

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Текст: Александр ВАСНЕВ

Безвыходных положений не существует в принципе. Согласно одной из легенд Зоны, именно это сказал Рэд Шухов своим спутникам за несколько мгновений до того, как они замуровали его живьем у основания бетонного саркофага Четвертого энергоблока.
В.Орехов. "Зона поражения"

В начале весны мы услышали зов. Сначала тихий, едва различимый. Но со временем он звучал все громче и громче, став в середине апреля невыносимым. Определив, что его источник находится в Киеве, мы позвонили в штаб-квартиру GSC Game World и попросили прекратить это безобразие. Ну, или хотя бы рассказать про новый адд-он к S.T.A.L.K.E.R., получившем название "Зов Припяти". Тот самый, о котором некоторые уже слышали, но никто еще толком ничего не знает. Нашим проводником по Зоне вызвался стать руководитель проекта Руслан Дыбенко.



➤ Руслан Дыбенко

Навигатор игрового мира: Начнем с места в карьер. С главного вопроса. Вернее, с трех главных вопросов. Чему посвящен "Зов Припяти", когда происходят описанные в нем события, и кто станет его героем?

Руслан Дыбенко: Узнав об открытии "Стрелком" (главный герой "Теней Чернобыля" - прим. авт.) дороги к центру Зоны, правительство решает провести крупномасштабную военную операцию по взятию ЧАЭС под свой контроль. Согласно плану первая группа военных должна направиться для воздушной разведки территории, чтобы впоследствии составить детальные планы расположения аномальных полей. Затем по отмеченным безопасным проходам выдвинутся основные силы.

Несмотря на тщательную подготовку, операция терпит фиаско. Большинство вертолетов из ударной группы разбивается. С целью сбора информации о причинах провала Служба безопасности Украины направляет в центр Зоны своего агента. Собственно, это и есть главный герой адд-она, который начнет выполнение поставленного задания спустя две недели с момента окончания сюжетной линии "Тени Чернобыля".

НИМ: Зона как-нибудь изменилась за это время?

Р.Д.: Единственное серьезное отличие - больше не работает выжигатель мозгов, а потому многие сталкеры ринулись к ЧАЭС.

НИМ: В самом хорошем финале S.T.A.L.K.E.R. игрок оказывался в некоем подобии рая. Птички, цветочки, травка зеленая. Мы уж думали, что Зона уничтожена...

Р.Д.: Присутствие птичек, цветочек и травки этого вовсе не оз-

начает. "Стрелок" просто нашел место, где обрел покой.

НИМ: Что известно о главном герое? Есть ли в его биографии какие-нибудь яркие страницы?

