

МОИ ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР

S.T.A.L.K.E.R.

shadow of chernobyl

VAMPIRE
E MASQUERADE
BLOODLINES

Castle
Strike

WARS & WARRIORS
JOAN of ARC

Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

СТАЛКЕР

shadow of chernobyl!

Welcome to Chernobyl

Куда только не забрасывала нас редакция фантазии разработчиков, в каких только уголках Земли и иных миров не приходилось нам с оружием в руках отстаивать право Добра на безоговорочную власть над сердцами и душами людей и нелюдзей. С кем только мы не воевали — люди, инопланетяне, мутанты, рыжие гномы, вообще невообразимые существа с абсолютно непрони-

вейший интерес, а вечно голодные до сенсаций журналисты набрасываются на разработчиков, требуя подробностей, подробностей и еще подробностей.

Не буду уверждать, цифр у меня в руках нет, но, ИМХО, на территории стран СНГ проект, о котором больше всего пишут, который чаще всего обсуждают и который больше всего ждут, — это не DOOM и не HL 2, это **S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl**.

В этот раз нам не придется бродить по Фобосу и Деймосу, мы не заглинем в гости к древним египтянам и не сходим на чашку чая к вытесцам. Даже эльфийские леса посвятить нам не удастся! Оказывается, для того чтобы создать нечто действительно оригинальное, вовсе не нужно стремиться куда-то вдалеку. Достаточно просто оглядеться. Достаточно взять хорошую идею из хорошей книги, написанной отличными авторами, и перенести ее действие в место, близкое всем нам. В Чернобыль. Что интересно, таким образом убиваются сразу несколько зайцев — во-первых, жители СНГ с нетерпением ждут игру, действие которой разворачивается у нас, а во-вторых... А для иностранцев слово «Чернобыль» говорит даже больше, чем «Киев» ☺. Во всяком случае, не меньше — об оверкири на нашей АЭС слышали все.

Время шло, мы ждали, разработчики обрассывали нас скриншотами и роликами, огромным количеством скринов, интервью и прочих материалов. Нам обещали, нас убеждали, у нас интересовались. Мы ждали! И снова на нас вываливались скриншоты, ролики, интервью, обещания, заверения. Мы ждали! Игрс меняло название, и нам обещали, уверяли, объясняли. Мы ждали! Игру переносили, давали объяснения, заставляли esperar, уверяли. Мы ждали! Мы верили!

Мы хорошо умеем ждать! И верить!

Вот только время шло, а результатов не было видно, и постепенно вера начинала спадать.

Нет, ролики и скриншоты — это круто. Украденное у разработчиков альфа анимация увлечение. Показанная на КРИ 2004 технокем-ка тоже довольно глаз совершенство графики, хотя и несколько кривоватой анимацией.

Издатель: «Русобит-М»

Жанр: Survival FPS/RPG

Системные требования: пока неясно ☺

Дата выхода: 10 сентября 2004 года

Вот только революционного AI мы так и не увидели. Вот только самого основного в игре — геймплея и атмосферы, нам не смогли показать. Почему?

И тут в голову многих начали закрадываться очень серьезные сомнения — а может быть и нет его, этого геймплея? Красивая картинка есть — и больше ничего. А ведь до официальной даты выхода — 10 сентября — времени осталось не так уж и много.

Сразу частно, одна из причин, почему в «Мике» не было превью «Сталкера», заключалась в отсутствии информации. То есть, с одной стороны, инфы новалом, хоть лопатой гребли. А с другой... Мы уже восхитались скриншотами и роликами «Криас» ☺. То, что хотелось бы чего-то более существенного. Подкрепленного не только словами.

И вот, наконец, 17 марта компания **GSC Game World** собрала украинских и российских журналистов для первой публичной демонстрации игрового процесса «Сталкера». Естественно, пропустить такое событие мы не могли, и вот перед вами отчет.

Сразу хочу сказать, что выводы, которые я делюю, основаны только на том, что я видел лично и что смог потрогать руками — точнее, поиграть. Если вы надеетесь, что сейчас я в своем стиле жестко раскритикую «Сталкера», дальше можете не читать. Если вы рассчитываете, что я буду петь «Сталкеру» оды и вить от восторга, — опять же, дальше можете не читать. Только голые факты и мои комментарии. Только некоторые мысли, небольшая доля сомнений и сто громки надежды, для хоббиства.

