

www.game-exe.ru

game .exe

#09²⁰⁰⁴

4601357000116



стр. 63-92 **Майдан
незалежності**

game.exe #9'2004 (1.10)

«Вивисектор: Зверь внутри» • You Are Empty • «Казани-2» • S.T.A.L.K.E.R. • XIII Century • «Дальнобойщики-3»

C&S Computer Publishing Ltd.

Ликвидаторы



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

сайт игры: www.stalker-game.com

статус-кво: Третий жанровый проект. Идет отстройка AI, геймплея, уровней

жанр: Шутер от первого лица

разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.com)

издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

издатель на Западе: CDV (www.cdv.de)

дата релиза: Начало 2005 г.

Пять часов жесткого спарринга с проектом S.T.A.L.K.E.R. (или просто «Сталкер») опрокидывают навзничь мнение (что скрывать, и наше тоже), что помимо красивой картинки искать в игре нечего. Самый видный шутер славянского мира показал вашим корреспондентам ровные белые зубы, живой геймплей, фантастический DX9-рендеринг и восстановленные по травинке окрестности города Припять, оплота радиационного кошмара планеты Земля.

«Сталкер» — полная противоположность «Казаков» (читайте, пожалуйста, ниже), хоть их и разделяют пара витринных стекол и коридор в два метра шириной. Стратегия компактна, лаконична, ей предначертано откусить от рынка умеренный ломоть и на том дошагать до



Ну вытащите подлого осьминога, застрявшего в горле! Совсем едой не делится, животина.

Соседство автобуса и тепловоза на рельсах может возбудить подозрение у любого здравомыслящего человека.

Роллерская защита — самая любимая экипировка солдат будущего.



следующего порядкового номера. С шутером GSC стесняться уже не стала: это случай букварного, простите, истинно русского замаха на мировое господство, сапоги в Индийском океане, «бистро!» в центре Парижа, далее по списку.

На повестке дня фотореалистичная графика, снятый со спутников снимков ландшафт Чернобыльской АЭС и тридцатикилометровой зоны окрест, полностью развязанные руки бойца, минимизация роли триггеров, саморегулирующийся мир, независимые и деятельные AI-конкуренты, враждующие фракции, реальная экономика и все-все-все, что только может взбредить в светлые головы выпускников высших учебных заведений, людей со взором горящим. Кто сказал «Morrowind + Fallout в тесте советской закваски»? Получай, Буратино, свой золотой.

По словам дизайнера игры Алексея Сытянова, повторный взрыв на атомной электростанции в Чернобыле случится в 2006 году (по исчислению параллельного нам измерения). Еще через шесть лет зона бедствия окончательно превратится в нечто вроде карпентеровского Нью-Йорка или Лос-Анджелеса, но с бонусом в виде мощного радиационного фона, аномалиями и артефактами. За артефактами следует гоняться, аномалий

— избегать, а фон выбивать из тела вон бутылкой сорокоградусной живой воды.

В Зоне гибнут войска, исчезают экспедиции, но какая-то жизнь все же есть. Конкретнее? Увольте. Единственное, о чем девелоперы не торопятся говорить, — это сюжетная подоплека игры. Из диалогов вступительного уровня, однако, мы узнаем, что героя зовут Меченый, от объятий когтистой его спас некий торговец. Меченый охотится на сталкера по кличке Стрелок. «Стрелок из «Основного инстинкта»?» — осторожно вопрошаем мы. «Скорее из «Черной башни» Стивена Кинга», — отвечают нам.

Зона разделена на двадцать секторов. Каждый из них можно пересечь из края в край за десять-пятнадцать минут поступательного прямолинейного движения. Такого разгуляя в жизни сталкера, разумеется, не бывает (вспомните хотя бы формальный первоисточник, книгочеи). Насколько достоверна карта? Процентом на шестьдесят: мертвый город, например, — вылитая Припять. Есть сама АЭС (с тлеющим реактором — разработчики запретили лить на него бромную воду), завод, леса,



озера, свалки и заброшенные НИИ. Полной свободы Morrowind ожидать не стоит: легальные выходы из секторов четко обозначены, остальное пространство по старинке огорожено непреодолимо высокими холмами, лесом или трясиной. С приветом от Far Cry.

Алексей Сытянов, преодолевая неисчислимые препятствия со стороны коллег (рабочий день в разгаре, игровой код постоянно корректируется), наконец загружает первый, стартовый уровень. Здесь нет мутантов Зоны, зато есть блокпост с обслуживающим персоналом, идиотически жизнерадостным радио и колючей проволокой, унылый деревенский остов, подвал с торговцем да обиженный бандитами сталкер-новичок в перелеске.