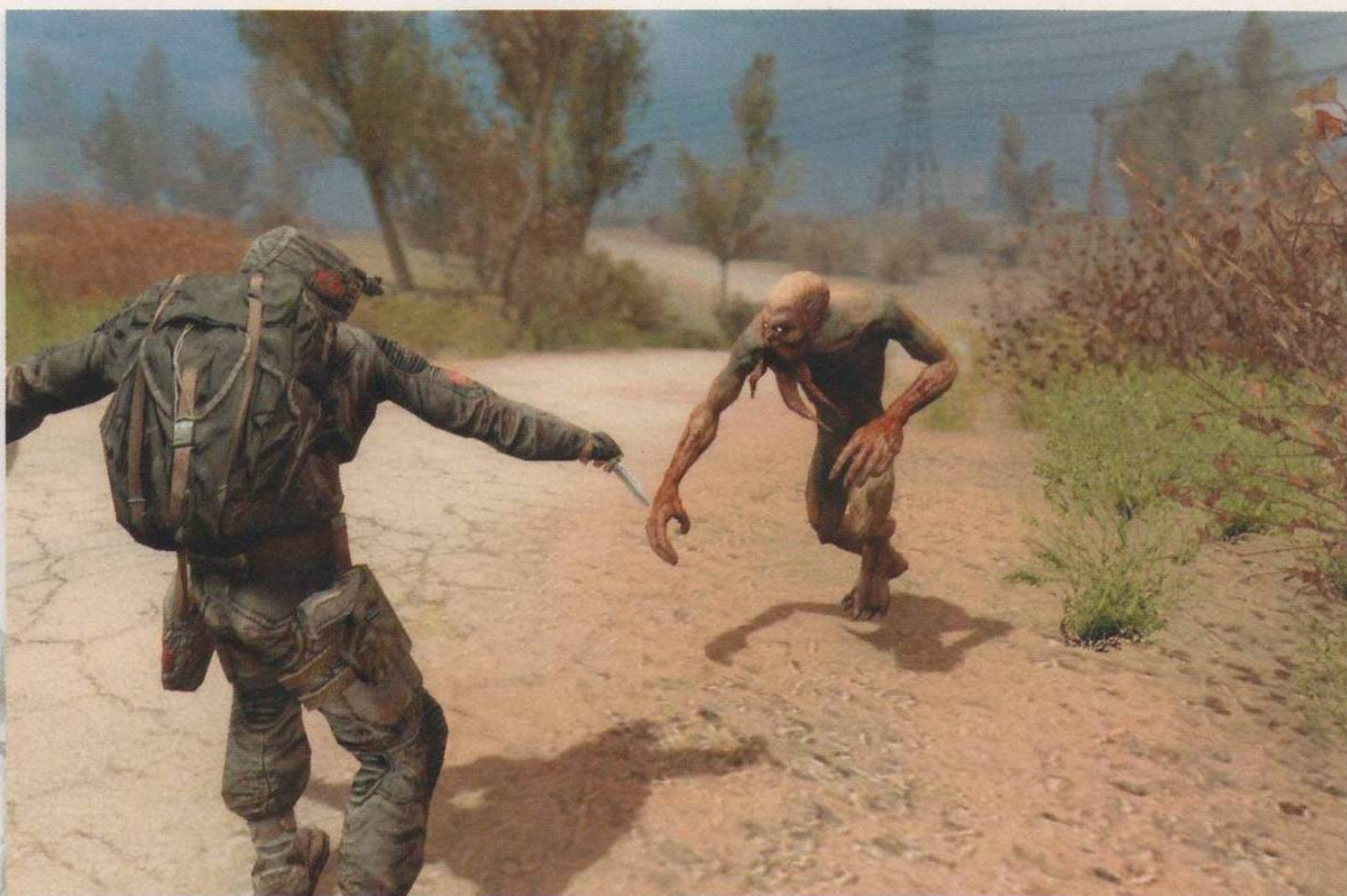
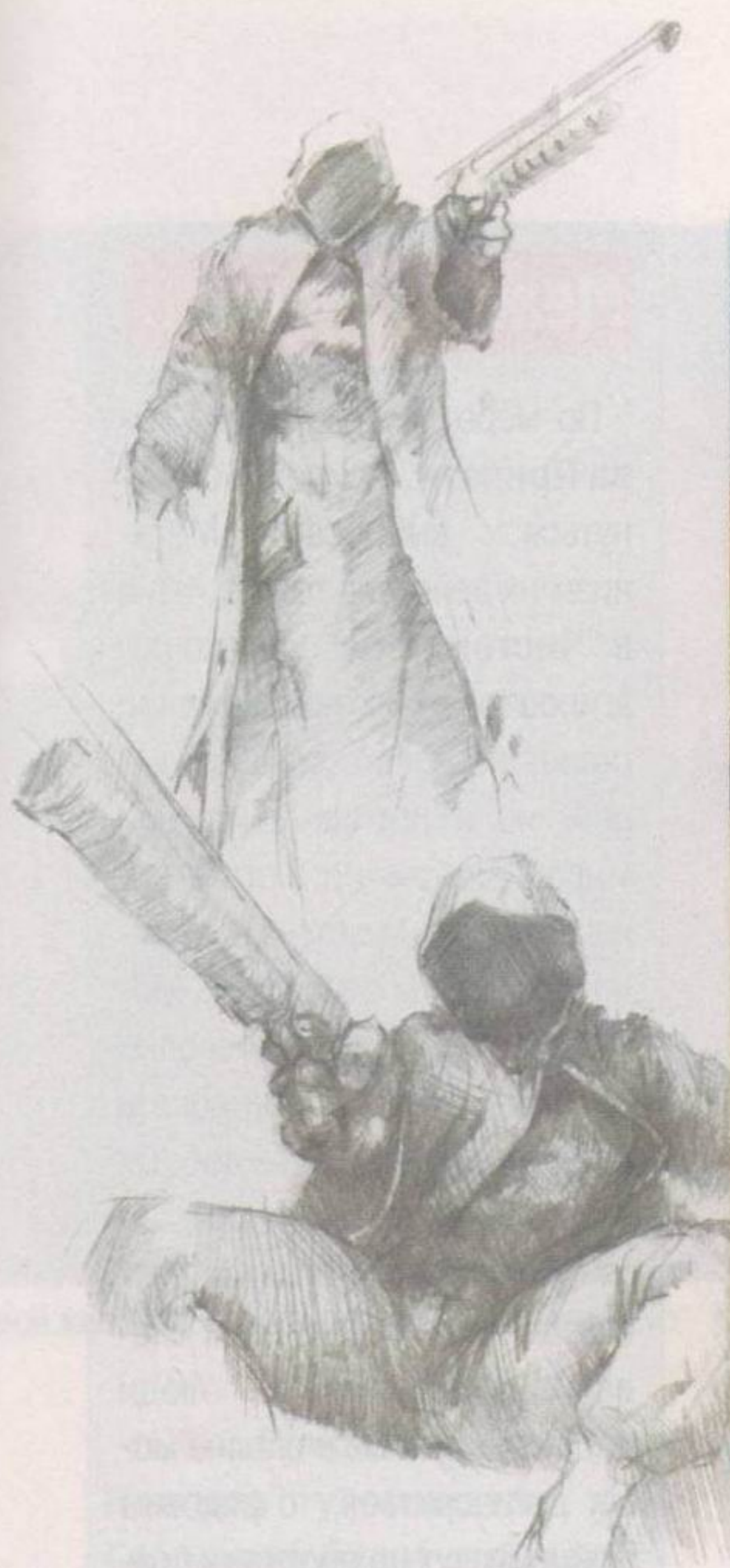
Р.Д.: Есть, но я о них рассказать не могу, поскольку это будет спойлером. А так... это бывший сталкер, который начал работать на государство.

