

ЧУВАК

ИАМ СВОЕЙ ИАМ ДРОГОЙ, СТАЙКЕР



Алексей Сытинов – сценарист и геймдизайнер S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и S.T.A.L.K.E.R. 2. Именно он придумал большую часть того, что ты видел и делал в первой части игры, и мог бы сделать и увидеть во второй, если бы не печальные декабрьские известия о неожиданном закрытии GSC. В общем, мы залезли в голову одного из создателей самой известной украинской игры, с целью узнать, что он думает о...





Знакомься, Алексей Сытнянов
День рождения: 25 июля
Город: Киев
Рост: 191 см
Интересы: психология, создание культовых игр, мистицизм

О том, как попал на S.T.A.L.K.E.R.

Меня взяли левел-дизайнером на «Казаки». Команда готовилась тем временем к выставке, какой-то проект секретный разрабатывался с новыми технологиями. И я оказался за компьютером, на котором была ацтековская альфа-версия «Сталкера». Я тайком изучил ее вдоль и поперек, поразился, насколько она атмосферна и насколько хорошая технология была в 2002 году. Работать на «Казаках» мне не нравилось совершенно. А потом Антон Большаков (заместитель директора GSC – прим. ред.) случайно спросил меня, нет ли человека, который может написать сценарий. Я сказал, что такой человек есть: это я. Показал, что делал, какие диздоки писал к тому времени. Ему понравилось, я начал пробовать варианты. Идея «Сталкера» уже была. Как-то команда готовилась к тому, чтобы начать его делать. Сначала в планах была крымская зона и 15 линейных уровней, а из дизайн-документа было две странички со списком моделей, которые нужны. Я сразу почувствовал, что у игры огромный потенциал, и она будет культовой. Ведь игра про наш мир. Про некую разруху, которая в том или ином виде присутствует в жизни постсоветского пространства, ну и, в принципе, даже шире.

О разработке

Я начал делать игры, потому что не нашел хороших игр: их оказалось не так много, а мне хотелось большего. Прошел около полутора тысяч игр – я исследую игры, это важная часть профессии геймдизайнера. Если бы я снимал фильмы, мне необходимо было бы смотреть фильмы, чтобы видеть механизмы, на которых построено кино.



О современных трендах

В принципе, мне нравится, в каком направлении движется индустрия сегодня. Игры становятся более масштабными, глобальными, детализированными. Например, Скайрим или ГТА. Единственное – коммерция действительно душит творчество. Это печально. Раньше в играх было больше души. Их делало меньшее количество людей, и это действительно сказывалось. Вот сейчас в инди люди вкладывают душу. Потому что когда нас двое-трое – это одна цельная команда, у игры есть создатель. Если же это коммерческая разработка – с планом, то все должно быть гарантировано, ограничены сроки, выдвинут ряд требований, что часто приводит к уходу души из проекта. А душу может вложить только создатель с видением, в большой разработке этому слишком часто нет места.

О своем приходе в индустрию

Я пытался делать игры с 1993 года. Собирал команды, мы пытались что-то сделать. Специалистов практически не было. Пока я свои амбиции не сократил до какого-то простого казуального проекта. Это тоже оказался непростой проект. Ну, я его выпустил, ничего на этом не заработал. Выпустил еще один, там немножко заработал. И оказался перед ситуацией – либо пытаться делать мелочи, либо попасть в большую индустрию. И первое, что мне пришло в голову – это GSC.

О виденьи

В какой-то момент ко мне пришел вижн игры. Какие элементы там должны быть, о чем это все – та же симуляция жизни, например. Долго воевали за A-Life – вначале никто в него не верил. Только я и Дмитрий Ясенев (программист ИИ – прим. ред.). Я рассказал Диме идею, долго обсуждали, возможно ли это и как это можно реализовать. Его идея увлекла, и мы долго отстаивали перед Прохоровым (один из «отцов» S.T.A.L.K.E.R., создатель Metro 2033 – прим. ред.), перед программистами, что это в принципе возможно. В итоге, A-life – одна из важных особенностей игры. Хотя в какой-то момент систему хотели убрать, и сделать игру полностью линейной, чем-то в духе Half-Life.

