



S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

▶ ДИАЛЕКТИКА ПЕРЕХОДНОГО ПЕРИОДА ИЗ НИОТКУДА В НИКУДА

- ЖАНР: First-Person Shooter
- ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ИНТЕРНЕТ: cop.stalker-game.ru
- ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Семь букв S.T.A.L.K.E.R. сейчас уже не вызывают должного волнения: какие-то два года назад игру ждали всей страной, падая в обморок от очередной «украденной и выложенной в Сети» технодемки или видеорепортажа разработчиков о поездке в Припять за новым материалом. Когда же вся эта безумная промокампания завершилась, мир увидел слегка урезанную непоколебимой рукой продюсеров, но все же мощнейшую отечественную игру, которая просто дышала национальным самосознанием (и по иронии судьбы была сделана на

Украине). Без несбывшихся надежд и невыполненных обещаний, конечно, не обошлось, что не помешало авторитетному, например, журналу Games TM назвать «Тень Чернобыля» «одним из лучших РС-шутеров со времен Half-Life 2». Через год появился приквел «Чистое небо» – страшно забаванный и во многих отношениях по-прежнему «не торт». Особо впечатлительные фанаты расстроились, что реализовано не все, и принялись клепать самодельные дополнения, чтобы хоть как-то приблизить игру к первоначальному состоянию знаменитой бета-версии 2004 года.

«Все эти модификации... Это же наши наработки, отключенные в релизе!» – жалуется нам Валентин Елтышев, PR-менеджер GSC Game World, приехавший на КРИ показывать «Зов Припяти» – дополнение к «Тени Чернобыля». Разработчики постепенно возвращают в игру все то, что хотели реализовать ранее: монстров, владеющих телекинезом, детекторы аномалий (которые сильно доработаны по сравнению с «Чистым небом»), а также сделанные вручную – вместо случайно генерируемых – побочные задания. Автомобилей, впрочем, не будет – «портят атмосферу». Как заведено, киевляне снова съездили в Припять, сделали тысячи фотографий и по ним воссоздают восточную часть города, не показанную в «Тени Чернобыля». Так же как и в предыдущих играх серии (непривычно такое писать, когда речь идет о «Сталкере», но – тенденция), все карты будут нарисованы на основе спутниковых снимков. «Уровни, собранные вручную в редакторах карт, даже самые грамотные, не идут ни в какое сравнение с воссозданными по снимкам», – объясняет Валентин, явно намекая на Call of Duty 4: Modern Warfare. Кстати, для тех, кто в теме, английская версия нового «Сталкера» так и называется – Call of Prip'yat.

Действие игры начинается через несколько недель после уничтожения Выжигателя Мозгов – дорога к ЧАЭС и Монолиту теперь открыта, и СБУ (украинский аналог ФСБ) посылает некоего майора Дегтярева (то есть нас) ра-



▶ Простые бандиты никуда не делись, так что выстрел из дробовика по-прежнему может быть неожиданным и смертельным.



ФАКТЫ: **5** новых карт, включая восточную часть Припяти

80 уникальных, негенерируемых заданий

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



зобраться в случившемся и ответить по ходу действия на несколько жизненно важных вопросов. До нашего появления к центру Зоны была послана исследовательская экспедиция на вертолетах «Скат». Все они бесследно исчезли (по уточненным данным, разбились), и одна из первых миссий – найти места крушений и исследовать обломки. Очень скоро начнет твориться какая-то чертовщина, про которую разработчики рассказывать пока не готовы. Зато готовы показывать новую локацию – огромную даже по меркам предыдущих игр. Всего карт будет пять, и каждая по величине серьезно превосходит уровни «Тени Чернобыля» и «Чистого неба». Находим огромный разлом в ландшафте – воздух внутри бурлит от аномалий, однако детектор услужливо пиликает о наличии артефакта. Бесславная смерть в огненном вихре. Аномалии и «хабар» теперь не разбросаны по карте в случайном порядке – они объединены в специальные скопления, чтобы было то ли удобнее их находить, то ли сложнее доставать артефакты. Большую роль в системе аномалий будут играть выбросы – переждав страшные минуты в укрытии, можно обнаружить совершенно новые аномалии на месте старых. На просьбу показать собственно выброс разработчики разводят руками и в качестве альтернативы загружают «сохраненку» с полтергейстом, кидающим в игрока деревянные коробки, кирпичи и автоматы погибших противников. Действие, кстати, происходит на какой-то жутковатой электростанции. Полтергейста можно уничтожить, просто расстре-

