

R&S В разработке
будем ждать?

С.Т.А.Л.К.Е.Р.

Жанр

Радиоактивный шутер

Издатель

GSC World Publishing

Разработчик

GSC Game World

Похожесть

- Серия S.T.A.L.K.E.R.
- Серия Fallout

Мультиплеер

- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры

www.stalker-game.com

Дата выхода
Осень 2009 года

СТАЛКЕР

ЗОВ ПРИПЯТИ

Георгий Курган

Сегодня на территории СНГ есть как минимум две по-настоящему знаменитых компании-разработчика. По историям их проектов очень удобно сравнивать два принципиально разных подхода к созданию игр. Первая — Katauri Interactive под руководством Дмитрия Гусарова. Эти люди работают так, будто конструируют космический корабль: учитывают каждую мелочь, продумывают даже самые незначительные детали, никуда не торопятся и не обещают революций. Их проекты выглядят замечательно как до, так и после релиза. Вторая — GSC Game World. Одна из старейших на постсоветском пространстве, на ее счету масса замечательных игр. Работают по схеме, которую традиционно используют почти все русскоговорящие разработчики: сунут золотые горы, умеют мужественно игнорировать дедлайны, а ошибки, которые не успевают исправить до выхода игры, долго и упорно латают патчами.

Оба этих подхода, безусловно, имеют право на существование, и игры обеих компаний мы всегда любим и ждем. Вот только негативных отзывов и расстроенных фанатов на форумах Katakuri все-таки поменьше.

Меньше и лучше

При этом именно S.T.A.L.K.E.R. (а GSC последние годы у всех ассоциируется исключительно с ним) — самая важная игра, созданная в СНГ за последние несколько лет. Она стала лицом славянской игровой индустрии на Западе — услышав знакомое название, зарубежные коллеги одобрительно кивают. GSC удалось то, что так долго грозились сделать разработчики-энтузиасты: они создали «наш» Fallout — с радиацией, разрушенными городами, мутантами, водкой, «цыганочкой» под гитару и костюмами химзащиты. Хотите вы того или нет, но S.T.A.L.K.E.R. — это лучший

Не стой под стрелой

Вместо множества мелких аномалий в «Зове Припяти» будут другие — большие и зрелищные. По сюжету их расположение на местности известно заранее, но даже если у вас нет карты, то их все равно можно обнаружить — по косвенным признакам.



Если посреди дороги вам встретится каньон с обугленными стенами — знайте: тут что-то не так.



Странным образом вздыбившаяся земля — повод для беспокойства.



Либо туннел прошел табуи пятиметровых муравьев-людоедов, либо это аномалия. Впрочем, муравьи — тоже правдоподобная версия.



На самом деле вот эта штука — не аномалия, а полтергейст — монстр, знакомый нам по самой первой игре серии.

по сюжету и отстреливаемся от мутантов и лихих людей. Главная цель разработчиков — не собрать новую игру на старых технологиях, а довести до ума то, что уже есть.

Взять хотя бы систему побочных квестов. Раньше они были сделаны в лучших традициях азиатских MMORPG: отправьтесь в лес, найдите там тайник, убейте десять кабанов, возвращайтесь за наградой. В «Зове Припяти» GSC всерьез намерены исправиться. Каждый квест (а всего их более семидесяти) сделан, как и полагается, вручную. Более того, задания имеют несколько вариантов решения.

Например, нам показали миссию, в которой бандиты собирались «наказать» группу сталкеров и просили героя поддержать их огнем. Здесь есть три варианта развития событий: можно сыграть в честного наемника — спокойно проспать до ночи, после чего отправиться с бандитами на «стрелку» и всех там перебить; можно включить благородство и предупредить сталкеров о грядущем нападении — в этом случае они тоже попросят вас о помощи; наконец, есть и третий вариант — проигнорировать обе фракции, взять

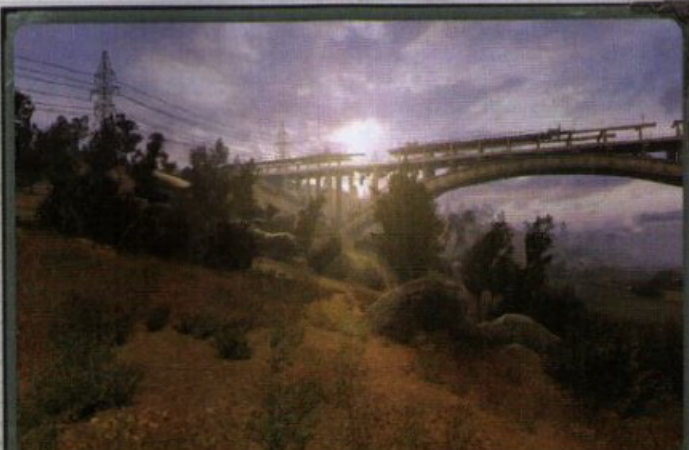
русскоговорящий ответ всем постыднейшим играм. Ничего круче в данной нише нет и не предвидится. Как минимум до появления S.T.A.L.K.E.R. 2.

Безусловно, были проблемы, очень много проблем. Система симуляции жизни A-Life не работала как надо: в большинстве случаев сталкеры мирно прятались по сожженным хуторам, глушили старку и трювили бородастые анекдоты. В оригинальной игре многие сталкивались с тем, что противники банально не умели кидать гранаты. Многие кричали рты при виде системных требований и не самой продвинутой картинке. А уж что за шум поднялся вокруг «Чистого неба» — даже напоминать как-то неудобно. У многих из нас игра продолжала огрызаться «синим экраном смерти» даже после восьмого патча и третьей переустановки драйверов.

Но разработчики все это время не сидели без дела. Они делали выводы. Поэтому в «Зове Припяти», новом самостоятельном дополнении к игре, не будет ничего лишнего: ни войны группировок, ни автотранспорта, ни сотни аномалий на квадратный километр. Будет только то, за что мы в свое время полюбили эту игру.

Как живые!

Если коротко, то «Зов Припяти» — это такой оригинальный S.T.A.L.K.E.R., к которому прикрутили все лучшие и работоспособные части «Чистого неба». То есть, например, здесь можно и нужно пользоваться детекторами аномалий при поиске артефактов. Разрешается модифицировать оружие. На этом с геймплейными особенностями, кажется, все. В остальное время как обычно: ходим по огромным уровням, выполняем квесты, скупаем тушенку и аптечки, продвигаемся



Пейзажи в S.T.A.L.K.E.R. буквально заряжают тоской и унынием. Учтите, это комплимент.

В дополнении смоделирован целый кусок чернобыльской зоны, причем довольно достоверно. За основу на эти фотографии — меньше чем через полгода эти места станут вашими охотничьими угодьями!



Завод «Юпитер»

Согласно официальной версии, завод производил какие-то совершенно невнятные детали для бытовой техники. Однако бытует мнение, что на самом деле предприятие работало на нужды оборонной промышленности.



Станция Янов

До аварии это была заурядная железнодорожная станция. После — пришла в упадок и приобрела романтически-зловещий вид. Держим пари, внутри водятся привидения!



Село Копачи

Когда-то это было обычное село, единственная особенность которого — драматическая близость Чернобыльской АЭС. После катастрофы от долгов фонило так, что их недолго думая сровняли с землей.

батон хлеба с колбасой и отправиться ужинать за ближайший холм — правда, в этом случае награды не будет. Последнее решение, кстати, не лишено смысла.

Тут мы подходим к еще одной особенности игры, которую разработчики боятся довести до ума — к симуляции жизни. В «Тени Чернобыля» мы однажды наблюдали такую картину: сталкер, спасенный от стаи диких собак, поднялся с земли, сердечно отблагодарил и отправился к выходу из локации. Мы проследовали за ним и стали свидетелями следующей мизансцены. Сначала персонаж добрых пять минут слонялся по одному и тому же пятачку земли, затем многозначительно постоял на месте, после чего ушел за горизонт и исчез навсегда — больше его в игре не видели. Теперь, судя по всему, такие казусы в прошлом: у каждого вольного ходака в Зоне (сюжетные персонажи не в счет) есть своя мотивация и жизненный цикл — с утра они отправляются на поиски артефактов, а вечером возвращаются в лагерь или остаются ночевать где-нибудь в поле, у костра. Их мнение об игроке будет зависеть от того, в каких отношениях тот состоит с соответствующей группировкой: например, если вы начнете методично истреблять сталкеров, то в какой-то момент заметите, что большинство бандитов относится к вам нейтрально, и даже приходит на помощь в трудную минуту. И наоборот.