НИМ: Стало быть, в игре он будет выступать на стороне военных?

Р.Д.: Группировок в том виде, в каком они были в "Чистом небе", четких и выраженных, со своими границами и врагами, тут нет. Есть отдельные отряды, которые представляют интересы той или иной фракции. Военных опять-таки не так много, как раньше. Вообще в этой игре, в отличие и от "Тени Чернобыля", и от "Чистого неба", гораздо меньше людей. Основные про-



➤ Эх, Хрюша, Хрюша, и зачем ты в сталкеры подался? Вел бы себе "Спокойной ночи малыши" и горя не ведал...



➤ Я бью по воображаемому мячу, ты его ловишь, я отрезаю тебе голову, продаю за большие деньги, а выручку делим пополам. Как план?

тивники - это мутанты. Как и должно быть в Зоне.

НИМ: Завязка выглядит несколько странной. Почему правительство не послало группу сталкеров? Или нескольких действующих независимо друг от друга агентов, чтобы каждый из них шел к цели своим путем? Все-таки делать ставку на одного человека - это слишком рискованно...

Р.Д.: Если отправить группу или несколько человек по отдельности, есть шанс засветиться. А власти этого не хотят.

НИМ: Почему?

Р.Д.: На то у них есть свои причины. (Улыбается)

НИМ: Если уж главного героя в Зону отправило правительство, то по идее ему должны выдать достойное снаряжение. Получается, мы начнем игру, будучи отлично экипированными, и поиском нового автомата или костюма заморачиваться не придется...

Р.Д.: Не все так просто. Агент-то ведь работает под прикрытием, и он не хочет выделяться на фоне остальных сталкеров. То есть у него будет стандартный костюм и среднее по характеристикам оружие. И еще одна тонкость: за время путешествия к границам Зоны экипировка отчасти придет в негодность, так что в начале игры снаряжение будет пусть и непло-

хим, но отнюдь не в идеальном состоянии.

НИМ: На наш взгляд, ключевой фишкой "Тени Чернобыля" можно назвать сеттинг. В "Чистом небе" был сделан упор на войну группировок. Какова главная особенность "Зова Припяти"?

Р.Д.: Он ближе по духу к "Тени Чернобыля". Упор на сюжет, атмосферу, характеры персонажей. При этом из "Чистого неба" мы взяли то, что там хорошо получилось. То есть конфликт группировок. Да он не столь масштабен, да это не поле боя. Это стало своего рода элементом жизни. У всех обитателей Зоны есть определенный распорядок. Утром сталкеры выходят за артефактами, вечером

возвращаются на базу. Бандиты днем отсыпаятся, вечером идут встречать сталкеров. "Долг" охотится за мутантами. "Свобода" этому пытается активно мешать. Есть локальные стычки, но нет полномасштабных военных действий. Если уж пытаться выделить глобальное противостояние, то это сталкеры против мутантов. При этом у каждой стороны есть свои внутренние конфликты. Да, у мутантов тоже есть свои хищники и травоядные.

НИМ: Ты сказал, что из "Чистого неба" взяли то, что там получилось хорошо. А какие его недостатки ты бы отметил? Или скажем так, что больше всего не понравилось игрокам?



➤ Как ориентироваться в Зоне ночью? Видишь один светящийся глаз - это сталкер, два - мутант



➤ Тиха украинская ночь, но хабар все ж лучше перепрятать



➔ Именно в этих прудах ловится рыба, из которой изготавливаются чудесные, светящиеся в темноте консервы

Р.Д.: Больше всего? Баги. Поэтому мы сейчас повышенное внимание уделяем тестированию. Выделили на это больше ресурсов. Также собираемся работать с внешними студиями, которые способны провести полномасштабное тестирование. Если смотреть по самой игре, то в **"Чистом небе"** был не очень удачный сюжет. В этот раз получилось лучше. Те люди, которым мы показывали сценарий, а в их числе были и писатели, оценили его положительно.

Еще многие жаловались, что в **"Чистом небе"** из-за постоянных войн пострадала атмосфера. В чем-то мы согласны. Слишком много дали экшена. Поэтому в

"Зове" его будет меньше. Ну и еще один момент, который раздражал нас со времен **"Тени Чернобыля"**. Слишком мало было мутантов. Хотелось сделать их больше. Но они были не столь интересны в плане боевки. Сейчас мы эту проблему решили. Так что сталкеры в Зоне будут лишь гостями. Как и положено.

НИМ: Коль речь пошла о мутантах, нельзя ли узнать о них подробнее? Изменились ли они, появились ли новые виды?

Р.Д.: Мы старались сделать их поведение более разнообразным, интересным и динамичным. У нас

была цель, чтобы бой мутантов с мутантами выглядел зрелищно и интересно. Пришлось ради этого кое-что поменять в алгоритме поведения, чтобы исключить ситуации, когда две собаки стоят друг напротив друга и просто кусают, не двигаясь с места. Сейчас их бой не выглядит статичным.

Что касается новых мутантов - они будут. Но об этом позже.

НИМ: Давай пройдемся по деталям. Система прокачки оружия останется?

Р.Д.: Да, но деревья апгрейдов поменяется, они станут более интуитивно понятными. Хотя сама суть не изменится.

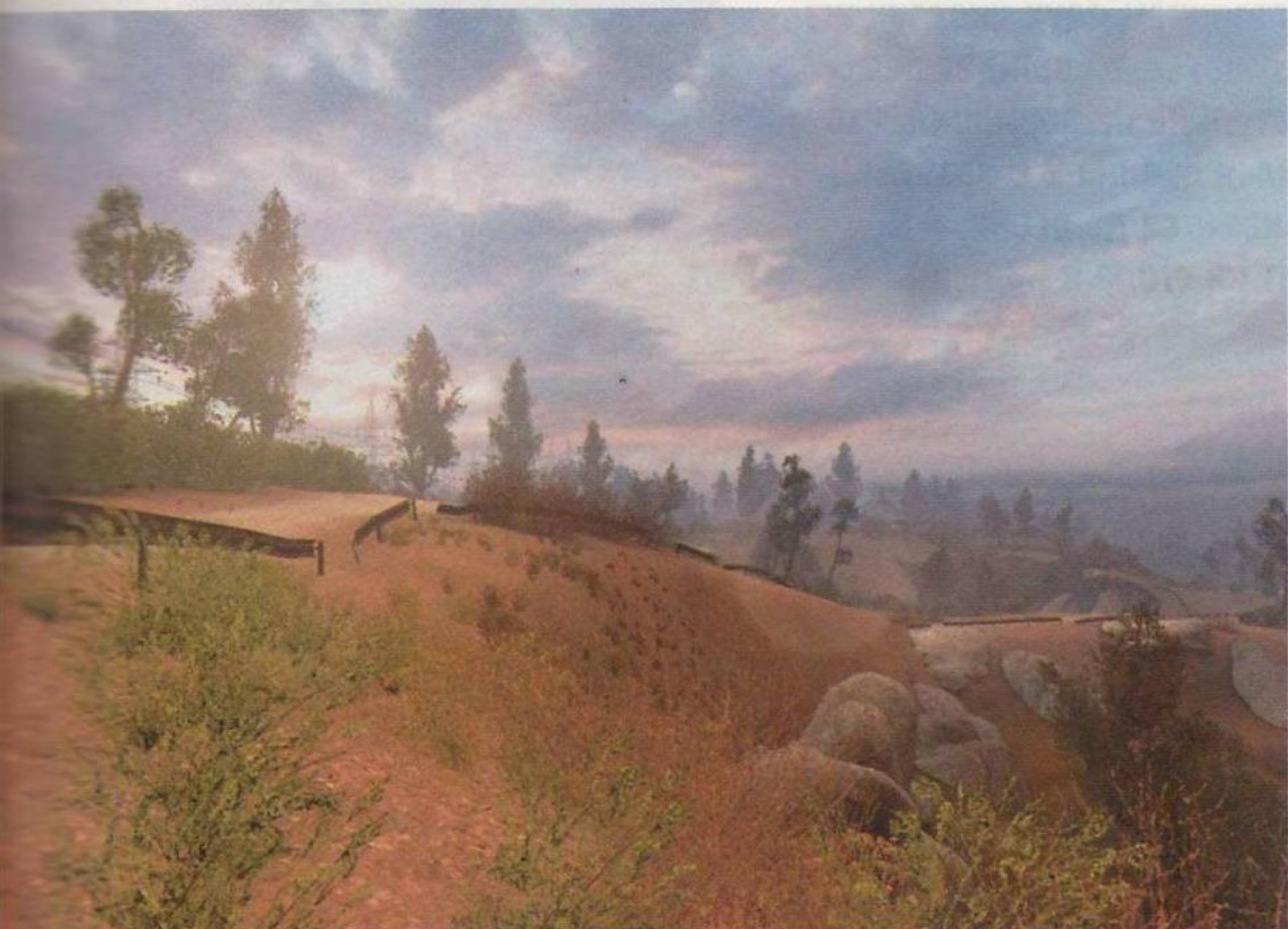
Между прочим...

По мере прохождения **"Зова Припяти"** придется столкнуться с выбросами. Механизм их действия тот же, что и в **"Чистом небе"**, однако реагировать на их приближение станет не только главный герой, но и прочие обитатели мира. Например, сталкеры начнут искать место, где можно переждать опасность. Может случиться так, что на одно укрытие будут претендовать представители враждебных фракций, и тогда им предстоит сражаться за него. Как рассказал нам Руслан, если главари группировок - люди вполне разумные и вполне могут договориться, то рядовые бойцы живут по простому правилу - видишь врага, значит, надо стрелять. Кстати, в результате выбросов поменяют месторасположение аномалии, а также на карте появятся новые артефакты.

НИМ: Механизм поиска артефактов будет таким, как **"Чистом небе"**? То есть придется пользоваться специальным детектором?

Р.Д.: Да. При этом артефактов станет меньше, чем в **"Тени Чернобыля"**. Хотя в каких-то местах можно будет неплохо поживиться. Новых разновидностей не появится.





ни одной живой души не видно. Все в засаде

НИМ: Среди новинок "Зова Припяти" упоминается сон. Где можно будет отдыхать?

Р.Д.: В специальных лагерях, это такие нейтральные перевалочные пункты, на территории которых сталкеры разных группировок соблюдают договор о ненападении. Там можно поспать, чтобы подлечиться, перемотать время. Допустим, есть у вас договоренность встретиться в 3 часа утра с каким-нибудь квестовым персонажем. Чтобы не сидеть и не пить чай на кухне, ожидая, когда пройдет нужное время, можно пойти и вздремнуть.

НИМ: Если не спать вообще, это как-нибудь скажется на главном герое?

Р.Д.: Нет.

НИМ: И кроме упомянутых тобой лагерей других баз не будет?

Р.Д.: Нет, какой там. Прошло всего две недели, как открыт доступ к территориям. Еще никто не успел ничего застолбить. Первыми пришли сталкеры, нашли

домик. Безопасный. Стали там жить. Потом пришел отряд "Долга", постучался: "Пустите нас к вам". Пустили. Ну, так и пошло. Например, будут здания, где одно крыло занимает "Долг", второе - "Свобода". Они вынуждены мириться друг с другом. Конечно, и те, и другие мечтают получить полный контроль над той или иной территорией, но кто знает, удастся ли им это осуществить...

НИМ: После завершения кампании можно продолжить игру в режиме freeplay. Что это за режим такой?

Р.Д.: Это развлечение для настоящих фанатов. Ничего кардинально нового там нет. Мы просто даем возможность игроку исследовать Зону, выполнить все побочные квесты, отыскать тайники, поохотиться на мутантов. Словом, побыть настоящими сталкерами.

НИМ: Сколько старых и сколько новых локаций удастся посетить по мере прохождения?



Припять зовет!

Р.Д.: В "Зове" будут только новые территории, старых, в принципе, нет. Даже в случае Припяти, поскольку в игру попадет другой кусок города.

НИМ: Размер игрового мира, если сравнивать с предыдущими частями, стал меньше или больше?

Р.Д.: Может, чуточку меньше, если отталкиваться от "Чистого неба". Но продолжительность игры станет больше. Мы хотим сделать территории более насыщенными интересными событиями, чем раньше.

НИМ: То есть можно предположить, что квесты, как основные, так и второстепенные будут встречаться на каждом углу?

Р.Д.: В целом да, но тут есть один нюанс. Мы решили не изобретать велосипед и сделать то, что характерно для любой приличной RPG. Теперь задания у нас не генерируются, они сделаны вручную. У каждого свой сюжет, свои герои. И таких квестов около семидесяти.

НИМ: Стоит ждать каких-нибудь изменений с технической точки зрения? Или в плане оптимизации?

Р.Д.: Вряд ли, трудно придумать что-то такое, что кардинально бы улучшило графику. Что касается оптимизации, то работы



ведутся, но в целом там все и так хорошо оптимизировано. Большая локация, она большая локация, как ни крути, с этим приходится считаться.

НИМ: Ожидаются ли какие-нибудь новшества в мультиплеере?

Р.Д.: Режимы останутся те же. У нас очень сжатые сроки разработки, и мы решили уделить максимум внимания синглу. Возможно, добавится несколько карт.

НИМ: Спасибо за ответы, Руслан, и до встречи на КРИ!

НИМ



Продается грузовик. Почти новый. Фон - всего 100 рентген. Самовывоз

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

► Жанр FPS ► Издатель GSC World Publishing ► Разработчик GSC Game World
► Дата выхода 2009 ► Сайт www.stalker-game.com