И добавил: «DX8-рендер и инструментарий полностью закончены. Мы уже почти пол-

года тратим все усилия только на геймплей, уверенно приближаясь к «бете». Параллельно работаем и над DX9-рендером, который впервые покажем на E3».

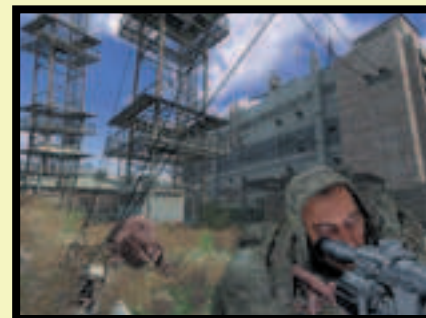
Полгода на геймплей. Понимаете? В связи с этим надежда: пусть «Сталкер» не выйдет в 2004-м. Пусть новые технологии будут освоены без спешки, а геймплей получит достаточно внимания своих создателей. Пусть результат долгой работы уходит «на золото» в 2005-м, а если нужно — в 2006-м. Так будет лучше для всех. И, наверное, даже для nvidia.

**Михаил Бескаков**

*Антон Большаков, GSC Game World: «Должно совпасть видение технологий разработчиков чипов и программистов движков. Например, архитектура поколения видеокарт NV30-38 проектировалась с учетом технологий DOOM 3. Поколение NV40-48 проектировалось с учетом технологий DX9-рендера нашего «Сталкера»».*



**S.T.A.L.K.E.R. Картина из подсознания жителя постсоветского пространства: разбитый бордюр, истертая вывеска «Магазин», потрепанные кружевные занавески на балконе и неизменная кадка для цветов. Иногда думаешь: а нужен ли вообще «Сталкеру» геймплей?**



**S.T.A.L.K.E.R. А вот модели из «Венома» не по-хорошему удивляют.**