Welcome to GSC...

С чего начинается любая демонстрация? Нет, не с букета ☺. И даже, не с вышки. Начинается все с небольшой конференции, которая призвана настроить журналистов на нужный лад. Правда, GSC начало немного иначе, первым делом накормив наших российских коллег и написав нас кофе — это тоже нас устраивает. На нулевой лад. Эта я вам как доктор говорю.



Сталкеры всех стран — объединяйтесь!

симыми названиями и непередаваемыми внешним видом.

Все это было. Все это повторилось. Все это начинало надевать и нагонять тоску. Ничего не могу с собой поделать, но когда очередная игра, очередная Портал в неисследованный мир, зорбасывает меня в джунгли Вьетнама или пещки Египта, или в лабиринты очередной завязанной врагами космической станции, мне становится грустно. Неужели фантазия разработчиков истисла окончательно, неужели кроме надеждових до зубного скрежета павторов нам ждать нечего? Торжество графики при унылой серости прочих составляющих — вот краткий диагноз, который можно ставить большому количеству современных экшенов. Впрочем, у некоторых и с графикой не особо ☺, но когда выбора нет, приходится играть в то, что нам подсказывают. Или не играть вообще. Впрочем, последнее — явно не наш выбор.

Так и хочется с видом умудренного опытом гуря начать вешать мол, все, игры вырождаются, все наиболее яркое уже выпущено, и кроме технического совершенствования нам ожидать нечего. И как результат — появление, да что там появление, даже слух о появлении сколько-нибудь нестандартного проекта вызывает у геймерской братии жи-

А потом началось конференция — в небольшом зале нам прокрутили новый ролик «Сталкера», немного порассказали о текущем положении дел и о команде, работавшей над проектом по одиннадцати часам в сутки, и предлагали задавать вопросы.

Честно говоря, сначала никто не решался — дело в том, что интервью с разработ-

чиками в Нете было множество, а зодать вопрос, как который отвечали уже раз сто, значило распосты в своем невежестве. Но мы, **крутые геймбастователи**, по дефолту невежественными быть не можем, так что че-



рез некоторое время вопросы последовали со скоростью пулеметной очереди. И каждый хотел что-то узнать, уточнить, высказать желательное, чтобы вопрос оказался максимально **каверзным**.

Понимая вкратце рассказать об услышанном.

Итак, как вы, наверное, помните, жанр «Сталкер» — **Survival FPS/RPG**, и если с первыми составляющими все более-менее ясно — ну да, Зона, мутанты, ужасы всяческие, привнесенные окончательно расшатать и без того пошатнувшейся психику нору, — то вот с элементами **RPG** в игре далеко не все было так вразумительно. А для многих и вообще ничего — нолерков всеми интервью и статьями, на конференции опять прозвучал вопрос о наличии в игре характеристик героя. И в который уже раз прозвучал ответ — характеристик героя, как в РПГ, не будет. Нам не нужно ничего прокачивать, чтобы научиться лучше стрелять. Нам не нужно убивать монстров, чтобы получить экспу, чтобы поднять уровень, чтобы...

Так какое же это РПГ без уровней? Обычных, comrades, конечно. Я напомню, что главное в РПГ — не ролевая система, а возможность отыграть персонажа. Вот и отыграйте. Сталкер. Наиболее дотошные наши читатели наверняка заметят мою оплошность в выводе формулировки и воскликну! — Крест, так тогда и «Кримсонленд» ведь тоже РПГ. Мы там вполне можем отыграть безумного десантника. Можете. Вот только в «Кримсоне» это единственная доступная вам роль. В «Сталкере» же вам предоставляется гораздо большая свобода — хотите, режьте всех и убивайте, хотите — приходите на помощь. Хотите — выполняйте квесты и исследуйте мир, хотите — помяните направом к одной из возможных концовок. В любом случае вам нужно будет собирать артефакты, зарабатывать деньги, исследовать мир, плугнуть себе новое, более серьезное снаряжение, без которого в более опасные районы не сунетесь. Придется общаться с NPC — чем не RPG-элементы?