Об искусстве

Настоящее искусство забирает у тебя все, всего тебя для рождения чего-то настоящего. Сейчас в игровой индустрии подход другой. Во главе угла – деньги, а не искусство. Ведь делать искусство – очень рискованно. Сделать коммерческую жвачку – нет рисков. Мы берем из разных источников, добавляем постапокалипсис, как-то там помешали – и сойдет, главное маркетинг, главное правильно подать. Искусство – настоящее – оно о духовности, оно о духе.

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

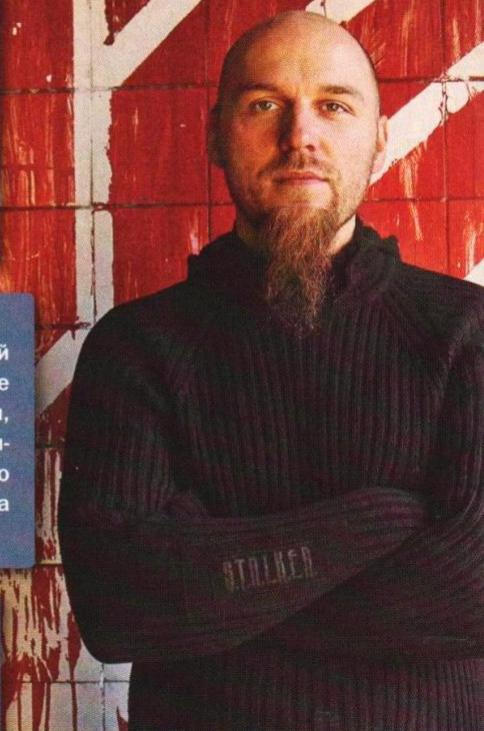
Я вижу «Сталкер», как действительно уникальный проект, участвовать в нем – редкая удача. В нем есть не только развлекательная сторона, но и более глубокая, философская. Если бы мы делали игру только ради коммерции, не ради души, то «Сталкер» получился бы гораздо проще и примитивнее. В какой-то смысле – это попытка сделать искусство.

О GSC

Компания заморожена. Пока она не функционирует, но Григорович может в любой момент вернуться и начать все снова. Часть команды все еще держится вместе – кто-то ушел, кто-то потерялся, но основной скелет остался. Мы решили не давать никаких комментариев по поводу работы над «Сталкер 2», чтобы не вредить проекту. Мое мнение по поводу закрытия студии – причина не в наезде бандитов или банкротстве. Владелец студии Сергей Григорович отдался от разработки игр и не занимался «Сталкером». Он только финансировал проект. Возможно, для него это был моральный груз. Но настоящую причину Григорович до сих пор не озвучил никому.

**О коридорах**

В линейных играх мир превращается в абстракцию. Есть просто какой-то туннель, по которому я бегу и стреляю. И противники – это тоже абстракция. Они не настоящие. Все пластмассовое.

**O S.T.A.L.K.E.R. 2**

Как я уже сказал, мы решили ничего не говорить о «Сталкер 2». Все, что я могу сказать, это – продолжение «Теней Чернобыля», где главным героем снова становился Стрелок. Арты, которые попали в сеть после закрытия студии, – это действительно рабочий материал. Там есть несколько стартовых локаций из игры – база новичков. Сценарий «Сталкер 2» был готов. Без детализирования, но от начала до конца, с побочными линиями. Полгода над ним работали три человека: я, Василий Пророк и Руслан Диценко. За несколько часов до презентации сценария всей команде Григорович сообщил о закрытии GSC. Но мы все равно провели презентацию, всем сотрудникам сценарий понравился, было много сожаления о том, что это нельзя воплотить. У нас родился действительно глубокий сценарий, лучше и качественней, чем в предыдущих частях.

О живом мире

При разработке для меня было важно создать эффект, что этот мир дышит, живет. Он непредсказуем. Когда игрок попадает в живой мир, все, что бы он ни встретил, переживается намного остree. Мы хотели, чтобы мир жил сам по себе, а не только благодаря игроку. В «Сталкере» игрок не главный, не самый сильный – он лишь один из тех людей, которых судьба закинула в Зону. И когда он действительно что-то делает – его заслуга в этом больше, он остree это переживает, чем когда он супермен, от которого пули отскакивают. Тогда это – не подвиг.