ляв, но хитрая аномалия оказывается сильнее и еще долго бьет лежащего главного героя его же собственным автоматом. Снова загрузка. Короткая пробежка по местным достопримечательностям: вот выброшенный на берег корабль, переделанный в базу сталкеров, здесь можно брать задания. А вот уже совсем другая посудина, собранная явно чьими-то умелыми руками. Кораблестроителя зовут Ной. Естественно, он строит ковчег. К «Зову Припяти» все еще много вопросов. И только некоторые ответы на них мы получили. Нет, графика по сравнению с «Чистым небом» не изменится, зато движок подвергнется сильной оптимизации и будет работать гораздо стабильнее. Да, перерисованный интерфейс не только красив, но и функционален – есть удобный радар и возможность «вешать» аптечки и прочая на специальные горячие клавиши. Нет, «новых старых» монстров Бюрера и Химеру нам не покажут, потому что «еще не готовы», зато уже знакомые зверюги научились атаковать в прыжке и выучили новые алгоритмы поведения. Безусловно, новое оружие. Да, в конце 2009 года. Только на PC. Да кому эти консоли нужны! Пойдемте лучше водочки выпьем. У костра. Под гитару.

STALKER REAL PLAYER 2009

Stalker Real Player – ежегодное тематическое мероприятие, которое проводится в окрестностях Киева. Сотни людей с Украины, из России и Белоруссии съезжаются на игровой полигон, чтобы на своей шкуре почувствовать, каково это – быть сталкером. Подобных сталкерских полевых игр проводится множество по всему СНГ, и это уже некое неформальное движение, если не целая субкультура. Люди выбирают за город, сменяют повседневную одежду на аутентичные комбинезоны (в некоторых случаях даже специально заказанные в ателье) и моделируют события, придуманные в недрах киевской студии GSC. Но в отличие от других подобных игрищ именно Real Player является, если можно так выразиться, официальным и уж точно самым масштабным мероприятием, посвященным «Сталкеру». Еще бы, в организаторах числятся сами разработчики – компания GSC Game World. Присутствие на Real Player даст тебе неиллюзорный шанс попасть в одну из следующих компьютерных игр по «Сталкеру».



По словам разработчиков, система симуляции жизни в очередной раз доработана: NPC-сталкеры будут регулярно выдвигаться за «хабаром» с детекторами наготове.

Движок X-Ray по-прежнему способен выдавать симпатичные пейзажи. Но уже не впечатляет так, как делал это два года назад.



ОЧЕНЬ СКОРО НАЧНЕТ ТВОРИТЬСЯ КАКАЯ-ТО ЧЕРТОВЩИНА, О КОТОРОЙ РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЗЫВАТЬ ПОКА НЕ ГОТОВЫ.

А вот, вероятно, и одно из мест крушений вертолетов исчезнувшей экспедиции.



НАША ЗАДАЧА – СДЕЛАТЬ ПРИПЯТЬ БЕЗ ЙЦУКЕНОВ*

► ИНТЕРВЬЮ С ОЛЕГОМ ЯВОРСКИМ,
PR-ДИРЕКТОРОМ КОМПАНИИ GSC GAME WORLD

Наша беседа с Олегом проходит во время ежегодной ролевой полевой игры **Stalker Real Player**. Во-круг нас – практически та самая первая локация из «Тени Чернобыля»: костер, кружком сидят разномастные сталкеры, раздаются шутки и байки. Кто-то собирается в поход на М.О.Н.О.Л.И.Т., кто-то, наоборот, вернувшись с Кордона и скинув рюкзак, подсаживается ближе к огню. Ощущения более чем странные.



? Олег, как ты ощущаешь себя, находясь в игре? Являясь частью всего этого? Ваша команда практически все это спровоцировала. Каково тебе быть Хозяином Зоны?

Олег Яворский: Ощущения феерические! То, что здесь происходит, – воплощение игры. Это целое движение. Некая субкультура. У нас проходит уже пятая игра. Появился костяк – 200–300 человек, которые постоянно собираются. А на этой игре участников больше 500. Настоящий фестиваль «Сталкера». Это круто!

? Какое-то время назад **Stalker Real Player** просто копировал события оригинальной игры, а теперь зажил собственной жизнью. Вы что-нибудь подмечаете для будущего воплощения в компьютерной игре?

