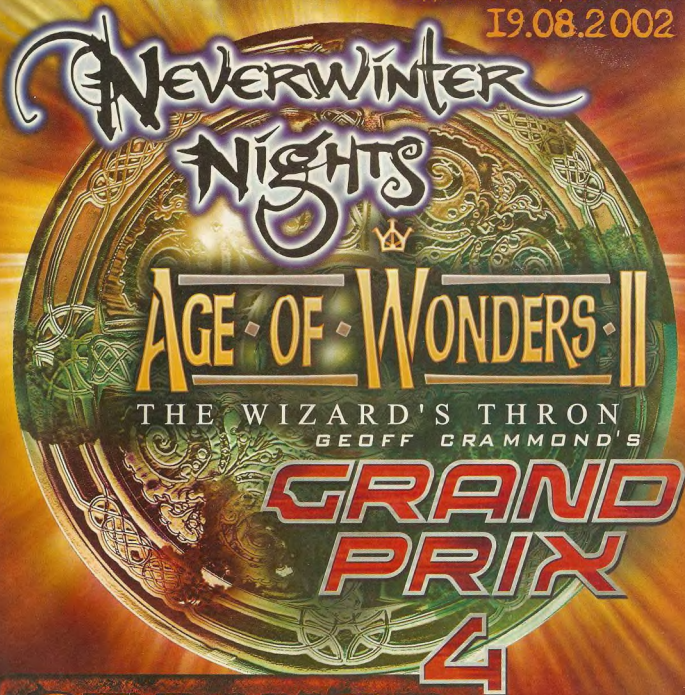


# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 16(49)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»  
Подписной индекс 22307

19.08.2002



# STALKER



А этот пустырь, расположенный на границе кварталов FPS и RPG, вскоре станет прибежищем stalkеров. Хотите узнать о жизни бесстрашных исследователей Зоны? Тогда заходите и смотрите.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf\_31@mail.ru

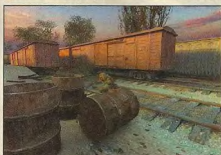
# STALKER

**Жанр:** FPS

**Разработчик:** GSC

**Издатель:** предположительно «Руссобит-М»

Сложно в это поверить, но еще три года назад обреченность GSC для нас с вами мало что значила. И большинство геймеров, в том числе и я, считали ну, подумавши, игру делают — много кто делает: подумавши, задел — все разработчики звалят свои проекты, Darkfall'у тоже заочно халявили ©. Но всем скептикам назло вышли «Козаки», и геймерская общественность, между прочим, не только СНГ'овская, заговорила, зашумела — дебют, до еще и такой успешный, что же дальше? А дальше — больше, как говорится, чем дальше в лес, тем третий лишней ©. Ой, не то



Чем дальше в лес, тем толще партизаны. И партизаны не оставили себя долго ждать, add-on к «Козакам» и... прозвонил — Venom. И если и до выхода этой игры немного сомневался в потенциале землячье, ну что поделалось, ну фанат я RTS, то пройдя весь Venom от «Интро» до заключительной олимпиады, захлебывался от крика: give me moreeee!!!

А тем временем товарищи разработчики из GSC не спешили поживать на славу, в недрах их компании зрею несколько проектов, в том числе и герой этого превью — **STALKER: Oblivion Lost**

Как признается сами разработчики, некоторые названия и задания сюжета навеяны им произведением братьев Стругацких «Пикник на обочине». Но на этом заимствование у классиков советской фантастики закончилось, далее идет свой абсолютно оригинальный сториплайн. Дабы не накапать текст сценариста, я прочту/ую

«Второй раз черной судорогой вступил Чернобыль, открылась Зона — новый уголок большого человечества. В один миг сотни людей, находящихся вблизи, обратились в беспроблемные ирригули невзличимый сил, а безумцев со сверхъестественными личностями. И предпринимались безуспешные попытки армии справиться с новой бездельно планеты или хотя бы предотвратить ее

развитие и распространение, но все оказалось безуспешно — отряды ученых и военных пропадали в Зоне, которая продолжала неуколочно расти»

