



ЧАЭС

в игре и наяву

**День первый, 16 марта.
Офис GSC Game World**

Сергей Светличный

В последнее время в стане фанатов «Сталкера» все сильнее стали проявляться, скажем так, несколько недовольные настроения, которые в общем и целом можно описать следующей типичной фразой: «Что вы нам все скриншоты показываете и обещаниями кормите – дайте что-нибудь настоящее!».

Примерно так Андрей Прохоров, главный дизайнер проекта, начал презентацию, устроенную GSC Game World сначала для зарубежных, а затем для украинских и российских журналистов. Презентацию, на которой впервые за уже довольно длительную историю разработки S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl был продемонстрирован игровой процесс, а если точнее, то одна из его составляющих – action.

После краткой вступительной речи собравшаяся публика увидела два новых видео – рекламный трейлер и вступительный ролик к миссии, в которую журналисты смогли поиграть по окончании пресс-конференции... Впрочем, мы забегаем вперед. Затем разработчики описали основные осо-

бенности игры (заметим, что ничего принципиально нового присутствовавшие не услышали, да такая задача перед командой из GSC и не стояла – они просто свели воедино всю ту разрозненную информацию, которую мы по крупицам «скармливали» нашим читателям в многочисленных «предварительных взглядах» на протяжении всего хода разработки).

Последовавшие за этим вопросы и ответы свидетельствовали, во-первых, о разной степени осведомленности журналистов о проекте, но в целом было видно, что отношение к «Сталкеру» у них благожелательное – вопросы ставились интересные и толковые, особой каверзости не отмечалось, и «завалить» разработчиков народ не пытался. Выяснились, в частности, такие моменты: в игре будут различные группировки, и геймер может как примкнуть к какой-нибудь из них, так и работать в одиночку; вырезать все группировки «под ноль» теоретически реально, хоть и очень сложно; проблема естественной «убыли» монстров решится с помощью еженедельного «выброса» из эпицентра Зоны новых тварей, сопровождающегося также изменением расположения аномалий; скриптов в игре практически нет; у главного героя будет несколько параметров (голод, усталость и т. д.), и для поддержания жизненных сил ему придется есть и спать; закончить игру (т. е. выполнить Финальный Квест) под силу любому сталкеру, а не только геймеру, однако игрока заблаговременно «предупредят» тем или иным способом, что такой-то персонаж близок к разгадке – так что неожиданного game over не предвидится; концовок как минимум восемь; системы развития характеристик таки не будет; лечить радиационное заражение станем водкой; тайна расшифровки названия пока остается тайной (во всяком случае, для нас – хочется верить, что, по крайней мере, сами разработчики в курсе).

Когда информационный голод был в общих чертах утолен, журналистская братия переместилась в «тестовый зал» – некое подобие компьютерного клуба, где каждый желающий мог на собственной шкуре испытать, каково же оно – попасть в Зону.

Как уже говорилось, демонстрировалась только action-составляющая геймплея – искусственный интеллект в ней хоть и присутствует, но еще не в полной мере (иными словами, при встрече с другими сталкерами душевного разговора не выйдет, поскольку они сразу хватаются за автоматы). Естественно, в таком варианте S.T.A.L.K.E.R. выглядит скорее как шутер, чем ролевая игра (каковой он и будет), но и сейчас можно оценить ее будущий потенциал, в частности пресловутую систему симуляции жизни, о которой сказано уже не-

мало. В Зоне имеется самая разнообразная живность различной степени агрессивности и уровня интеллекта, и хотя временами искусственная жизнь вела себя чересчур искусственно (что поделать, интеллект пока находится в стадии разработки), бывали и весьма впечатляющие моменты. Например, волк-мутант, напавший на игрока только после того, как тот спрятал оружие... А когда его убили, то скрывавшаяся в кустах тварь, выждав, пока игрок не отойдет на приличное расстояние, вылезла, схватила труп волка и утащила к себе в убежище.

Аномалии также присутствовали, однако особых проблем у игроков с ними не возникало – большинство опасных участков можно опознать по тем или иным внешним признакам, так что для «гайкомета» (так сами разработчики в свое время обозвали режим разбрасывания болтов для обнаружения аномальных зон) работы практически не было.

