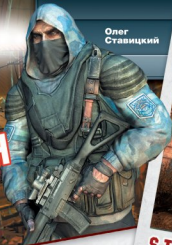


# ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

«ИГРОМАНИЯ»  
УЗНАЕТ МАССУ  
ИНТЕРЕСНОГО  
О ПРОДОЛЖЕНИИ S.T.A.L.K.E.R.



## S.T.A.L.K.E.R., THE PREQUEL (РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

**Что?** Приквел (пред-история, то есть) S.T.A.L.K.E.R.  
**Как?** Провести две недели в глубокой конспирации, отсылать GSC телеграммы забудю Морю, получать от них секретные скриншоты и скетчи, условившись встретиться «под памятником Пржевальскому в полдень», писать тексты для Лены, злейшей михайши. И, наконец, строить эти буквы на печатной машинке Зенгера.

Технически этого текста здесь быть не должно. То есть рубрика «Из первых рук» предполагает, что мы самолично провалили игру на вул, ездили в офис и разве что не заглядывали в исходный код. С приквелом S.T.A.L.K.E.R. вышла немного другая история. В «Сталкера», кажется, играли сегодня все. Это, безусловно, самый важный проект украинского (и, конечно, российского) игромана за последние несколько лет. Про новую планку качества, про мировые стандарты и прочие вещи даже говорить как-то неудобно. Важным моментом тут является вот что: совершенно очевидно, что продолжение зреет где-то внутри GSC Game World. Слухи, догадки и прочие обрывки информации курсировали в воздухе еще до выхода оригинала. Так вот, пользуясь дружескими отношениями, мы взяли GSC на карандаш и в течение месяца бомбардировали их вопросы, пока те не прощептали нам в телефон три слова: «Сталкер», «приквел» и «будет». Гриф секретности с информации, которую мы публикуем на ближайших трех страницах, еще не снят. Скриншоты, скетчи и рендеры, которые мы тут раскрываем, оказались доступными всего двум изданиям в мире — российской «Игромании» и британскому PC ZONE. Так что, когда встал вопрос, куда ставить материал о приквеле S.T.A.L.K.E.R., ответ на

него был очевиден. Это — информация из самых чужих ниш на есть первых рук.

### Иногда они возвращаются

Официального названия у проекта нет. S.T.A.L.K.E.R., the prequel — это исключительно наши фантазии, и что там будет в итоге написано на коробке, не знает пока никто, включая GSC. Тут важно заметить, что данные строки пишутся по адресу США, Лос-Анджелес, Wilshire Grand Hotel, за день до начала E3 Business & Media Summit, где состоится официальный анонс проекта. Поэтому вполне возможно, что в нашем всеобъемлющем E3-докладе появится какая-то новая информация по этому поводу.

А пока пара слов о том, что такое приквел. В отличие от активно ротируемого сиквела (то есть продолжения), приквел — это игра (а также любой другой культурный объект вроде фильма или книги), которая вышла после оригинала, но не продолжает историю, а наоборот — рассказывает о том, что приключилось ДО событий первой части. В случае со «Сталкером» это более чем актуальный ход, потому что игра, как мы все тут помним, начиналась довольно мистическим образом: главным героем с тяжелой формой амнезии обнаруживаются рядом с разбившимся грузови-

#### ЖАНР

Зона

#### ИЗДАТЕЛЬ

TIB

#### РАЗРАБОТЧИК

GSC Game World

#### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GSC Game World Publishing

#### ПОХОЖЕЕ

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

#### МУЛЬТИПЛЕЕР

■ Вслепую

■ Независимая связь

#### ДАТА ВЫХОДА

Первая половина 2008 года

#### САМЫ ИГРЫ

[www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)

ном. Как он там оказался, снабженный к тому же наказом «убить Стелка», — неизвестно. Кроме того, сама личность Стелка тоже довольно туманна. А он, между тем, единственный человек, трижды успешно добравшийся до центра Зоны (третий и последний раз случилось во время событий оригинальной игры). Что произошло во время первых двух визитов? Как герой оказался в грузовике? Как Зона отреагировала на первые два похода? Приквел в первую очередь отвечает на эти вопросы.

Таким образом, главный герой остается прежний, а вот мотивация у него несколько другая. Благодаря одному из визитов Стелка Зона выходит из равновесия, нару-



Приквел будет заметно симпатичнее оригинального «Сталкера».



Архитектурно и атмосферно Лиманск, похоже, будет напоминать некоторые этапы You Are Empty.



шается баланс, случается несколько выбросов, которые повреждают нервную систему игрока. Так что герой отправляется в Зону, чтобы остановить Стрелка и фактически вступает с ним в открытую конфронтацию.

Кроме того, события приквела разворачиваются на фоне конфликта сталкерских группировок. Выбросом, который спровоцировал Стрелок, Зона надеется уничтожить всех остальных сталкеров, подобравшихся к ней слишком близко.