Что тут можно сказать? Вы помните такой великолепный экшен/RPG как Deus Ex? А вторую часть помните? А, вижу, вспоминаете, в том числе и наш отчет. Там ведь разработчики тоже изничтожили ролевую систему, и

что в результате? Не более чем неплохой экшен. И это несмотря на квесты, обшине и множество других присущих ролевым играм фишек. Такие вот дела. Нет, я не пытаюсь сказать, что отсутствие характеристик скажется на «Сталкере» негативно — мы ведь знаем, что их нет, и не ждем их. Просто опасуюсь, что многие игроки будут этим разочарованы и начнут кричать, что вместо обещанного им подсушили очередной шутер. Необычный толк — местом действия.

Возвращаясь к теме свободы, — как вы знаете, вы не единственные сталкеры в игре. Так вот, сообщаем: сталкеры бывают нескольких типов — состоящие в одной из группировок и нейтральные, как вы на момент начала игры. Группировки тоже бывают разные — есть миролюбивые, готовые прийти на помощь в трудный момент, а есть и полные отморозки — к кому хопита, к тем и присоединяйтесь. Или не присоединяйтесь, а действуйте самостоятельно.

Лично меня, как человека доброго и миролюбивого, сразу заинтересовал вопрос: что будет, если я решу устроить крововую баню и превратить «Сталкер» в сплошной «Постап», не присоединяясь ни к кому и уничтожая всех попавшихся на пути. Разработчики объяснили, что в таком случае мой рейтинг упадет, и на меня объявят охоту. Те же сталкеры будут пытаться меня прибить. Впрочем, такими вещами нас не удивить — вои, в «Серьезном Сэмзе» меня тоже все убить пытались, и где они? В общем, судя по всему, использовать тактику выжженной земли в игре можно, только пройти будет очень тяжело. Особенно учитывая, что в Зону постоянно приходят новые сталкеры, а монстры имеют дурную привычку размножаться. И тут разработчики выдали заявление, которое меня заинтересовало еще больше — помните, я говорил о группировках? Так вот, их число конечно, и если вырезать любую из них меньше чем за семь дней, она исчезнет! Вы себе представляете, какие возможности это открывает перед нами? Или я обязательно вырежу всех! Пусть знают, кто в Зоне хозяин.

Что еще интересного нам рассказали? Еще, сделать мир цельным разработчикам не удалось — т.е. подгрузки будут, и не такие, как в «Морзе», а как в большинстве ир. Это значит, что мир Зоны поделен на локации. Далеко, к сожалению, сделать его единым невозможно технически. Точнее, возможно, наверное, только вот играть будет не реально. Разве что на компах «Лукса-Фильмса».

Еще одно интересное заявление разработчиков: оказывается, они очень опасались второй «Халфы» как возможного конкурента — но, поюзав бету, поняли, что опасались зря — увы и с х, на «Халфу» практически полностью построена на порядком всем надежнее скриптах, тогда как в «Сталкере» скриптованных сцен будет не более 10%. Смелое заявление, скажу я вам. Это ведь какой интеллект нужен!

Кстати, говоря об игре, разработеры постоянно твоядили о реализации — реалистичная физика, реалистичное поведение живых существ, мы не могли заинтересоваться: нужно ли будет нашему герою спаст, и не убьет ли его во сне Слэббелл — спаст (как и есть) в игре придется. Теоретически, бродящие по Зоне сталкеры вполне могут вас резать, а слегка зарезать — так вот, чтобы этого не случилось, сделан скрипт — при приближении противника вы будете просыпаться. Пусть это и не очень реалистично, зато сколько нервных клеток сэкономи! Между прочим, противники подобным скриптом не обладают, так что нож в руки, и вперед — искать спящих сталкеров!

В общем, на конференции мы узнали немало интересного, но обещания — это только обещания, а вот возможность погонять на готовом уровне игры — это... Это совсем другое. Это возможность почувствовать, пусть немного, тот самый геймплей, ту самую атмосферу.

Welcome to S.T.A.L.K.E.R.

Умирающий сталкер лежит на полу
— Друт, слушай, что я тебе скажу... — шеп-

но мне некогда слушать, я не люблю слушать, тем более что говорит он по-английски, а я в этом изобретении иммигрировал не силен. — вынутый из корпуса болт летит умирающему в лоб. Тот испускает сдавленное ругательство и умирает. Покаялся с богом, товарищ! И благодаря за полноразмерность разработчиков — несмотря на голод, я не смогу тебе съездить. Хм. Странно, когда ты успел выдать мне квест? Так, найди некоего сталкера, отобери у него артефакт и отнеси торговцу. Просто и со вкусом.

Собираю оружие и патроны, выхожу. Эх, красотища то какая — даже матом ругаться не хочется. Свернись с картой — аго, нам на север — но куда спешить, я лучше пополю. Попавшийся из-за угла противник ставит на моей прогулке крест. Черт! Я не зарыл оружие!

Рестарт.
Умирающий сталкер лежит на полу.
Тонкий бросок болта отстрелывает его об-

давшись с ангелами раньше, чем он успева-



ет открыть рот. Я подбираю оружие, заряжаю автомат и переключаясь обратно с патронами из инвентаря в пояс. Выхожу на улицу — ван за тем зданием прячется противник. Аккуратно обхожу — его нет. Странно,

а что это за собачка? Собачка, собачка, вы-па-ши! Собака! Скотина! Получи! И ты получи! И ты! А вот и стalker — на тебе гранату. Подбираю дувстволку, идем дальше. Красотища какай! А чего это дозиметр так



пищит? Радиация! Плевал я на радиацию, после того как рванул Чернобыль, я ее столько получил... Блии, это не радиация, это аномальная зона! На.

Умирающий стalker лежит на полу.

Пытаюсь ударить его ногой — не выходит. Молча собираю оружие, слушаю его треп, после чего выпускаю очередь в голову. Да. Кроваво мало. И голова на части не развалилась. А если по ногам стрельнуть? Нет. Не отравляется... Жалко ☹.

Выхожу, осматриваюсь: ого, вот и собачки — получайте. Живучие, твари. Так, где стalker? Нет, и там нет. А там? Есть. Только мертвый. Совсем мертвый. Ну, парень, не твой сегодня день. Тогда пойдем все же погуляем. Красотища! Дозиметр пищит. Дозиметр??? Назад... Так, кирдам болт — ого, нет, туда мы не пойдем. В сторону, кирдам еще болт — нет, и туда мы не пойдем. Блии! Куда идти? Черт, еще один стalker! Откуда??? В сторону, стрейфимся, стреляем. Дозиметр пищит — нельзя, нельзя бегать, аккуратно — пятючок метр на метр — двигаемся по нему. Стреляем. Место для маневра нет совсем. Стреляем. Есть! Стalker падает. Фух, утираем пот со лба... Надо же, чуть не погиб. Блии! Монстры! Ну, получи! Одна из собак прыгает, намечаясь влететь в горло. Отходим в сторону, и она пролетает мимо, прямо в аномалию. Есть! Приглушенный визг, и нет больше собачки. Ах, еще и ты! На! Получи! Фух, кажись выпугались.

Опускается ночь... Луч фонарика не в силах отогнать тьмюту — так, чуть-чуть рассеять. Кто-то вает, что-то скрипит. Дозиметр пищит. Страшно, ого... Блии! Уф! Не люблю, когда из тьмюты так неожиданно выскакивает, чуть не померю со страха... Хотя... Похоже, все-таки помер!

Умирающий стalker лежит на полу.

Говори! Говори! Устал я уже тебя убивать, пусть с тобой собачки развлекаются. А я пошел — деп, понимаю, много. Еще не все тут паспортан. Еще не все понял — да и квест выполнить нужно...

Не скажу, сколько раз мне пришлось умирать — меня расстреливали стalkerы, убивали монстры, я погибал в аномальных зонах, и приходилось начинать сначала (ибо сейвов в дымке не было), но дела того ста-

ило. Да, нам показали небольшой кусок Зоны. Маленький кусочек с небольшим количеством монстров, стalkerов и аномалий. Причем, скажу сразу, что особым интеллектом противники не блистали — по словам разработчиков, его еще просто не успели прикрутить. Но при этом, играть было интересно и временами страшно. Первое, что вызывает уважение, — это система симуляции жизни. Противники ходят как хотят и куда хотят — в этот раз вы встретили стalkerа в одном месте, в следующую раз в другом, а в третий наткнулись на троп: видно, бедняга не очень удачно пообщался с монстриками, или забрел в аномалию. С животными то же фишка — на вооруженных людей они реагируют адекватно: пытаются ударить, но если вы ранены, истекаете кровью или у вас кончились патроны. Сами понимаете. Запрыгнут и паспорт не спросит. В дымке, кстати, был специально повыше уровень их агрессивности — чтобы пострелять побольше.

Второе, о чем нельзя не сказать — атмосфера: некоторые моменты в игре мира реально испугали. Когда на тебя из тьмюты что-то прыгает, это не очень приятно. А теперь на секунду прикиньте, что превадится, кто и откуда на вас набросится, и набросится ли вообще, невозможность — те. Зайдя с собой, вы можете наткнуться на других противников в других местах. Приколно? А стalkerы, способные устраивать засады и оборудующие снайперские гнезда всякий раз в новых местах? При таком раскладе, если разработчики справятся с задачей, нас ждет игра, проходить которую можно снова и снова. Во всяком случае, тот небольшой кусочек, который мне показали, я прошел раз пять, и мне не надоело.



О чем еще обязательно нужно сказать, так это о физике — хваленый второй «Дуэс» с его «кармиз» просто ошарашивает и нервно курит чай. Физика «Стalkerов» во много раз более реалистично. Выпустив очередь из автомата в дверь, вы можете зайти в комнату и обнаружить на противоположной стене дыры от пуль. Бочка, по которой вы ударили ногой, не летает, как картонная коробка, а падает и катится, если ее сбить точной очередью, эффект такой же. Большинство предметов — шкафы, столы и стулья — отлично расстреливаются из оружия или взрываются гранатами. Трупы падают по-разному, в за-

висимости от того, куда попала пуля — в обшечем, великолепно.

Welcome to...

Время делать вывод, да?

Да.

Итак, суммируем — по качеству графики «Стalker» действительно крут, фотореалистичные текстуры и полный набор всех модных нынче фишек налицо. Это не «Крида» с его фэйковыми скринми — это суровая правда жизни и великолепный движок.

Но мы с вами в этом ведь и не сомневались, да?

По поводу РПГ-составляющей... Пока затрудняюсь сделать вывод. Возможно, отсутствие



характеристик, оно и правильно, в игре будет смотреться адекватно, а может быть... Посмотрим. Многое зависит ведь и от того, какого уровня квесты нам предложат — если это будет крошечное лубяк всяких, то... Сами понимаете, тут и всяких канюшек не снают.

Геймплей. Атмосфера.

Нет, к Старикум то, что я в видео, отношения не имеет, как, впрочем, и к Торкосу. Скорее уж к Кингу ☹.

Нет, это не Зона «Ликинка», она другая. Лучше, хуже — не знаю.

Но мне понравился Динамично. В определенные моменты весьма нервно и даже страшно.

Ждать ли нам «Стalkerов»?

Странный вопрос. Даже если бы увиденное мне не понравилось, я бы все равно рекомендовал ждать. Как минимум, чтобы потом попить чаем ☹. А на самом деле не так уж много экшенов делают на нашей отчизне, так что ждать стоит любой.

Не разочарует ли нас игра?

Хочите, открою вам тайну? Это зависит не от разработчиков. И не от меня. От вас.

Все зависит от того, чего вы ждете. Если нечто необычайное (еще и со статуи у персов ☹), то разочарует.

Если нечто кровавое с кучей мяса и расплененной — несомненно, разочарует.

Если вы внимательно прочитали мой материал, и описанное совпало с тем, что вам дорого, — тогда, надеюсь, все будет хорошо.

Мы будем пристально следить за ходом разработки и сообщать вам обо всех подробностях.

Ждите!

P.S. Тем, кому, как обычно, моей инфы мало, крайне рекомендую посетить сайт игры. Очень много интересного, серьезно — <http://www.stalker-game.com>