В большинстве своих действий персонажи «Сталкера» опираются на глаза, слух и собственный здравый смысл. Попробуйте подойти к сталкеру или торговцу с пистолетом наголо — он осадит вербально, попросит сабельку зачехлить. Никаких диалогов (окон) или насильственных пауз, ничего! Если сделаете шаг вперед, вопреки окрикам, наживете кровавый конфликт. Кстати, любого NPC (а значит — всех NPC) можно лишиться жизни. От смерти избавлены лишь укрытые за трехслойным стеклом лавочки...

За нападения и разбой сталкер попадает в розыск. Причем речь идет не только о Меченом, но и о сотне его искусственно-интеллектуальных побратимов, находящихся в свободном полете во всех двадцати секторах Зоны. Компьютерные коллеги ведут торговлю, берутся выполнять (генерируемые AI в реальном времени) задания, тащат из проклятых земель артефакты, нарываюся на аномалии, гибнут в лапах зверья и от солдатской пули. Дышат полной грудью!

Сталкеры, как и ваше меченое высочество, обладают репутацией (новичок, ветеран, мастер) и характером. Хорошие люди приходят на помощь утопающему в стае диких крыс, плохие ловят сигнал «SOS» и являются добить пострадавшего. Из всего этого — и еще тучи факторов — вытанцовывается одна из восьми концовок игры. Злодей увидит ролик «Убийца», доброхот насладится итоговым мультфильмом «Спаситель», помощник сканирующих Зону ученых добьется титула «Исследователь», а беспощадный уничтожитель мутагенной нечисти обретет звание «Чистильщик». Путь злого сталкера усеян трупами, но не менее комфортен. Убийце не нужны торговцы — он снимает все необходимое с тушек жертв. Интересуемся: «Можно ли перебить всех сталкеров?» — «Это вряд ли. В лучшем случае, учитывая мощный состав всех пяти сталкерских



Руководитель PR-отдела GSC Game World Олег Яворский.

Руководитель проекта «Сталкер», он же главный художник, Андрей Прохоров. Некогда баловался проектировкой авиатурбин. Хотя виду не подает.

Алексей Сытянов, вдохновенная рабочедизайнерская лошадка коллектива GSC. Стойко выдержал визит с пристраем!



групп-фракций, в Зоне останется человек тридцать. Но популяция компьютерных конкурентов, монстров, артефактов и аномалий возобновляется с регулярностью в одну неделю игрового времени.» — Сколько это в рублях? — «Один игродень примерно равен двум с половиной москальским часам. Считайте сами.»

«У нас в «Сталкере» вам могут врезать по морде», — вдруг кровожадно объявляет рулевой Сытянов. Наш следопыт осторожно входит в тьму разрушенного склада, но это не помогает. Сзади слышится окрик: «Стоять, бояться!». Если дернуться, получишь свинец в затылок. Стоишь себе и смотришь, как неприятный амбал заносит кулак и бьет прямо в линзу экрана. Свет меркнет окончательно. Гоп-стоп. Нас раздели. То же самое, похоже, произошло с вышеописанным сталкером-неофитом. Он кланчит у Меченого ружье и, получив «ствол», резво трусит в сторону засевавших на заводе бандитов. «Ну вот и скрипт!» — молча радуемся мы. Невидимая рука предупреждения доставляет мстителя к воротам разбойного царства... и бросает его на собственный страх, риск и смекалку. Сталкер тенью осматривает первое помещение (бесплотные мы-камера давно оторвались от тела и следим за происходящим, как перво-

сортные олимпийские боги), ничего не находит. Урки, на беду, забились в противоположный угол индустриального помещая — их голоса и шаги совершенно не слышны. Новичок ждет еще некоторое время, затем под дружный вой зрителей-девелоперов опускает ружье и застывает на месте в постыдном бездействии. Алексею приходится материализоваться и выстрелить на нейтральной территории, — NPC мигом оживают, сбегаются, завывают перестрелку.

Подобно монстрам Far Cry, большинство обитателей Зоны руководствуются либо звуком, либо идут на место последнего визуального контакта с целью. Блокпост — идеальная площадка для демонстрации солдатского AI. Протяжный сигнал тревоги заменяет собой веселое физкультурно-армянское радио служивых, а Меченый забивается в домик командира поста и держит осаду. Солдатня показывает себя не лучшим образом: пыгается ориентироваться на слух в комнатке размером с биотуалет. Меченому удастся перелопатить почти всю охрану, когда меткая анонимная пуля вдруг останавливает его сердце на полном скаку.

«Интеллект придется подкручивать...» — заключают девелоперы и медленно расходятся по местам.



ДX8-версия «Сталкера» упрямо выкидывает несколько кадров из анимационных связок, отчего все живое вокруг Меченого становится невротичным и дерганым. Мы наблюдаем за дракой собак и «плоти» — слегка зашкуренной с помощью радиации версии домашней свиньи. Монстры пишат хитроумные иммельманы и мертвые петли на склоне оврага, изредка выходя в лобовую друг с другом и в итоге сцепляясь на несколько секунд. После пары ласковых укусов странное маневрирование возобновляется. Мы вопросительно смотрим на Алексея, тот лишь пожимает плечами: «Существуют некоторые сложности, покамест мешающие нам убедительно реализовать ближний бой. Стараемся!»