Вторая причина, по которой GSC не продолжают оригинальный сюжет, а интересуются его предсторией, — это заданный масштаб. В Зоне явно еще осталось чем заняться. Артефакты, аномалии, кланы, детекторы — мы явно видели не все, и прежде чем двигаться к дальше (то есть к сиквелу), нам предлагают как следует познакомиться с Зоной и ее возможностями.

Если вы подумали о новых областях Зоны, то совершенно правильно сделали. Упомянутый уже выброс радикально изменил всю Зону. Некоторые районы оказались полностью отрезаны или недоступны, зато появились другие. Соотношение старых и неисследованных локаций в приквеле — примерно 50/50. На нашу резонную просьбу сообщить, куда конкретно мы попадем, GSC раскрыли три новых области: «рыжий» лес, потерянный город Лиманск и подземелья Припяти. При этом в саму Припять на этот раз попасть не удастся, зато мы пройдем под ней. Это даже не подземелья в привычном смысле, а скорее город под городом. В Лиманске, кстати, случится самое масштабное столкновение группировок, так как он являет собой кратчайший путь к центру Зоны.

При этом старые области тоже изменятся. Зона прибавит в аномалиях, и вообще возмущение силы в приквеле будет куда сильнее — GSC явно хотят показать, что Зона постоянно меняется, и не в последнюю очередь благодаря визитам сталкеров. Обещается быстрое появление аномалий: развороченная под действием гравикоцентрации (что бы это ни было) земля, пространственные аномалии, кольца Мебиуса, в которых застряли целые экспедиции. В общем, GSC, похоже, заняты реализацией вагона тех самых задумок, которые не дожили до оригинальной игры.

## В мире животных

Ну и, конечно, A-Life. Оригинальный S.T.A.L.K.E.R. слишком явно делился на две ос-

## Добро пожаловать в Лиманск



Лиманск — единственная из новых локаций приквела, о которой GSC охотно говорят. Кроме его нынешнего назначения (кратчайший путь к Зоне), Лиманск также известен как маленький районный город 50-х. В отличие от пропитанной ура-патристическим духом Припяти, Лиманск — это маленькие улочки, детские площадки, белые колонны, сквер и разве что не романы под березой. Здесь имеется мозаика, статуи, какие-то необязательные детали вроде самодельных столов, деревянных пестушков в детском саду. Спичиванный с фотографией старых районов Киева, Лиманск — плотно застроенное поселение, расположенное на холмистой местности, так что ожидайте перепадов высоты и соответствующих тактических маневров.

А воевать тут будет за что. За контроль над Лиманском сошлись две серьезные группировки — «Долг» и «Свобода». Эта локация работает в первую очередь на эмоциональном контрасте. Аристократичный маленький город, населенный аномалиями, сталкерами и расстрелянными статуями, — довольно необычный игровой опыт. Уж с чем-чем, а с идеально выстроенной атмосферой у GSC всегда был полный порядок.

ставные части — сюжетную и симуляционную. Приквел делает еще один шаг к смешению этих двух элементов. Упомянутая уже сватка за Лиманск — показательный пример. Битва двух кланов — явление сугубо симуляционное, однако наше решение о том, за какую из двух сторон вступить, самым непосредственным образом повлияет на геймплей.

Вообще, открытая война группировок призвана помирить симуляцию и сюжет. У каждой фракции теперь имеется своя база со своим лидером, складами, охраняемым периметром, набором мини-игр, баром, комнатой механика, проводником и прочими NPC. Кроме глобальной цели — показать всем прочим, кто здесь главный, — противостоящие партии рады поделить второстепенными квестами вроде захвата точки перехода между уровнями, места скопления артефактов и аномалий, рейда на конкурирующие отряды.

Мы же можем присоединиться практически к

любому клану и даже дослужиться там до какого-нибудь внушительного звания. В отличие от ранга различаются и задания — если начинающему участнику поручат разве что зачистку придворной территории от мутантов, то бывалого возьмут с собой на штурм вражеской базы.

При этом группировки станут куда более оригинальными и персонализированными. У каждой — свои особенности и отличия. Скажем, бандиты не заняты поиском артефактов — они грабят других сталкеров или порабощают их. Поэтому, если вы захотите определенную область от бандитов, то автоматически поможете другим кланам и тут же увидите, как ваша группировка заполнит район.

GSC заняты налаживанием тонкого баланса, который периодически сбивал в оригинале. Например, чем больше точек с артефактами контролирует фракция, тем более одаренных сталкеров она может нанять. Ощущение некоторой фрустрации, которое периодически посещало игрока раньше, обещают устроить: A-Life настроивают так, чтобы мы постоянно видели конкретные результаты своих действий. Чем больше территории вы контролируете, тем более внушительной становится ваша фракция, в нее потянутся новобранцы. Захват любой научной точки приводит к серьезному усилению ваших позиций — появляются новые костюмы, новое оружие, хитростные конкуренты.



А это уже похоже на недореализованную цитату из Shadow of Colossus.

