

# КАЛЕНДАРЬ S.T.A.L.K.E.R. ИСТОРИЯ ОДНОГО ДОЛГОСТРОЯ

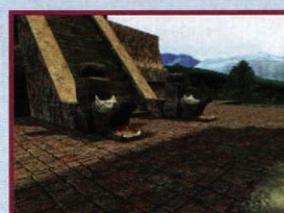
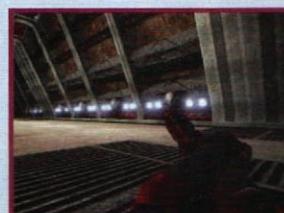
По сути, история *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* началась 26 апреля 1986, когда на Чернобыльской АЭС случилась злополучная авария. Не будь той трагедии, вероятно, игра получилась бы совсем другой (если бы вообще появилась на свет). Впрочем, этот материал посвящен не чернобыльской катастрофе, а совсем другой теме – длившейся шесть лет разработке будущего хита. Давай вспомним, как закалялась сталь. Подобно хорошему роману, в этой истории есть над чем поплакать и над чем погрустить...

Текст: Иван Гусев

## НОЯБРЬ 2001

*S.T.A.L.K.E.R.* официально анонсирован. Правда, тогда игра называлась *Oblivion Lost*, и ее концепция существенно отличалась от сегодняшней. Действие игры разворачивалось в очень-очень далеком будущем, где существовали огромные межгалактические империи, а технологии достигли невероятного развития. Сюжет *Oblivion Lost* повествовал о только что открытых порталах, позволяющих путешествовать в доселе невиданные миры. Группа элитных солдат, известных как «следопыты», удостоилась «чести» стать первооткрывателями. Приказ: исследовать новые планеты и выяснить, годятся ли они для колонизации. «Смахивает на фильм «Звездные врата», – посмеивались над сюжетом западные журналисты.

По жанру *Oblivion Lost* относился к командным тактическим FPS. Ребята из украинской студии GSC Game World обещали обширный арсенал, умных врагов, всегда готовых прийти друг другу на выручку, и возможность управлять несколькими транспортными средствами.

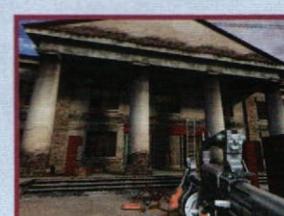


Особый интерес у публики вызвал движок X-Ray. Глядя на невероятно красивые скриншоты *Oblivion Lost*, многие не могли поверить, что для комфортной игры достаточно 600-мегагерцевого процессора, 128 мегабайтов оперативки и видеокарты GeForce 2. «Когда дата выхода? – спрашивали геймеры. – В 2003-м? OK, будем ждать».

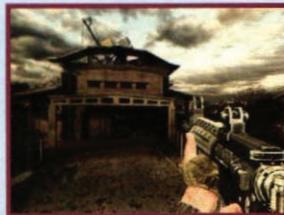
## МАРТ 2003

В калифорнийском Сан-Хосе состоялась очередная Конференция разработчиков игр. Одной из самых ярких и запоминающихся игр, показанных в ходе четырехдневного мероприятия, стал *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*. Игру демонстрировали на стенде компании NVIDIA. В графическом плане шутер был почти безупречен – по меркам 2003 года, разумеется. Критики пребывали в полном восторге не только от «картинки», но и от ключевой особенности *S.T.A.L.K.E.R.* – инновационной системы «симуляции жизни», которая управляла всеми обитателями постапокалиптического мира.

От футуристической концепции GSC Game World отказа-



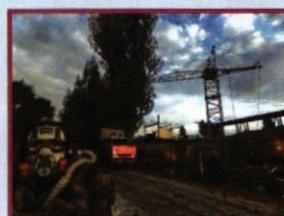
лась еще в 2002-м. Местом действия стал Чернобыль 2026 года. В качестве источников вдохновения разработчики теперь называли роман «Пикник на обочине» братьев Стругацких и фильм «Сталкер» Тарковского. Большинство западных журналистов не имели представления ни о книге, ни о кинокартине, но дотошно все записывали в свои блокнотики. Некоторые спрашивали, этично ли делать игру (то есть развлекательный продукт) про Чернобыль, где погибло стольких людей? Им приходилось пояснять: S.T.A.L.K.E.R. – игра-предупреждение, наглядно демонстрирующая ужасы техногенной катастрофы. Разумеется, никто не собирается оскорблять ликвидаторов аварии на ЧАЭС.



## МАЙ 2003

7 мая издательство THQ объявило, что получило права на издание S.T.A.L.K.E.R. во всем мире.

– S.T.A.L.K.E.R. – уникальная игра, которая объединяет жанры FPS, Survival Horror и RPG, – сказал вице-президент THQ Джек Соренсен (Jack Sorensen). – На минувшей Конференции разработчиков игр все говорили только о S.T.A.L.K.E.R., и мы рады работать с GSC Game World. В качестве даты выхода игры указали второй квартал 2004 года. Мы, наивные, поверили.



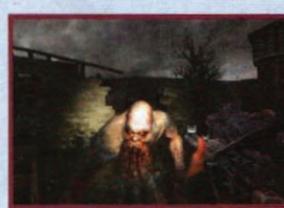
## ФЕВРАЛЬ 2004

Сменилось название. S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost стал S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Решение о смене подзаголовка принял издатель. В THQ посчитали, что «Тень Чернобыля» – это более коммерчески успешное и благозвучное название, правильно отражающее суть игры.



## АПРЕЛЬ 2004

GSC Game World пригласила западных журналистов в Киев, где показала им свежую версию S.T.A.L.K.E.R. «Счастливы вам сообщить, что игра стоила



того, чтобы слетать посмотреть на нее в бывший СССР», – восторженно писал один из авторов именитого сайта GameSpot.

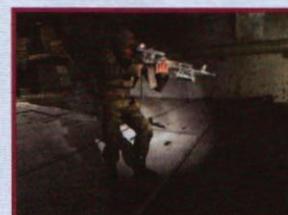
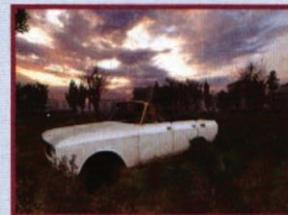
## ИЮЛЬ 2004

GSC Game World сообщила, что подписала договор о сотрудничестве с издательским домом «Эксмо». Был запланирован выход серии книг, посвященных S.T.A.L.K.E.R. Начались переговоры с известными фантастами, готовыми их написать. Заодно решили опубликовать и лучшие рассказы о приключениях сталкеров, присланные GSC Game World во время литературного конкурса.

Тогда же стало известно: игра опять задерживается. Волею THQ релиз всенародного любимца перенесен с 2004 года на первый квартал 2005-го. Дескать, S.T.A.L.K.E.R. может затеряться среди других первоклассных шутеров, которые вот-вот появятся (имелись в виду Doom 3 и Half-Life 2).

– Давайте держать S.T.A.L.K.E.R. подальше от этого, – прямым текстом заявил глава THQ Брайан Farrell (Brian Farrell).

Но проблема явно была не в боязни конкуренции. Стало понятно: работа над S.T.A.L.K.E.R. еще очень далека от завершения.



## СЕНТЯБРЬ 2004

THQ сообщило о начале сотрудничества с компанией AMD. «Наш проект лучше всего будет смотреться, если вы используете новый процессор AMD Athlon 64», – примерно так заявили руководители THQ. Правда, разглагольствования о чудесном S.T.A.L.K.E.R., оптимизированном под Athlon 64, длились недолго, так как вскоре...



## ОКТЯБРЬ 2004

S.T.A.L.K.E.R. снова перенесли: на май 2005 года. – Оценив производительность игры, а также учитывая сложность тестирования, компания приняла решение послать

# НА КОВЕР! | КАЛЕНДАРЬ S.T.A.L.K.E.R.

запрос западному издателю с просьбой продлить время разработки, – с тоской бормотали представители GSC Game World. – Мы благодарны компании THQ за то, что она согласилась дать нам время, необходимое для реализации всего потенциала игры

S.T.A.L.K.E.R., – заявил **Олег Яворский**, руководитель PR-отдела GSC, – Учитывая высокую степень ожидания игры, а также то, НАСКОЛЬКО КОМАНДА БЛИЗКА К ДОСТИЖЕНИЮ ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ, мы посчитали нерациональным выпускать ее, пока мы полностью не уверены в стабильности, сбалансированности и интересности игры на каждом этапе. Мы хотели бы заверить игроков, что команда разработчиков прикладывает все возможные (и подчас невозможные) усилия для того, чтобы закончить игру в наивысшем качестве и в кратчайшие сроки. Нас ободряет тот факт, что большинство изначально заявленных элементов и особенностей игры уже реализованы, остается сделать лишь тестирование и отладку.

## ФЕВРАЛЬ 2005

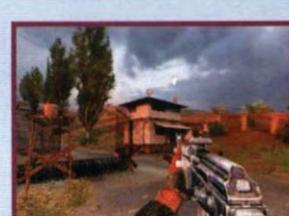
На официальном сайте опубликовано объявление, где сообщается, что «компания возьмет дополнительное время для завершения разработки проекта S.T.A.L.K.E.R.».

– S.T.A.L.K.E.R. – первый проект подобной сложности для нас, – сказал менеджер проекта **Антон Большаков**.

– Мы делаем систему симуляции жизни, которая впервые за 10 лет позволит отойти от коридоров и триггеров, показвать новые возможности геймплея и направление, куда может развиваться жанр. С другой стороны, игра – это интересный геймплей, и ни одна фича не оправдает его отсутствие. Поэтому, выбирая между скрытым выходом и доводкой геймплея, мы без раздумий взяли еще время на доводку.

Новая дата релиза – when it's done. Такие заявления раньше позволяли себе только великие команды вроде

**id Software** или **3D Realms**. Теперь в их число вошла и украинская GSC.



S.T.A.L.K.E.R. не выйдет в 2005 году – вскоре донесли до нас западные журналисты. Неизвестный источник сообщил: авторам еще долго работать над игрой, так что не ждите и даже не надейтесь.

## ОКТЯБРЬ 2005

Брайан Феррелл объявил, что THQ издаст S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl во второй половине 2007 финансового года (то есть не раньше октября 2006-го). «Он это всерьез?» – возопили геймеры. Как оказалось, да.

## НОЯБРЬ 2005

16 ноября в Германии вышел S.T.A.L.K.E.R. К сожалению, не игра, а книга. Роман-предысторию написали немецкие писатели – **Клаудия Керн** (Claudia Kern) (она сочинила сюжет для *Darkstar One*) и **Бернхард Френц** (Bernd Frenz). В том же месяце менеджер проекта Антон Большаков признал: у сотрудников GSC не самые большие зарплаты в отечественной индустрии, поскольку превышен бюджет проекта. Он также указал на цели, которые ставят перед студией THQ: в частности, S.T.A.L.K.E.R. должен разойтись тиражом не меньше, чем миллион копий.

Впрочем, директор компании GSC **Сергей Григорович** сказал, что уверен в коммерческом успехе «Сталкера», и дал понять: создание второй части – вопрос решенный.

## ЯНВАРЬ 2006

Пошли слухи, что у GSC большие сложности. Десять издателю надоело ждать, когда украинцы соблаговолят доделать игру. THQ намерено изъять все наработки и передать другой команде, порастороннее. Однако один из программистов отсудил горячие головы. Такое просто невозможно: код Shadow of Chernobyl почти не задокументирован, и другой разработчик никогда не разберется в нем.

По слухам, GSC покинула часть команды, работавшей

# СРОК

над S.T.A.L.K.E.R., а из игры удалили ряд важнейших особенностей. Пошли пересуды, что долгострой может никогда не увидеть свет.

## ФЕВРАЛЬ 2006

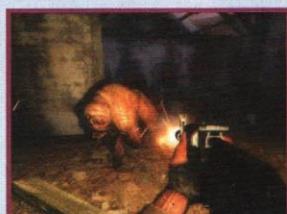
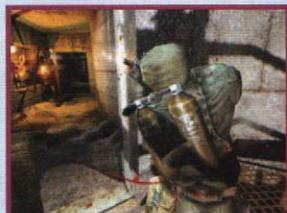
S.T.A.L.K.E.R. избавился от клейма *when it's done*. GSC наконец-то назвала дату выхода – I квартал 2007 года. А попутно заверила: больше переносов не будет.

Одновременно студия опровергла тревожные известия о своей игре. Да, признали авторы, ряд второстепенных особенностей действительно исчез. Например, ограничена возможность пользоваться транспортом. Однако игра не станет «коридорным шутером», как утверждалось на некоторых западных сайтах. Также разработчики развеяли слухи о проблемах внутри студии: «В команде были проведены сокращения, коснувшиеся арт-отдела – в связи с тем, что работа по графике почти закончена (из 40 человек 5 сокращены). Никто из руководства, программистов, и уж тем более тестеров не может быть сокращен».



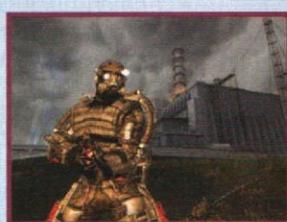
## ОКТЯБРЬ 2006

GSC снова пригласила игровых критиков в Киев – посмотреть на почти готовый S.T.A.L.K.E.R. Все прилетели и были вознаграждены экскурсией в Чернобыль. Ее участникам вручили по «сталиковскому» вешмешку, где, среди прочего, лежала бутылка водки. Западные журналисты (а их набралось больше шестидесяти) были в шоке: и от игры, и от такого опыта. Спустя несколько недель новый видеоролик раскрыл точную дату выхода шутера – март 2007-го.



## 1 МАРТА 2007

Вице-президент издательства THQ Келли Флок (Kelly Flock) сообщила: S.T.A.L.K.E.R. ушел на «золото». История разработки одного из самых амбициозных проектов XXI века закончилась.



# ДНЕВНИКИ СТАЛКЕРА



НОВАЯ СЕРИЯ РОМАНОВ  
ПО ИГРЕ S.T.A.L.K.E.R. ОТ  
ИЗДАТЕЛЬСТВА "ЭКСМО"

ЧИТАЙТЕ УЖЕ  
В МАРТЕ!



[WWW.STALKER-GAME.COM](http://WWW.STALKER-GAME.COM)

