

# Третье пришествие СТАЛКЕРА

— Молишься? — спрашиваю. — Молись, — говорю, — молись! Дальше в Зону, ближе к небу...

— Что? — спрашивает он.

— Молись! — кричу. — Сталкеров в рай без очереди пропускают!

А. и Б. Стругацкие,  
“Пикник на обочине”

Да, “Сталкер” рождается в третий раз. Сначала книга, потом фильм, теперь — игра. Стругацкие, Тарковский, GSC Gameworld. После отчаянного марафона в киевскую резиденцию GSC эти понятия стали в стройный ассоциативный ряд. Игра по “Пикнику на обочине”, игра по “Сталкеру” — это сильно уже одной идеей. Чертовски удивительно, почему раньше никто не додумался.

Мало кому известно, что сначала S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost был вовсе не “Сталкером” с семью точками, а неким безымянным тактическим шутером. Концепция болталася на трех понятиях: “будущее”, “Зоны” и “артефакты”. Если удалить “будущее”, концепция как язычок замка входило в сюжет и вселенную “Пикника”.

Естественно, будущее удалили.

## Место встречи

Великолепный город Киев, великолепный Антон Большаков (заместитель директора) на великолепной черной “Тойоте”

— все предвещало удачу: мне, проекту, интервью. Офис GSC поразил: огромная комната, разделенная перегородками, по которой все ходят в тапочках — дань кровому покрытию (в другой комнате, поменьше, делают Firestarter). В коридоре — палеозойский пласт разномастной обуви, в коридоре — тренажер “любые мыши” и стол для пинг-понга. Судя по спортивной подтянутости некоторых сотрудников, инвентарь не простоял.

Алексей Сытняков, главный гейм-дизайнер и сценарист, облюбовал рабочее место у самого входа. До прихода в GSC он работал в собственной фирме, а игры мечтал делать еще со школы. Так что у руля Oblivion Lost стоит человек

век никоим образом не случайный, а наоборот — вдохновляющийся шедевральными произведениями мастеров индустрии типа Deus Ex, System Shock 2, Half-Life, Daggerfall и Final

Знак предупреждает:  
по таким местам в одиночку  
лучше неходить.



Fantasy... В общем, у Алексея есть источники вдохновения и есть доменная печь идей, которую это вдохновение все время подогревает.

“Игромания” [И]: Ты поклонник Стругацких

Алексей Сытняков [АС]: Да. И книга очень сильная, и фильм — одновременно психологический и философский.

[И]: В какой мере совпадают сюжеты игры и книги/фильма?

[АС]: Они перекликаются в основном понятиями “сталкер” и “аномальная зона”. Игрок должен, пользуясь чутью и аппаратурой, выживать в этой Зоне. Наш сюжет более реалистичный. Никаких инопланетян...

[И]: Как же образовалась Зона?

[АС]: В результате, скажем так, второй катастрофы в зоне аварии на Чернобыльской АЭС...

Когда Стругацкие писали книгу, никто не знал, что о земле Украины грянет звезда Польнь. Но она грянула, и теперь у нас есть своя собственная, невидуманная Зона. Быть может, там нет диковинных предметов, страшных ловушек и аномальных явлений — но никто не мешает их вообразить. Зондеркоманда GSC дважды ездили в Зону на охоту за вдохновением и фотоснимками. Оба раза Алексей и товарищи возвращались в Киев с целой кипой уникального фотоматериала. Из подробной, кадров в 200,

подборки можно было бы составить неплохую галерею на тему “что бывает после аварий на АЭС”. А бывает... страшно бывает, вот что.

[И]: Что вы там видели?

[АС]: Огромная заброшенная зона. Лежит техника, целое кладбище техники, полуразрушенные крыши. Огромный пустой город, в котором — ничего. Тихо-тихо... Пустые, выбитые окна, на полу валяется разный мусор — какие-то тапочки, куклы, противогазы... Висят плакаты советских времен. Мы заходили в Дом быта — там стоял упакованный прейскартон проката товаров 86-го года.

[И]: Докуда дошли?

[АС]: В самую глубь — оставалось 300 метров до саркофага, где законсервирована АЭС. Гигантский металлический корпус, но в нем уже щели, из которых ветер выносит радиоактивную пыль... Саркофаг постепенно разрушается. Неприятно думать о том, что случится, если он рухнет.

[И]: Есть какие-нибудь животные?

[АС]: Развелось много дикой жизни. Кошки, олени, волки, кабаны... Везде валяются огромные кучи перерытой ими земли. Вообще — там царит дух жуткой экологической катастрофы, намного более сильный, чем описывают в книгах или снимают в фильмах.

**За спинами четырех  
рейнджеров  
из GSC (Алексей Сытняков  
— справа) высится  
саркофаг, накрывающий  
станцию.**



Да, дух чувствуется. Даже при простом просмотре цифровых фотографий. Город, в котором когда-то жили, покрытся тленом и зарастает ржавчиной. Брошенные тягачи, танки, вертолеты, груды бессформенного железа и бетона, полуразрушенные здания, из которых торчат объеденные дождями ребра арматуры, покосившиеся срубы... Кажется, что экран монитора лучится сотнями микрорентген — и все же Зона зовет, манит и притягивает к себе даже случайного наблюдателя. Алексей привез оттуда несколько свидетелей последшего бегства человека от взбунтовавшихся атомов — ржавые, видавшие виды болты, гайки и наконечник древка некогда гордого флага — серп, молот и звезда, покрыты измельчавшейся серебряной. Смотреть на это было грустно.

Предистория "Сталкера" выстроена как гипотеза реальных событий. Во времена оны в Чернобыле действовали огромная антenna, излучение которой было признано специалистами как психотактическое. Алексей видел ее в натуральную величину, я — на фотографии, где она едва намечена зыбкими проволочными контурами. По слухам, излучение было направлено на Америку — проводился многолетний эксперимент по психотропному влиянию на умы граждан. Это не сказка, это полудокументальный факт. Вокруг подобных экспериментов и вертится сюжет "Сталкера" — здесь есть место и теории заговора, и противостояние спецслужб. "Концепция книги Структуризованных местами сюрреалистична", — поясняет Алексей, — "мы же пошли по пути реализма — как бы додумывая то, что и в самом деле могло произойти. Радиация, аномальные зоны, существа, которые там появились — во всем это игрок сможет поверить."

### Печальные картины и запустения открываются посюду на территории Зоны.



### Правила игры

По сюжету, никто не знает, что же произошло в чернобыльской Зоне и откуда там появились аномальные зоны и мутировавшие существа. Кажется, что катастрофа произошла на пустом месте.

После эвакуации пострадавших Зона превратилась в закрытый объект. Дистанционно там обнаруживались разнообразные аномальные явления, но исследовать ее было нельзя — каждый, кто осмелился войти внутрь, неминуемо погибал, невидимая сила просто разрывала людей на части.

Прошло много времени с момента взрыва, и Зона перестала быть смертельно опасной. Первыми в нее проникли исследователи-добровольцы, называемые сталкерами...

[И]: Как мы вступаем в игру?

[АС]: По сюжету, игрок возвращается из Зоны. Первый раз он попал с напарником, который погиб. У него нет никакой аппаратуры, кроме простейших детекторов.

[И]: Сожет неспешный?

[АС]: Да, он абсолютно нелинейный. Есть конечная цель, есть ответвления. События будут происходить независимо от того, участвует в них сталкер или нет. Он может принять в них участие, и тогда события как-то изменятся, или не принять.

[И]: Можешь привести пример таких событий?

[АС]: Чтобы игрок не чувствовал себя одиноким, мы запустим в Зону сто других сталкеров. Они будут там путешествовать, их можно будет встретить, они будут идти на те же задания, на которые идешь ты. То есть тебе дают задание и сразу говорят — вот, мол, еще два сталкера пошли

его выполнять.

[И]: Они будут с нашими конкуриентами?

[АС]: Не обязательно. Будут враждебные сталкеры, будут дружелюбные, можно будет пойти на задание с напарником или целой командой других сталкеров. Если ты встретишь в Зоне другого сталкера, с ним можно будет пообщаться, поговорить. Но если игрок имеет репутацию агрессивного типа, его будут просто встречать огнем.

В игре очень многое построено на взаимодействии персонажей. Алексей говорит, что будет обыгрываться масса ситуаций, от обычных дорожных встреч до мини-историй с драматической развязкой. К примеру, ты можешь пойти выполнить задание в команде с несколькими другими сталкерами, и по ходу действия могут начаться раздоры, возникнуть скорби, нередко закончивающиеся пер斯特релками. Или, скажем, вообразите такую картину: вы идете выполнять задание и на своем пути находите труп сталкера, весь изрешеченный пулями. А было известно, что в те края отправился троек... И вот один из них уже никогда не вернется назад. Что произошло? Стоит ли идти дальше, или лучше попытаться избежать встречи с теми двумя, которые ждут где-то впереди? А если встреча произойдет — чем они окончатся? Кто знает... Зона полна различных сюрпризов.

Или — такой пример: у каждого сталкера имеется прибор, который подает сигнал бедствия в радиусе 10 км. Попав в окружение, можно будет его активировать, и если рядом окажется дружественно настроенный сталкер, он, возможно, прибежит на помощь.

На третьем уровне находится бар сталкеров, нечто вроде бара пилотов в MechWarrior. Но начинающего сталкера туда про-

**Обратите внимание, как падает на стену тень от фигуры сталкера. Движение в плане освещения, тени и физики — честен, как зеркало.**

## ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА



то не пустят, к новичкам больше недоверие: они беспредельщики, почем зря выхватывают оружие, стреляют в кого попало... Никакой выдержки. Зато, немного освоившись в Зоне и научившись играть по ее правилам, можно будет узнавать в боре свежие новости, собирать команды и находить друзей...

[И]: Вероятно, сюжет сталкеров довольно сложно сделать непохожими друг на друга? Как вы добываетесь того, чтобы они все не были на одно лицо? Самой собой, я говорю не о костюмах...

[АС]: Мы делаем AI, исходя из расчета, как бы поступил в той или иной конкретной ситуации человек. NPC будут реагировать на действия игрока очень четко. Если игрок достал оружие, они начнут нервничать. Скажут — убери пушку. Если игрок не поспешил и начнет приближаться к нему с автоматом наперевес, один из сталкеров предупредит — будь стрелять. И на определенном расстоянии откроет огонь.

У AI будут "характеристики", соответствующие человеческим качествам — храбрость, благородство, или, наоборот, трусость, подлость. Некоторые NPC ведут себя вполне дружелюбно или нейтрально, другие агрессивно общаются, кто-то пытается обманывать и хитрить. Вполне вероятно, что NPC смогут заманить игрока в ловушку — пойдем, мол, в экспедицию. А там нападут.

[И]: Предполагаются ли другие NPC, кроме сталкеров?

[АС]: Конечно, ведь Зона оцеплена воинами, а вход в нее запрещен. Местность патрулируют армейские части, настроенные открывать огонь по первому встречному. С ними лучше не сталкиваться. Зато можно подслушать их переговоры по радио, узнать их планы. Кроме того, в Зону время от времени отправляются экспедиции учёных, которые с удовольствием прибегают к услугам проводников-сталкеров. Или предлагаю им награду за поимку представителей

ст

шое недоверие: они беспредельщики, почем зря выхватывают оружие, стреляют в кого попало... Никакой выдержки. Зато, немного освоившись в Зоне и научившись играть по ее правилам, можно будет узнавать в боре свежие новости, собирать команды и находить друзей...

**Уходящие в заваленный тоннель рельсы и оцифрованный электровоз... Здесь все нет. NPC ждут ордера на заселение.**

местной мутации — мутации, поразившей фауну. К примеру, игрок сможет отловить какого-нибудь кошмарного зверя, парализовать его и привести к нему экспедицию. Естественно, он получит за это деньги.

Далее в Зоне будут торговцы, которые склонят артефакты и всякие диковинные предметы. Собственно, тот игрок и будет зарабатывать себе "на жизнь" — то есть на пушки и новое оборудование.

[И]: Чем собой представляют артефакты?

[АС]: Время от времени в Зоне происходят энергетические выбросы, которые превращают обычные предметы в артефакты. Путешествуя по Зоне, игрок может обнаружить новый артефакт — при помощи приборов или визуально.

Впрочем, поиск артефактов и диковинных существ — далеко не единственный способ развлечь себя, путешествуя по Зоне. К примеру, перед вами может в полный рост встать

вполне конкретное задание разыскать и спасти пору влизших в дермы яйцоголовых, или вы можете по собственной воле отправиться выручать попавшего в беду сталкера. За что немедленно воспоследует награда — в виде денег или предметов, или, скажем, дружбы тех, кому вы помогли, — а это подчас дороже любых материальных ценностей.

## Страх сталкера

Увы или ура, но рост характеристик на дрожжах выполненных квестов в игре не предвидится. Поэтому что их нет — характеристики. Алексей считает, что сталкер, который к концу игры превращается в Илью Муромца только потому, что спас десять экспедиций, подстригли сюзану монстров и засорили взвод русаков, — это сказка. А "Сталкер" планируется как игра, буквально сотканная из одного сплошного реализма. Поэтому игрок разивается экономически и, если можно так выражаться, аппаратурно. Как в "Элите". "Мы разрабатываем деньги, покупаем новую аппаратуру, оружие, броню, экипировку... Благодаря этому мы открываем новые части Зоны.

То есть те, куда изначально игрок с пистолетом и простым детектором не проберется — погибнет", — говорит Алексей. "А что касается характеристик — опытный игрок и так будет действовать быстрее и разумнее, чем новичок. А новичок, набравшись опыта непосредственно в игре, перестанет призывать силы каждые полчаса. Вот вам и весь эксперимент."

[И]: Игра позиционируется как приключенческая или как шутер?

[АС]: Приключенческая — однозначно. Если у RPG убрать характеристики, то это оно и будет. В качестве подопытного можно взять Fallout — он довольно близок по духу и смыслу.

**[АС]: Чем собой представляют артефакты?**

Время от времени в Зоне происходят энергетические выбросы, которые превращают обычные предметы в артефакты. Путешествуя по Зоне, игрок может обнаружить новый артефакт — при помощи приборов или визуально.

**Комсомолец, спортсмен и просто красавец. Я про пулепет... Ну и сталкер неплох, конечно же.**

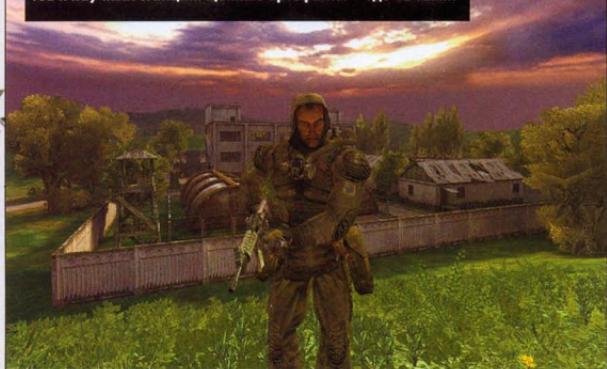
сю новые части Зоны.

игрок с пистолетом и простым детектором не проберется — погибнет", — говорит Алексей. "А что касается характеристик — опытный игрок и так будет действовать быстрее и разумнее, чем новичок. А новичок, набравшись опыта непосредственно в игре, перестанет призывать силы каждые полчаса. Вот вам и весь эксперимент."

[И]: Игра позиционируется как приключенческая или как шутер?

[АС]: Приключенческая — однозначно. Если у RPG убрать характеристики, то это оно и будет. В качестве подопытного можно взять Fallout — он довольно близок по духу и смыслу.

**В Зоне находится масса заброшенных заводов, институтов и научных станций. Ценные артефакты — где-то там...**



**Без детекторов не всегда поймешь, где здесь скрывается ловушка... Может, она у этих бочек, а может — там, на лестнице...**

Даже Зона устроено не так, как уровни в классических шутерах. То есть уровни у нас тоже будут, их планируется 15 штук, но все они расположены как бы на одной плоскости (за исключением пары подземных). Их соединяют естественные точки перехода — ворота, двери, преодолимые участки ландшафта или леса — допустим, небольшой каньон или просека. Площадь каждого из уровней, кстати, не меньше квадратного километра.

[И]: Хорошо, давай поговорим об устройстве Зоны. У Стругацких это была территория, сплошь начиненная коварными ловушками... хотя монстры там не водились. Как будет в игре?

[АС]: Зона частично повторяет местность вокруг Чернобыльской АЭС, по крайней мере, много соответствий — заброшенные дома, покосившиеся заборы, пустующие заводы и базы, те же кладбища техники... Само собой, в Зоне огромное количество аномальных областей — от просто загадочных и непонятных до смертельно опасных. Не все из них видны человеческому глазу. Аномальные зоны определяются при помощи детекторов — пройдяший из них пикт при подходе, более сложный отображает, как эта зона распределена на местности. Но нередко и без всяких детекторов ясно, что в этом месте что-то не так. К примеру, над пригорком висит странное морево, или почерневший угол заброшенного помещения зарос непонятной ржавой гадостью. Ясно, что все действия в таких местах должны быть предельно аккуратными.

[И]: Как насчет ловушек? В какой мере вы используете идеи Стругацких?

[АС]: Только как токуточка — аномальные зоны, стalkerы и артефакты, большого нам не надо. Но поводу ловушек... вот, к примеру, в игре можно встретить студень — желобобразную массу, в которую лучше не попадать... О том, что игрок попал в ловушку, он узнает сразу — по посеревшему и вытянувшемуся экрану. Это могут быть "всплески в голове", и "звездочки в глазах", и какой-то шум, вий, поблескивающие перестрелки, доносящиеся из колонок.

[И]: Ого... Как от всего этого спастись?

[АС]: Лучше просто избегать ловушек. Но если уж попал, как можно скорее оттуда выбираться. Кроме того, игрок сможет пронести защищенный костюм, сапоги или даже скафандр, и разиненную защитную аппаратуру.

[И]: Но ведь есть еще монстры! Их скафандром не напугаешь.

[АС]: Их напугаешь оружием, кого мы плавируем порядка 30 видов. Оружие будет современного образца — к примеру, автомат Калашникова, снайперские винтовки, пистолеты. Все виды максимально соответствуют реальному прототипу. Хотя будут и так называемые научно-фантастические виды оружия, которые на Земле пока изобрели или не довели до массового производства.

[И]: В кого мы будем стрелять, кроме других stalkеров? Проси говорят — какие будут монстры?

[АС]: Страшные. У нас есть несколько эскизов, но мы пока не готовы ими делиться.

Монстров в игре пока нет, они, что называется, "in progress". Но у некоторых из них есть вполне конкретные описания. К примеру, будут зомби, находящиеся под телепатическим контролем существ, имеющих соответствующие



способности. Зомби, зайдя врага, посыплют сигнал своему "хозяину" и ждут инструкций. И вряд ли это будут инструкции типа "помоги стalkerу". Скорее наоборот. А поскольку зомби могут использовать все виды оружия, которые есть в игре, встреча с ними может окончиться фатально для игрока. Есть также дрофы, или карлики, живущие в подземельях. Их крайне чувствительные глаза не переносят дневного света. Поэтому на поверхность они стараются не выбираться. Зато под землей шлют по полной программе: ставят ловушки на стalkerов и ученых, неожиданно блокируют выходы из катакомб и подвалов и расстреливают заплативших дигеров. Карлики обладают способностями к предвидению и телекинезу, что никому образом не облегчает судьбу их жертв.

### Счастье для игроков. Почти даром

[И]: И напоследок — несколько душепитающих вопросов. Какова продолжительность игры?

[АС]: 30-40 часов, если все время бежать напролом. Или 70-100 — это если пожить, развлечься, заняться, секреты понаходить, в сюжете поучаствовать.

[И]: На какой стадии разработки находится "Стalker"?

[АС]: Есть концепция, написан сюжет, разработан движок — осталось только добавлять детали, наполнять уровни. Есть также четыре уровня, но они еще не закончены.

По двум из этих четырех уровней наш покорный бегал в течение часа. Исследовал те самые обещанные заброшенные базы, смотрел сквозь сохранившиеся стекла, лазил по лестницам и даже заглянул в сортир. Сортир впечатляет — исключительно советского вида помешанище. Даже, пордон, чудится запах. А все остальное — загадочное, где-то морочное, где-то обманчиво спокойное, но неизменно притягивающее. Движок весьма сносился — разработчики говорят о 100000 полигонах в кадре при 60 fps. Рекомендемые требования — PIII-1000, 256 Mb RAM, GeForce 3.

Лично я скорость движка оценить не смог — без единой подвижной детали (за исключением колышущихся веток) на

уровне о ней сущность сложна. Зато графика по большей части готова (на продемонстрированных уровнях), ее можно оценивать. Почти фотографическое качество картинки, полное ощущение реализма. Что и неудивительно, впрочем, — текстуры сняты по большей части с фотографий из чернобыльского архива GSC. Я даже сравнивал — очень забавное ощущение: смотришь на настоящий кодир и потом видишь то же самое в игре. Будете на нашем компакте — посмотрите на скрин с огромным наполненным на стену плакатом в советской стилистике, изображающим настоящих гениальных и целеустремленных ученых. А потом глянте на по соседству расположенную фотографию. Вот так и создается игра...

[И]: Ну и — какой будет финал? В соответствии с конанами — счастье для всех, даром?

[АС]: Финал несколько, но счастья для всех не будет. Интрига раскроется только в конце. И, скорей всего, концовка будет называться "Стalker-2". Она будет загадочная, очень сильная, драматическая — в общем-то, она уже готова, но говорить о ней раньше времени мне бы не хотелось.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost можно без стеснения показывать западным издателям [а они, как известно, ребята строгие]. Что GSC и сделали, в результате чего получили несколько солидных предложений от весьма уважаемых фирм. Осталось только выбрать издателя и делать игру. Окончание дизайнерско-программных работ планируется на август следующего года.

Ждем третьего пристрелки. ■

# ЧАЭС

имени В.И. Ленина