**О том, что игроки упускают секреты и второстепенное**

Я считаю, что это хорошо. Это мифология мира. Когда ты знаешь, что в игре еще много секретов, которые ты не видел, – другое отношение к игре. Мистическое такое ощущение, тайна появляется. Это наполняет мир атмосферой.

О конце света

Пост-апокалипсис – это выживание после разрушения мира. На территории СНГ мы в какой-то форме пережили разрушение старого мира – Советского Союза – и сейчас выживаем в том мире, который образовался после него. Эта тематика имеет свою особую глубину. А после уничтожения всего старого света появляется новый, и жизнь снова продолжается.

О праве на убийство

Если человек убивает кого-то в игре – он должен ощутить себя убийцей. Осознать, что это такое. Ведь это его выбор. Мы специально делали так, чтобы игрок мог всех убить. Это большая свобода для игрока. Главное – ты имеешь выбор, ты – свободный человек, ты можешь защитить свою или чужую жизнь, можешь стать спасителем или жестоким убийцем. Когда выбора нет, игрок этого не проживает. Его за ручку ведут по коридору, где разработчики все решили за него, сняли с него всю ответственность.

О неизбежности

В «Сталкере» важно не только разрушение, но и смерть. Смерть – как часть жизни. В «Сталкере» игрок сталкивается со смертью постоянно. Это дает совершенно особое ощущение жизни. Такие же как ты умирают, а ты продолжаешь жить. Для меня смерть – величайшая ценность. Она все вещи в мире делает драгоценными. Если бы мы были бессмертными – мы бы обесценили все, что имеем.

О легкодоступности

Сложность – часть геймдизайна, часть геймплея. Если сложность убирать – игра превращается в жвачку, она не вызывает энергии. Для меня идеальная сложность – это когда я подхожу к своей планке, грани между тем, где я могу и где я уже никак не могу победить. И вот на этой грани с какой-то попытки мне удается пройти дальше. Тут есть эффект роста, моего роста, который дает много энергии и удовольствия. Это действительно достижение. Но если в игре я просто тыкаю не глядя – внутренне я мало чего получаю. Может даже появиться раздражение, ведь я не удовлетворяю свою потребность в адреналине, в динамике. Желания исчезают: желание проходить дальше, желание добиваться чего-то. То, что легкодается, не ценится.

**Об Алексее Сытянове**

Я не знаю до сих пор, хочу ли я становиться публичной персоной. Я понимаю, что для меня это важно – чтобы меня узнавали, а к играм, которые я делаю, был интерес. Но с другой стороны, ходить по улицам, когда тебя все узнают и бегут к тебе... Это такой непростой вопрос...

Я человек с юмором, хотя может это не заметно. Серьезно изучаю современную психологию – психотерапию и практическую психологию. Благодаря этому многое осознал и увидел в контакте людей с другими (людьми), и с самими собой. Хочется привнести это в игры. Современная психотерапия поражает, она очень глубока. Представления же обычных людей о психологии остались на уровне цитат Фрейда, хотя сто лет уже прошло с тех пор. Не люблю ограничения, особенно когда отбирают свободу выбора.

Об эволюции

Я замечаю, что игры влияют на развитие человека. Однажды заметил, как влияет на наши отношения то, что мы видим в фильмах-мелодрамах. Многие люди строят свои отношения, ориентируясь на фильмы, которые они смотрят. На формы тех отношений, которые они видят у героев фильмов, книг. А сейчас на это влияют и игры. Это уже культурный феномен, который формирует мировоззрение людей, их психику, их отношения с другими. На игры сыпется много критики из-за разрушений и убийств. Тоже интересная тема – влияют ли игры с насилием на реальное насилие. У меня, например, такое отношение: да влияют, но не в негативную сторону. Это больше похоже на проявление некой неудовлетворенной психологической потребности, которую по каким-то причинам невозможно удовлетворить в реальности. Мы очень сильно скаты рамками социума, правилами и нормативами. Это важное и ресурсное состояние – попасть в мир, где есть анархия, где я могу разрушать. Я думаю, это важный опыт – проживание такой свободы. То, во что играет человек, показывает, какие процессы происходят в его душе, и если это – потребность в разрушении, значит, есть что-то в реальности, что человек хочет разрушить. Игры не вызывают приступы жестокости у добрых и спокойных людей. Тут лучше спросить – почему спокойный добрый человек вдруг начал играть в жестокую игру, что потянуло его разрушать.