О.Я.: Мы с интересом наблюдаем за жизнью сталкеров, их взаимодействием друг с другом. Честно признаюсь, наша компьютерная игра в этом плане отстает. Также мы с удовольствием заимствуем колоритных персонажей вместе с их кличками и позывными. Они появлялись в «Чистом небе», будут и в «Зове». Байки, шутки, прибаутки, рожденные здесь, также переносятся в игру. (Мимо нас деловито проходит снарок)

Вот оно. Только здесь можно спокойно беседовать, когда мимо ходят снарки. Но ночью не советую на них наткаться. У меня уже есть опыт. Кстати, снарка отыгрывает профессиональный паркурщик. Да и вообще большинство ребят с ролью очень здорово справляются. Тут есть и деления на группировки, и война между враждующими кланами.

? Но, насколько я понял, от идеи войны группировок в «Зове Припяти» решено отказаться?

О.Я.: Глобальной войны группировок не будет.

? Неудачная идея?

О.Я.: Как оказалась, да. Не хотелось бы превращать Зону в Сталинград. «Сталкер» – игра про одиночек. Про охотников за артефактами. Это совсем иной тип геймплея. Мы хотим, чтобы игрок больше исследовал, старался выживать в трудных условиях, нежели скакал козлом по руинам пятиэтажек, поливая свинцом окрестности из СВД. Чем он вообще-то и занимался в «Чистом небе».

? «Зов» – ярко выраженный сюжетный шутер?

О.Я.: Да, в первую очередь мы хотим рассказать интересную историю. Побочные задания больше не будут генерироваться случайным образом. Каждое задание – это уникальная срежиссированная сценка.

? Назвав игру «Зов Припяти» (*Call of Prypiat*), вы подняли перчатку, брошенную вам *Infinity Ward* в виде припятского эпизода в игре *Call of Duty 4*?

О.Я.: Да, мы выбрали эту перчатку и решили показать город Припять таким, какой он есть на самом деле. Насколько я знаю, ребята из *Infinity Ward* знают о Припяти только понаслышке...

? И по игре «Сталкер».

О.Я.: И по игре «Сталкер». С одной стороны, приятно, что сеттинг стал популярным. Это определенно наша заслуга. С другой стороны, мы хотим показать правильную Припять без йцукенов и прочей фигни.

? «Зов» – прямое продолжение «Тени Чернобыля». Увидим ли мы снова Стрелка?

О.Я.: Наш Стрелок вездесущ. Успел даже засветиться в приквеле. Так что в продолжении мы его точно не забудем. Кое-какие сведения о нем будут в «Зове» обязательно.

? В игре «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» было много концовок. От какой вы отталкиваетесь, делая продолжение?

О.Я.: Ну явно не от той, где Стрелка заливает деньгами. В нашей версии Стрелок уничтожает «Осознание» и открывает путь в центр Зоны.

? Олег, никак нельзя пройти мимо книжной темы. В каждом московском книжном магазине раздел «Бестселлер» просто завален «фанфишкеном» по «Сталкеру», не оставляя места какому-нибудь Минаеву или там Паоло Козлю. Книг продано явно больше, чем копий игры. Ты как-то можешь прокомментировать это сумасшествие?

О.Я.: Никто не ожидал подобного. Первые три книги выпускались в рамках эксперимента тиражом 10 тысяч экземпляров совместно с издательством «Эксмо». Также мы выпустили сборник рассказов, где были опубликованы работы лауреатов литературного конкурса. Потом пришлось несколько раз допечатывать тираж. Видимо, людям не хватало каких-то дополнительных сведений о мире Зоны. Не хватало отвлеченного повествования, не привязанного к игре. Может быть, стоит добавить в «Зов Припяти» больше текста?

ЕДИНСТВЕННЫЙ ИНОСТРАННЫЙ ГРАЖДАНИН
В «СТАЛКЕРЕ» – МЕРТВЫЙ ГОРДОН ФРИМЕН.

* Слово «йцукен» украшало заборы Припяти в игре *Call of Duty 4*.

Странные разломы местности – признаки аномальной зоны.



? Не стоит! А вы не планируете подключить к книжной серии тяжелую артиллерию в виде именитых фантастов? Имена авторов, что работают над серией сейчас, мне, например, не известны. Или это те самые лауреаты?

О.Я.: Да, когда-то это были малоизвестные писатели. А сейчас, если смотреть по тиражам, то публикующиеся в нашей серии авторы достаточно популярны. Стартовый тираж у некоторых книг 80 тысяч. Это солидная цифра даже для известных писателей. Средний тираж многих изданий (как ты там сказал, Минаев?) не превышает 5–7 тысяч. Сейчас работаем с новым книжным издательством, будут новые авторы, в частности Зорич. Буквально недавно вышла его книга.