Поведение мутантов тоже пересмотрят. Теперь они условно разделяются на травоядных и хищников. Животные одного класса могут объединять усилия, так что не удивляйтесь, если двух



Саня, тащи лопату! Нутром чую — именно здесь Сильвер зарыл свои сокровища!

кабанов будет сопровождать безобидная, но жутко надоедливая Плоть, а среди трусливых слепых псов встретится псевдособака.

Отдельной строкой идут два новых монстра — бюрер и химера. Первые — это такие уродливые карлики с телекинетическими способностями. Особо вездельные фанаты находили модель этого монстра еще в архивах самого первого S.T.A.L.K.E.R., но в права полноценного участника чернобыльской экосистемы он вступает только сейчас. Вообще, сами по себе бюреры — довольно миролюбивые существа и атакуют только в том случае, если их жизни и жилью угрожает опасность. Да и то: для начала они попытаются прогнать чужака и только в крайнем случае откроют огонь на поражение. Другое дело — химера. Это ночной хищник с кошачьими повадками. Днем убить ее не составит труда, а вот в темноте лучше все время держать химеру в луче фонарика — атакует стремительно.

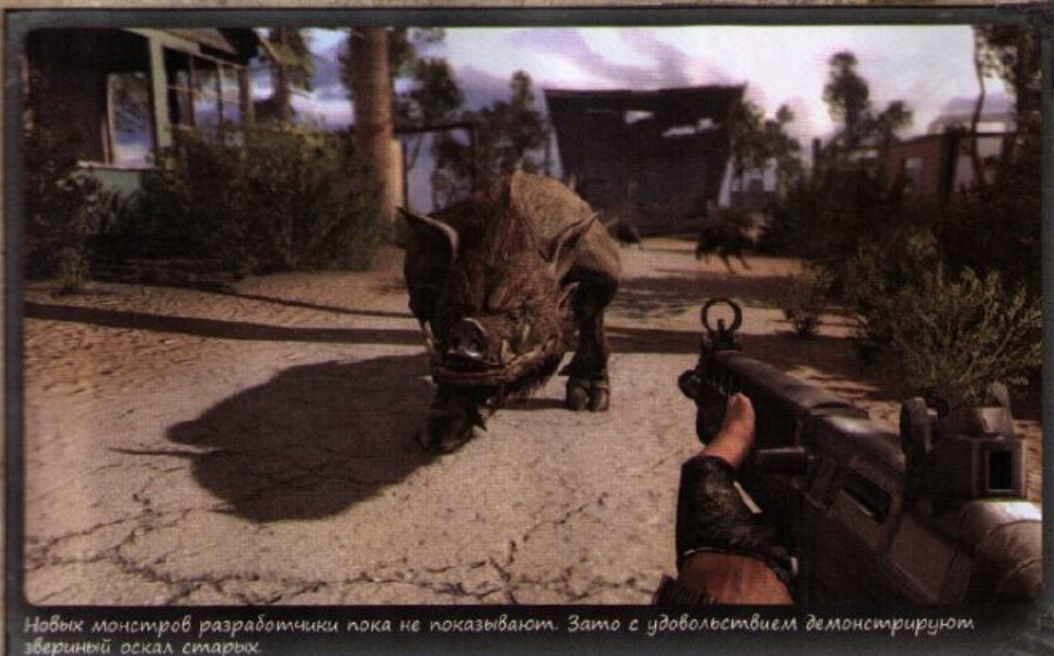
Назад в Чернобыль

Главная достопримечательность аддона — полностью новый

игровой мир. Локаций пять — три из них открыты для исследования, в две оставшиеся нам предстоит заглянуть по сюжетным делам. Пусть вас не смущают скромные цифры — уровни будут действительно большими. Все они, конечно, срисованы с реально существующих мест и воспроизведены с максимальной достоверностью. По крайней мере, так утверждают сами разработчики: в показанной нам версии была более-менее готова только одна зона — некая холмистая местность вокруг высохшего ручья.