В общем, впечатления от демо-версии остались самые положительные – в отличие от наших предыдущих посещений офиса GSC Game World, теперь в «Сталкера» действительно можно было поиграть, и процесс этот оказался весьма увлекательным (даже несмотря на отсутствие на данном этапе остальных составляющих геймплея).

День второй, 17 марта. «Зона отчуждения»

Янош Грищенко

Поездка в зону отчуждения, организованная GSC Game World на следующий день после презентации игры, стала незабываемой. Во-первых, довелось увидеть зловещую АЭС и ее окрестности своими глазами. Во-вторых, провести параллели между виртуальной Зоной в S.T.A.L.K.E.R. и реальной. В-третьих, побывать в Чернобыле и Припяти просто интересно.

Самое тяжелое впечатление оставляет, безусловно, Припять. Кажется, что над городом все еще довлеет дух социалистического прошлого. Без демократического, правда, будущего. По крайней мере, на ближайшие десять тысяч лет – пока не распадутся радиоактивные элементы, осевшие в грунтах и воде. В центре некогда пятидесятилетнего города, как и положено, стоят административные строения (серп и молот наверху в обязательном порядке), гостиница, магазины и пр. Остальные здания – высотные бетонные дома, с крыш которых, говорят, хорошо видно близлежащую территорию Беларуси. До нее, кстати, всего десять километров. На еще не выбитых окнах горшки, кастрюли и дырявые тряпки, некогда бывшие занавесками. В покинутом детском садике – старые фотографии, где запечатлены малыши в спортивном зале. Нынче он превратился в боль-

шую комнату с рухнувшими конструкциями, но к стенам все еще прикреплены деревянные шведские лестницы. А где-то в холле прибитая доска с надписью «Мой город». Посреди улиц Припяти растут деревья и кусты, благо, по дорогам никто не ездит. Серые постройки сливаются с такого же цвета весенним небом, дополняя печальную картину запустения. Это мумия города, хорошо сохранившаяся, но давно уже мертвая.

До АЭС отсюда километра четыре. При въезде в Припять видно торчащую на горизонте знаменитую «трубу». А когда стоишь в 150–200 метрах от четвертого энергоблока, кажется, что до него подать рукой. Кстати, станция безумно похожа на свой аналог в S.T.A.L.K.E.R., у всех такое впечатление, что мы же бывали здесь когда-то – в игре. Темная глыба «саркофага», словно панцирь, скрывает под собой сотни тонн радиоактивных веществ. Но конструкция стала очень ненадежной – время и экстремальные нагрузки делают свое дело. Ну а обычный ветер из-за «фонящей» вездусущей пыли тут едва ли не главный враг.

По обочинам дороги мелькают заброшенные сельские дома. Хотя хорошо их разглядеть трудно – заросли кустарником и молодыми деревьями. А осенью, говорят, сады здесь просто ломаются от огромных, необычайно аппетитных на вид яблок. Есть их не рекомендуется. Почерневшие и полугнившие хижинки словно всматриваются в уходящую вдаль дорогу. Рядом видно покосившийся сельмаг и, вероятно, клуб. На полях стоят развалившиеся сараи, некогда принадлежавшие местным колхозам (все еще помнят, что это такое?), правда, подобное можно увидеть не только в зоне отчуждения. И это лишь придорожные села, а зрелище в глубинке наверняка еще более впечатляющее. На кладбище военной техники, которое занимает целый квадратный километр территории, рядами стоят транспортные средства средней и низкой степени зараженности, принимавшие участие в ликвидации аварии. Бронетранспортеры, пожарные машины, вертолеты – чего только нет. Все уже порядком подгнившее, полуразобранное и трухлявое. Кстати, это самое кладбище есть и в S.T.A.L.K.E.R., правда, на презентации его не показывали.

В самом Чернобыле сейчас живут четыре тысячи работников 30-километровой зоны. Даже подшучивают, что в Киеве, на Крещатике, уровень радиации выше: много гранита. Ну а всего в зоне отчуждения проживает несколько десятков тысяч человек, в основном стариков, вернувшихся, несмотря на запреты, в свои дома. На таких зданиях, чтобы защитить их от мародеров, висят таблички – «Здесь живет хозяин дома». Но с каждым годом, по вполне объяснимым причинам, их становится все меньше.

Наше время истекает – автобус поворачивает в сторону Киева. До свидания, Зона, увидимся в конце года – в «Сталкере».