Вот такая нехилая завязочка, впечатляет, не правда ли? Далее следует сказать, что из сотен, а может, и тысяч людей, которые отравились в Зону, вернулись единицы, и они рассказывали о жутких мутациях всего живого, страшных катастрофах и о массе других непонятных явлений. Людей, которые жили в Зону на разведку и за различными артефактами, стали называть stalkерами. Хоть армейские части и оцепили плотно опасную территорию, но stalkеры все равно просачивались внутрь, чтобы добыть артефакты, которые они могли продать за хорошие деньги и, купив на них оборудование, отправиться в другой, более опасный, участок Зоны за новыми трофеями.

Спустя двадцать лет после первых аномальных выбросов Зоны мы очнемся в шкуре молодого stalkера, который только-только начал свой долгий и смертельно опасный путь.

Мы отправимся в путешествие по очень большому миру, состоящему из множества уровней, площадь каждого из которых не менее одного квадратного километра. Само собой, уровни объединены в одну глобальную карту, и мы волны двигаемся туда, куда сами пожелаем, и делать то, что захотим. Если верить разработчикам (а GSC я доверяю, чего и вам советую), нам предстоит полную свободу действий, нелинейный сюжет и две совершенно разные концовки. Итак, делаем вывод: мы волны как просто исследовать зону, а может, да путешествовать в свое удовольствие, так и выполнять миссии, необходимые для продвижения по сюжету. И это все в игре из жанра FPS!

Приведу ситуацию, которая поможет вам представить Зону внешне:

«Мир Зоны — это заброшенные заводы, город, корнеры, различные постройки, полуразрушенные подземелья, туннели, железнодорожные пути, болота, леса, кладбища техники и людей. Земля покрыта взвесью черных озер, выжженной земли, ядовитых туманов, смертельных аномальных зон, иногда видимых, но чаще определяемых только при помощи специальных охранных».

Хочется добавить, что разработчики обещают смоделировать реально существующие города Припять и Чернобыль, а также Чернобыльскую АЭС, которая и является центром Зоны. В процессе создания игры ребята захотели окупиться в материал настолько, что лично поехали в чернобыльскую зону, дабы сделать необходимые фотографии и набраться

нужных впечатлений и вдохновения. Не всякий актер так вживается в роль, как разработчики из GSC увеличились процессом создания игры. И это свидетельствует лишь о профессионализме очень высокого уровня.

Очень большое значение в игре отводится торговле. Торговать можно будет как с повстречавшимися в Зоне stalkерами, так и с другими дружественными NPC. Но наиболее важен роль отводится одному старому stalkеру-ветерану, который живет отшельником в лесу, в хорошо замаскированной землянке. Он-то и будет давать вам заказы на различные артефакты, кои, в свою очередь, у него попросили люди из внешнего мира, например, ученые или военные. Также у этого старика вы сможете покупать оружие, амуниция, оборудование.

Кстати, общается около тридцати видов оружия, с возможностью его апгрейтить. Большое количество дополнительных приспособлений и приборов, а также афакторов, защитных костюмов и т. д.

Теперь об AI. Кх и в Venom'е, боты будут обладать виртуальным слухом и зрением, а благодаря специальному алгоритму, они смогут подстраиваться под манеру поведения игрока и создавать ему реальные проблемы.

Теперь самое время рассказать о графике. К моему большому удивлению, планируют



использовать не переработанный движок Venom'а, а абсолютно новый под названием X-Ray. Этот самый движочек имеет ну очень впечатляющие возможности — около 100 тысяч полигонов в кадр! позволяют совмещать как типичные открытые, так и закрытые пространства. Кстати, для анимации персонажей будет задействована система motion-capture. Короче, уровень графики ожидается на уровне © — вступительное «Интро» к Venom, а может, и лучше!!! И все это обещают оптимизировать даже для не особо сильных машин. Мне посчастливилось видеть ролик из игры — красота неописуемая!

После говоря, ждем **STALKER**. с нетерпением.