К релизу обещают экскурсии в Припять (целиком смоделированный восточный микрорайон города; заглянуть в центр, к сожалению, не дадут) и в окрестности завода «Юпитер»: там помимо прочего можно будет увидеть закопанное в землю село Копачи, железнодорожную станцию Янов и тихо ржавеющий карьерный экскаватор.

Важное замечание по поводу локаций: «случайных» аномалий здесь больше нет. Вернее, почти нет. В GSC здраво рассудили, что вляпываться каждые полиминуты в очередную ловушку — не самая приятная перспектива, это



Новых монстров разработчики пока не показывают. Зато с удовольствием демонстрируют звериный оскал старых.



Говорят, встретить кровососа днем здесь — большая редкость. Похоже, этот сталкер не очень-то рад своей удаче.

раздражает. Поэтому было решено развить тему аномальных полей из «Чистого неба». На каждом уровне есть несколько гиблых мест, которые видно за версту — либо из холма вырезан огромный пласт грунта, либо дерево как-то странно изогнуто, либо еще какая чертовщина. Где-то в центре может лежать артефакт... а может и не лежать — тут-то и пригодится пресловутый детектор. Каждый выброс энергии (а они тут будут случаться регулярно) меняет обстановку в аномалиях: сдвигаются координаты ловушек, появляются и исчезают артефакты.

Наконец, пара слов об изменениях калибром поменьше. Новый сюжет, честно говоря, особого трепета не вызвал. Главное, что нужно знать о нем, — действие разворачивается через несколько недель после того, как Стрелок уничтожил Выжигатель мозгов и открыл дорогу к центру Зоны. Дальше идет фабула вида «майор СБУ отправился расследовать причины исчезновения

правительственной экспедиции, а там — все мертвые». Аналогичные истории крупным оптом раздаются в тематических книгах, посвященных игре.

Ну и традиционные радости для фанатов: в очередной раз перерисован интерфейс (теперь под рукой можно держать сразу два ствола и помещать предметы в слоты для горячих клавиш) и переработана система модернизации оружия. Если раньше, чтобы получить наиболее мощные улучшения, приходилось вкладываться только в одну из доступных веток — снайперскую или штурмовую, — то теперь можно будет создавать работоспособные гибриды.

■■■

«Зов Припяти» сегодня выглядит как взрослый, серьезный проект. GSC мудро решили придерживаться наполеоновские амбиции до полноценного сиквела (который будет почти наверняка) и сосредоточились на таких про-

заических вещах, как качество и сроки. На наши робкие пожелания вроде «а можно сделать так, чтобы сталкеры на самом деле бродили по аномальным полям в поисках артефактов?» (сейчас этот процесс имитируется при помощи стандартной анимации) Руслан Диденко, руководитель проекта, разводил руками — не успеем сделать на должном уровне.

Вообще, все это подозрительно напоминает S.T.A.L.K.E.R. в том виде, в котором мы его ждали: с более-менее честной симуляцией жизни, увлекательным поиском артефактов и интересными квестами. Для того чтобы научиться держать собственные амбиции под контролем, GSC понадобилось больше десяти лет, им потребовалось выпустить «Тень Чернобыля» и «Чистое небо», чтобы применить этот колоссальный опыт для скромного и совсем не амбициозного «Зова Припяти». Из всех мутаций, через которые пришлось пройти украинской студии, эта — определенно, самая положительная. ■

Будем ждать?

Все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с новыми локациями и серьезной работой над ошибками. Не больше и не меньше. Тех, кто ждал революции, просим не беспокоиться.

Процент готовности: **60%**