? Случайно не «Зов Припяти»?

О.Я.: Нет, там самостоятельная история.

? Как происходит согласование новой книги? Понятно, что мир Зоны очень удобен для того, чтобы любой бред автора свалить на аномалии и непознаваемость Зоны. Но существует ли серьезный контроль над их фантазиями?

О.Я.: К сожалению, курьезы случались. На страницах некоторых книг можно встретить сталкеров с катанами или на каблуках. С недавних пор мы ввели практику высылать новым авторам энциклопедию нашего мира, где объясняем, как и что там работает.

? А на каком этапе с вами связывается книжное издательство по поводу новой книги? Или издательство само дает задание автору, само его редактирует, а вас только ставит в известность?

О.Я.: У издательства есть достаточная степень независимости в принятии решения по поводу новых книг. Зачастую мы не вмешиваемся, так как в книгах понимаем гораздо меньше, чем в играх. И все же, если возникают спорные ситуации, издательство советуется – ведь в их интере-

сах сохранить и приумножить успешность серии.

? Я тут ознакомился с некоторыми произведениями. В частности, в одном из них прямо намекается на инопланетное происхождение Зоны. То есть это уже попытка фундаментального пересмотра основ мира игры. Существует ли каноническая версия происхождения Зоны?

О.Я.: Да, конечно. В годы СССР на территории Чернобыля проводился эксперимент «Осознание» по захвату контроля над ноосферой, в ходе которого и образовалась Зона. Это побочный эффект эксперимента. Но силы, которые питают и контролируют ее, по-прежнему неизвестны.

? Я слышал, что в Германии также выходят книги по «Сталкеру». Это параллельная серия?

О.Я.: Да, абсолютно самостоятельная. На очередной выставке мы пересеклись с одним крупным европейским книжным издательством. Обнаружился взаимный интерес. Оформили договор, и как результат в Германии теперь есть своя книжная серия по мотивам «Сталкера». Немецкая серия, конечно, не так успешна, как российская: по последним данным, в Германии продано 70 тысяч экземпляров. Но это в любом случае неплохо по сравнению с другими подобными изданиями. Пока в Германии вышло всего пять книг, и сейчас переводится часть произведений, написанных русскими авторами.

? Книжки немецких авторов также будут переводиться на русский язык?

О.Я.: Да, что-то такое готовится, мне даже самому интересно почитать немецкие фантазии на тему Зоны.

? Мне тоже! Кстати о немцах. Когда мы сможем увидеть в Зоне представителей дальнего зарубежья? Сейчас по Зоне шагают сталкеры исключительно из СНГ.

О.Я.: Единственный иностранный гражданин в «Сталкере» – мертвый Гордон Фри-



Внутренняя экосистема игры в действии: сейчас сталкера пожрет кровосос. Фигурально выражаясь.



Не совсем понятно, на чьей стороне теперь военные и будут ли они нападать на игрока, все-таки он майор спецслужб.

мен, которого можно найти в первой части игры.

? Ну хорошо, увидим ли мы сталкера-негра когда-нибудь?

О.Я.: Возможно, в далеком будущем, но пока мы делаем серьезную игру. Зона находится на территории бывшего Советского Союза, и неудивительно, что здесь преобладает наш, славянский контингент.

? А как это влияет на продажи на Западе?

О.Я.: Ну вот возьмем Crysis, Far Cry... В угоду международному рынку в этих играх всегда действует разношерстный отряд, чтобы никому не было обидно. Что, на мой взгляд, не добавляет этим играм очков. У нас же своя тема, самобытная игра. И в случае «Сталкера» даже лучше, что мы не делаем ничего искусственного. Мы моделируем ситуацию, которая могла возникнуть вокруг появившейся чернобыльской аномалии. Не добавляем бравого американский спецназ и прочие «каноны жанра». Зона живет по своим законам, и мы их стараемся соблюдать.

? Олег, я знаю, что ты вместе со своей группой Firelake написал несколько треков для серии S.T.A.L.K.E.R. Не планируете внести свой вклад в «Зов Припяти»?

О.Я.: Сейчас как раз заканчиваем работу над новой композицией. Если понравится разработчикам, то мы услышим ее игру.

? Надеюсь, что услышим! Спасибо за интервью! Пошли штурмовать М.О.Н.О.Л.И.Т.?

О.Я.: А то! ■

ГЛОБАЛЬНОЙ ВОЙНЫ ГРУППИРОВОК БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ.