

Валовой продукт

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ
Игорь БОЙКО

Пип...
Счетчик Гейгера

★ Жанр FPS/RPG ★ Издатель Руссобит-М, THQ ★ Разработчик GSC Game World ★ Дата выхода Начало 2004
★ Сайт игры www.stalker-game.com

Оборонный завод, когда-то здесь делали системы наведения для ракетных комплексов самой сильной державы в мире. Сейчас здесь делают счетчики. Чуть дальше – автосалоны Volkswagen и BMW. За нашими спинами – постсоветский индустриал. Стены красного кирпича и ржавые градирни. Старая добная промзона. По плавящемуся асфальту мы идем в GSC Game World. В штаб Казаков и гнездо Сталкеров. GSC – гордость Украины. Это их "Нивал". В штате 80 человек, девелоперы с мировым именем, игры, которые они делали, разошлись миллионными тиражами.

Через неделю они переедут. Займут этаж над автосалоном BMW, и специалисты по искусственноому интеллекту будут курить на лестничной клетке вместе с менеджерами по продажам пикапов, но пока мы стоим перед корпусом классического "почтового ящика". Вход – один, выходы – если и есть, то их не видно, потолки высокие, лифты – заедают, а подступы и коридоры хорошо простреливаются.

Inside

– Вы хотите сперва поговорить вообще о компании GSC, или вам поставить "Сталкер"? – спрашивает Андрей Прохоров, руководитель проекта, и одновременно запускает игру.

GSC команда, разрабатывающая S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



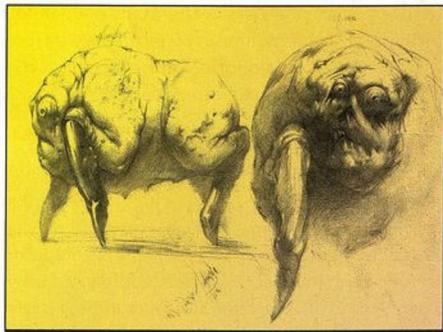
Возможно, мы действительно хотели, сперва поговорить об исторической миссии GSC – не помним. Мы вообще в тот момент много о чем забыли.

Все что вы видите на скриншотах – это реальная графика из игры. Так оно и в жизни. Кинематографическое качество картинки. Может быть, причина этого кроется в том, что основой для большинства текстур послужили фотографии, может быть, в таланте сотрудников GSC, может быть, в совершенстве движка X-Ray. Может быть, Сергей Григорович приковывает на ночь программистов тяжелой ржавой цепью. Мы точно сказать не можем. Но мы видели шикарные открытые пространства. Забирались на трубу чернобыльской АЭС и отстреливали конкурентов из СВД. Отбивали атаку на заброшенную вокзальную станцию, переоборудованную в базу сталкеров. И все это выглядело более чем реалистично. А для любого, кто родился в то время, когда украинцы и русские жили в одной стране – еще и очень знакомо. Для большинства домов прототипом служили реальные здания. Не требуется придумывать уровни, когда ты снимаешь офис в Зоне. Нужна модель логова монстров? Напротив есть отличная столовая. Нужна текстура старой стены с обвалившейся штукатуркой? Возьми цифровик и выбирай любую стену любого цеха по пути от офиса до проходной.

Происходящее на экране перестает восприниматься как видеозапись, как только появляется первый противник-сталкер. Судя по вооружению – совсем зеленый (у него – пистолет, у меня – винторез) и, скорее всего, уже до меня с кем-то успел подрасться. После небольшой перестрелки бросает оружие, карикатурно кричит: "Не стреляй!" Убегает и прячется за ржавой цистерной.

На этом уровне уже подключена "Система симуляции жизни". Пока мы бродим по этой Зоне, на других уровнях по упрощенной схеме идет учет столкновений между противостоящими группировками, торговли и общения. Зона живет, живет с нами и без нас. Игрок в "Сталкере" вообще не очень-то и важная птица. Ничем, кроме возможности в любой момент сохраниться, от NPC и не отличается. Остальные сталкеры – такие же, как и мы, они могут все тоже самое, что и мы, они – наши конкуренты. Пора потихоньку лечить эгоцентризм и отвыкать от ощущения, что мы – центр вселенной. Любимую наполеоновскую треуголку можете пока не снимать – буквально через пару страниц мы расскажем о "Казаках 2".

Экосистема и как с ней бороться



Плот – один из монстров в игре: жадная, глупая, всего боится, левый гипертрофированный глазик очаровательно дергается, но стоит повернуться к ней спиной, и она начнет подумывать, не проверить ли вкусовые качества вашего мозга. Возможно, в прошлой жизни она была учительницей математики в старших классах

Так почему сталкер бросил оружие, и молил (наивный) о пощаде? Его задача была не убить нас, а выжить самому. Ему хотелось артефактов собрать, семью надо было кормить, может у него там где-то в скриптах – семеро по лавкам и все есть просят. Целый день на нервах, а тут какой-то шустрик с винтовкой хотел из-под носа артефакты увести. Встреться мы с ним при других обстоятельствах – перекинулись бы парой свежих сплетен, поторговали немножко, да и пошли дальше – каждый по своему делу.



Помимо поведения сталкеров "Система симуляции жизни" управляет еще и экосистемой Зоны. Говорят, какому монстру, когда и что делать. Маленькие (например, крысы) думают всей стаей – этакий коллективный разум. Большие – индивидуалисты. Любят бродить сами по себе.

Есть у сталкеров свои собственные часы, работают на уране, время в Зоне мерится по "выбросам". Скажем, жили в определенной части зоны – крысы-мутанты, после очередного выброса туда пришли слепые псы и съели крыс, потом пришла плоть, привела с собой подружек и не стало слепых псов. Затем сюда приехали сталкеры и военные, немного поубивали друг друга, заодно выкосили всех монстров. Потом случился очередной выброс. И пришли новые монстры, а некоторые из зон аномалий поменяли свое месторасположение... Дзэн просто поражает.

Алиса отлично помнила...

В Fallout была такая фича, если облучиться и не умереть, то можно было заработать дополнительные способности. Если вам "посчастливится" облучиться в "Сталкере" – нужно быстренько бежать к торговцу покупать таблетки от радиации, иначе постепенно будут ухудшаться параметры, как удачное завершение дня – смерть. И никаких тебе дополнительных способностей.

Из ролевых параметров для нас важнейшими являются здоровье и усталость. Если сталкер, вместо того чтобы кататься на "Ниве", целый день прыгал, бегал, занимался физподготовкой в кислородной маске, а не берег свое здоровье, то к вечеру устанет, прицел будет дрожать, а бодрый походка

сменится на неторопливый шаг. Ему надо будет отдохнуть и подкрепиться. Решивший похудеть сталкер, может ничего не есть в течение недели, он будет терять здоровье, еле плестись, пока не упадет в голодный обморок. И то его могут найти дружественно настроенные сталкеры и против воли покормить.

Голодный сталкер может найти в дикой местности много съедобных и очень питательных вещей (глядя на которые так сразу о них и не скажешь). Например, трупики мелких животных. Крысятинка? Радиактивная? Ням.

Идея, по которой для готовки еды, нужно было бы собрать дровишки и разжечь костер, умерла на предрелизной стадии. И правильно, во-первых, так можно и переусложнить геймплей (разработчики помнят печальный опыт Robinson's Requiem и чтят память Silmarils), во-вторых, мы же играем за самого крутого парня в Чернобыле! Настоящий мачо не будет жаловаться на то, что мясо плохо прожарено.

В Зону мы приходим чуть ли не в свитере и джинсах. Практически без оружия, с са-

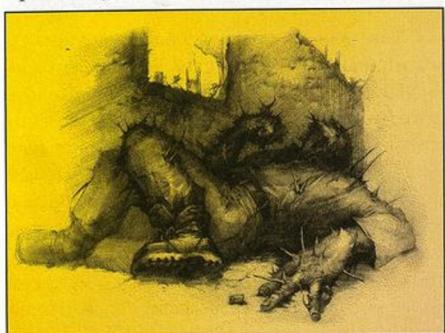


мым пролетарским в мире детектором аномалий – стальной гайкой. Кинул ее в подозрительное место – лежит себе гайка – можно попробовать туда зайти. А если зависла на высоте двух метров или спорела в плотных слоях атмосферы – значит попробовать зайти туда тоже можно – смерть сталкера бывает очень эффектной.

Так доколе!?

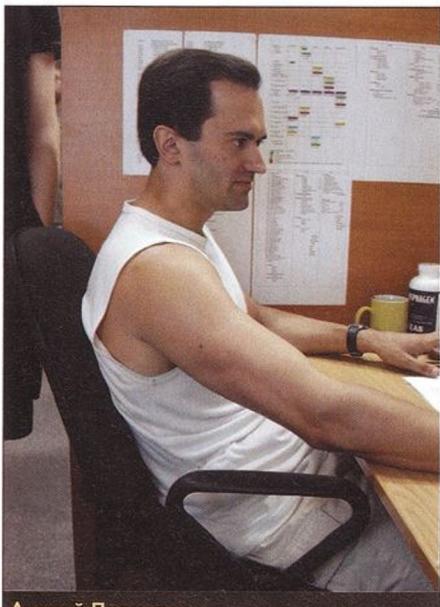
К концу года игра должна быть готова, но увидим мы ее только в марте. Не сердитесь на GSC – это правильный ход. Осенью-зимой на рынок выбежит толпа игр с видом от первого. После чего по трупам пойдут Half-Life 2 и Doom 3. Небо будет красным от крови демонов, а кости остальных шутеров затрещат под стопами новых патриархов. При всем потенциале "Сталкера" пытаться втиснуться между двумя самыми ожидаемыми играми года может только сумасшедший. S.T.A.L.K.E.R. должен выйти после того, когда напуганные вволю третьим пришествие ужаса и посмотревшие вторую серию sci-fi боевика игроки захотят чего-то с философской подоплекой, где им разрешат идти куда угодно, а не двигаться от одного кинематографического момента до другого. И когда игроки решат заглянуть в магазин и поискать развлечение, в котором от мозга потребуется чуть больше, чем приказывать указательному пальцу давить на левую кнопку мыши, на полках их будет ждать S.T.A.L.K.E.R.

P.S. Конечно, все будет не так. Или Doom задержится или Half-Life отложат. В лучших традициях законов Мерфи, все, что запланировано, пойдет не так, как предполагалось. Но вне зависимости от погоды и цен на сало мы верим в S.T.A.L.K.E.R.



Ваше сиятельство...

Получить облучение, съездив в Чернобыль за материалом для игры, - вот каким должен быть настоящий разработчик



Андрей Прохоров

НИМ: Когда возникла самая первая идея сделать что-то про сталкеров?

Андрей Прохоров: Когда я делал Venom. Был вариант - делать по "Пикнику", но мы тогда склонились к "Кукловодам" Хайнлайна. Потом некоторое время я работал над FireStarter. И тут как раз появились новые ребята - программисты Олеся Шишковцов и Саша Максимчук. Гениальные программисты - за год работы над движком, они добились результата, в который тяжело поверить, если не видеть картинки на экране. Сейчас мы вам покажем последнюю собранную версию. Начнем с уровня всех времен и



народов: на его площади может поместиться несколько обычных игр. Два на три километра - точная копия Чернобыльской станции. Даже проблема была с СБУ - нашим КГБ спрашивали, откуда такие данные.

НИМ: Действительно, откуда у вас такие данные?

АП: Самы ездили в Чернобыль. Сейчас это все официально делается. В двухстах метрах от саркофага - административный офис, в нем девочки сидят в мини-юбках. Из окон саркофаг виден.

НИМ: И как впечатления от Зоны?

АП: Там все выдраено, вычищено, деревни засыпаны песочком. Объем работы - колоссальный. Самое гнетущее впечатление производит Припять - это ужас, целий город и никого. Стадион, заросший огромными деревьями. Мы сперва не поняли, что это стадион, потом увидели - ворота стоят. Еще погода была такой солнечной, а если в мрачный день...

НИМ: Сколько таких уровней в игре будет?

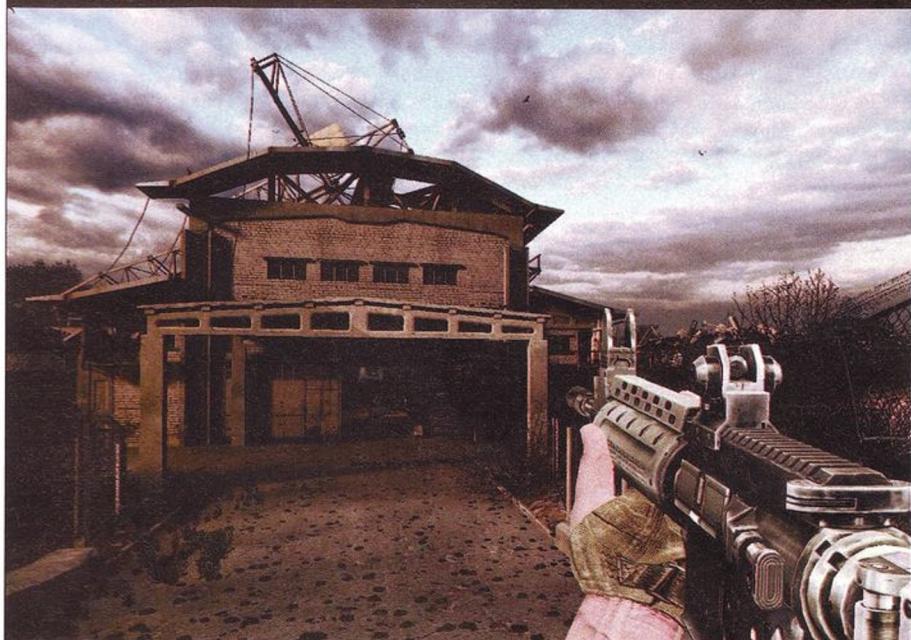
Это аномалия - сразу видно, вон как все кругом посерело. У меня тоже такая аномалия была, в старом телевизоре

АП: 18 уровней, в среднем уровень занимает площадь два квадратных километра. Мы хотим, чтобы в "Сталкер" не только поиграли, но и возвращались к ней, проходя ее по несколько раз и каждый раз по-новому. Пробиваться к цели в игре можно любым путем. Это не виртуальное кино, это - виртуальная жизнь.

НИМ: Насколько игра будет связана с первоисточником Струкцик?

АП: Оттуда взята сама идея аномальной зоны и сталкеров - людей, которые ищут артефакты. Нам эта идея очень нравится

НИМ: То есть, ни Мартышки, ни кабака "Божч", ни "черных брызг"? Хотя бы в каче-



стве easter egg поместите в игру Реда Шухарта.

АП: Мы были в Штатах, и когда людям там произносишь - Сталкер, то они не понимают о чем идет речь. Они переспрашивают - STOKER ("кочегар" - прим. ред.)? Им интересна идея, концепция, но не более того. Если для нашего человека, особенно знакомого с творчеством Стругацких, практически все в игре понятно с первых минут, то для иностранцев это абсолютно новый мир. Поэтому мы стараемся не переборщить со спецификой, пытаясь найти правильный баланс, чтобы и нашему игроку было интересно, и у иностранцев был шанс загореться миром Зоны.



"Даешь вименов ин "Сталкер!" и "парням бывает одиноко!" - приблизительно такими лозунгами фанаты прикрывают желание повесить на хрупкие женские плечи сугубо мужскую работу.

НИМ: Насколько мы поняли, в "Сталкере" не будет никакого сбора экспы, при этом вы позиционируете игру как action/RPG?..

АП: Да, ролевые элементы будут. Но не такие: убил сто монстров - стал бегать на один километр в час быстрее. По мере прохождения игры у нас будет складываться репутация агрессора или исследователя, если мы помогаем - и нам могут помочь, если во всех стреляем - и в нас будут стрелять. Внутренние параметры меткость, сила не будут меняться. Наша концепция такова - игрок наращивает мастерство, а не его отражение в игре. Глупо, например, ограничивать мет-

Летят вертолеты - привет сталкеру. Подбить такого монстра можно только из РПГ, хорошо еще, что с вертолета одного человека тяжело заметить



Дерево словно из "Зловещих Мертвецов" - это не просто так, это значит proximity есть какая-то аномалия

кость параметром в интерфейсе, если он уже может стрелять точнее и наоборот. Это более справедливо. Игрок постепенно будет покупать или находить лучшее вооружение и снаряжение, есть огромный простор для исследования зоны - т.е. развития никто не отменял.

Мы хотим создать мир, в котором нужно выживать. Чтобы человек учился находить аномалии, подмечал поведение монстров. Кроме этого в "Сталкере" есть отношения между персонажами, общение, экономическое развитие...

НИМ: Общение насколько сложное? Какие-то заранее заготовленные фразы?

АП: Помимо заготовленных фраз, есть и генератор сообщений. Любой дружественного игрока сталкера можно будет расспросить.

Например, сталкер-NPC, вернувшийся из локации, сможет рассказать о том, что с ним произошло. Натолкнувшись на страшного монстра, он сможет потом сказать: "Полез я на этот завод, встретил там страшного монстра, слава Богу - он меня не заметил".

НИМ: Они могут нам навредить?

АП: Да, кроме того, если это действительно важная информация, то слухи могут передаваться по цепочке. То есть тебе могут сказать, что один сталкер сказал другому сталкеру, что третий сталкер видел, как огромные стаи монстров прорываются через блокпост. Причем они могут и перевратить информацию.

НИМ: В сталкеры берут только мужчин или у вас и женщины-сталкерши в игре будут?

АП: Бабу? В Зону? Нет... (тем временем романтически настроенные англоязычные фанаты готовят петицию "for female characters in S.T.A.L.K.E.R" - прим. ред.)

НИМ: Допускает ли ваша игра подключение новых локаций, знаете, как в Morrowind?..

АП: Да, совершенно верное сравнение. Сейчас Зона - это сектор. Взяли и вырезали кусок из большого торта. В дальнейшем теоретически можно будет добавлять сектора. Есть идея выпустить с игрой инструментарий и дать возможность людям делать свои собственные части зоны и наполнять их событиями. Если локация пройдет наш OTK, она может стать частью игры. Но это - всего лишь идея, которая возможно и не будет реализована из-за нехватки времени на доработку инструментария. Хотя опыт Neverwinter Nights показывает, что это работает.

НИМ: У вас исключительно Зона или будет какая-то мирная часть города, куда можно будет прийти - поторговать?

АП: Была такая идея, но на создание одного уровня уходят 5-7 месяцев, потратить столько времени на практически неигровой участок мы не могли себе позволить. Поэтому торговля идет прямо в Зоне. Кроме специализированных магазинчиков (продавец сидит в

шахте за бронестеклом и убить его невозможно - прим. ред) Можно поторговать с другими сталкерами, учеными, и, если сразу не пристрелят, военными.

НИМ: В чем будет смысл игры? Это будет мир, куда просто выбросят игрока и предложат ему там жить или у него будет определенная цель?

АП: Не могу рассказать вам сюжет, но могу сообщить, что у игры будет несколько финалов, если мы не найдем определенную информацию - это уведет нас в сторону к ложной концовке. И мы поймем, что это ложная концовка. Поэтому, проходя ее в следующий раз, можно будет учесть ошибки.

НИМ: Концепция "Сталкера" родилась два года назад, но тогда мы и понятия не имели о том, что будет Doom 3 или Half-Life 2. Как вы смогли тогда выставить для себя планку, насколько высоко вы собираетесь прыгнуть?

АП: На рынке компьютерных игр настолько высокая конкуренция, что игр станет скоро больше чем игроков. Просто игра, которая не предлагает ничего нового и сделана по схеме, неменяющейся уже десяток лет, практически не имеет шанса стать коммерчески успешной, если только Вы не id, а ваш издатель не EA. У разработчика есть шанс, если он может предложить игроку что-то новое, ощущение, которые ему не могут предложить другие игры. Именно поэтому мы сменили концепцию "Сталкера" (если читатели помнят, в начале разработки, концепция была близка к фильму "Звездные врата") на концепцию симуляции жизни и зоны, живущей вне зависимости от действия игрока.

То, что сейчас вы видите, игра рендерит в реальном времени в пять раз быстрее, чем Doom 3

Это революционная концепция для жанра, где уже почти 10 лет миры статичны, а все события развиваются по триггерам, когда появляется игрок. Только в одной игре я читал, пробуют сделать что-либо подобное - Fable для Xbox, которую делают протеже Питера Молине.

Имея опыт, потрясающую технологию движка X-Ray, концепцию симуляции жизни, мы решили, что Сталкер будет как раз тем проектом, с которым мы поборемся с лучшими - id, Valve, Epic. Причем это мнение видных людей в индустрии - если нам удастся геймплей, также как и получается все остальное в игре, то эффект будет таким же как и Half-life для Valve.

Перед E3, произошла интересная история. Когда Valve начал показывать ролики Half-Life 2 журналистам, некоторые, посмотрев, говорили: "Круто, только похожее, мы уже видели в "Сталкере". Разгорелся грандиозный скандал. Valve, демонстративно уйдя к ATI, обвинила Nvidia в том, что нам показывали техно-демки Half-Life 2. Nvidia ничего нам не показывала. Доказательства - мы о концепции Зоны уже год как рассказываем, и персонаж в противогазах давным-давно на скриншотах выложили. Но аргументы не были услышаны.

Впрочем, лучше идите сюда. Сейчас мы вам что-то интересное покажем (пересаживаемся к другому компьютеру, на котором также запущен "Сталкер"). То, что вы видели - S.T.A.L.K.E.R. для традиционных, стандартных видеокарт. Для того, чтобы подсоединить уровень к игре, требуется предкомпиляция, на предкомпиляцию одного уровня "Сталке-



Прошла почти тысяча лет, а гамельнский крысолов так и не сменил работу

ра" требуется порядка трех суток. У нас будет два рендеров. Один рендер - для стандартных карт, второй - для карт нового поколения (здесь S.T.A.L.K.E.R. выглядит несколько по-другому, картинка кажется немного смазанной, но очень насыщенной).

НИМ: Картинка, которую мы видим на экране, не просчитана заранее, а генерится в реальном времени - мы правильно вас поняли?

АП: Да. То, что вы сейчас видите - это будущее игр, когда каждая травинка будет в реальном времени просчитываться и отбрасывать тень на все и вся. Мэппинг, тени, бамп... - полный набор всего. Это же... Это же...

НИМ: Счастье! СЧАСТЬЕ ДЛЯ ВСЕХ, ДАРОМ, И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫЙ!