Следующая остановка: помоечная. Гора бытового и производственного хлама, искореженное железо, накренившийся кран. Его лебедка исходит пронзительным стоном — более убедительную музыкальную атмосферу сложно себе представить. В небе кружит стая падальщиков. «Ворона, крыса и бутылка водки — классический завтрак сталкера. — Алексей и не думает шутить. — Птиц можно подстрелить и съесть. Но их мясо отравлено радиацией, поэтому запивать следует только сорокоградусной!» Боже, какая жесть...

В отходах роется еще один новичок, он довольно громко ноет: «Где же эти гребаные артефакты? Мне сказали, их здесь...» Иеремиада прерывается хрустящим разрядом электричества. Из чистого воздуха нашему взору является странное человекоподобное существо, смахивающее на завсегдатая seafood-ресторана. Очевидно, он пытался съесть осьминога целиком — попытка провалилась, и теперь изо рта бедняги торчит мочалка щупальцев. Кровосос (а это он) громогласно исчезает и в следующий раз возникает подле новенького. В дело идет АК-47, шальные пули со звоном рикошетят от металлических предметов, зарываются в землю.

Заключительным перформансом радиационного зоосада становится грандиозная битва между плотью, кровососами, псевдокарликами и контролерами. Мы робко наблюдаем из-за угла за чумовым пиршеством: творится нечленораздельное! К вящему удивлению присутствующих экран начинает странно мигать, а Меченый без спроса выходит из своего укрытия навстречу веселящейся гольтьбе... Контролер, пси-специалист мутантских вооруженных сил, умудрился пробить девелоперский god mode-чит и перехватил управление героем! Публика рукоплещет.



Поля заповедной Чуйской долины охраняются вертолетами. Говорят, их можно сбивать (но поживиться электроникой не удастся — взрываются, черти!).

Пьяный машинист — угроза составу. Однако въехать на тепловозе в столб удастся лишь особым дарованиям.

Военное гостеприимство: на гостей не жалко самого ценного металла в Зоне — свинца.



В соседнем кюбикле руководитель проекта «Сталкер» Андрей Прохоров приготовил гостям не менее гурманское зрелище. DX9-рендер, свеженький, только из печи! На этот раз Меченый бредет в крошечной тьме святых святых — кольцевых коридорах защитного саркофага 4-го блока. Говорят, увидев их, один из представителей Минатома нервно вскричал: «Кто вас туда водил?!»...

Чоп-чоп. Фонарь на каске описывает мерную дугу при каждом шаге, высвечивая драгоценности царства бесконечных вшп-текстур. В худо-бедно освещенных зонах луч заметно бледнеет. Лунные дорожки на зернистой поверхности металлических труб, сочащиеся влагой стены, тени на ложе автомата. Если остановить взгляд на лампочке, а затем отвести его, на темном экране остается тлеющая кучка полигонов. Инерция глазного яблока!.. Переходя из светлого помещения в темное, подождите, пока из черноты проявятся смутные контуры интерьера. Оказываясь на свету, отметьте, как медленно возвращается яркость палитры после эффекта засветки.

Доработанные эффекты аномалий блистают. «Мясорубка» вяло играет в воздухе мелкими листочками: все, что крупнее, она засасывает в вихрь, поднимает повыше и там скручиванием разрыва-

ет в лоскуты. От гравитационного усилия подсакивают и мелко трясутся окрестные бесхозные плиты, верстаки, стиральные машины. Страшно! «Комариная плешь» изменяет траекторию брошенных болтов, футбольным мячом отбрасывает все остальное. «Жарка» еле заметно преломляет свет в слоях теплого воздуха под ней. Лучше вовремя заметить ее приближение — пока она не материализовалась огромным левитирующим шаром огня, не вытеснила все цвета на экране единственным. Желтым!..

По всей видимости, перформанс мог бы продолжаться и продолжаться, но чисто человеческие слабости ваших корреспондентов взяли верх. Мы пробормотали невнятные слова благодарности, слабо поскреблись в стальную дверь и, едва узрев меркнувший вечерний свет, рухнули на газон перед производственным объединением «Росток», забывшись глубоким изможденным сном.

В грезах мы докладывали генеральному секретарю партии Игорю Михайловичу Исупову: пульс Зоны прощупывается уверенно, он четок и бодр. Единственное, чего мы действительно опасаемся, — неявки сюжета к назначенному времени релиза. Сюжета, о котором речистые бойцы GSC Game World ни словом, ни взглядом. «Эксмо», вырчай. **DX**