



Хронология

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

Описание написала группа

[S.T.A.L.K.E.R. 2](#)

- Историю создания игры принято вести с 2001 года, когда вышел первый анонс — тогда еще Oblivion Lost. Но на самом деле все началось годом раньше.
- **2000**
- В офис GSC приходят Олесь Шишковцов и Александр Максимчук и показывают проект AlienLogic (логическая аркада), который был в разработке в WhiteLynx. Сергей Григорович замечает, что хорошо бы боевик. Нет проблем. Через пару месяцев готова новая демоверсия — контент, в основном, из Quake, движок... как бы так сказать... на уровне семплов из DirectX-SDK. Тем не менее Григорович принимает решение взять проект под опеку, а ребят — в штат.
- Еще через пару месяцев, когда костяк игрового движка X-Ray был готов, пришла пора ему «обрастать мясом». К программистам добавился художник Сергей Кармальский. Именно ему принадлежит идея создать уровень с ацтекскими пирамидами. Об игровой концепции речь не шла, просто Сергей смоделировал такой уровень и запустил туда роботов. Получилось неплохо, даже по сети побегать можно. Посмотрев на эту фантазмагорию, Антон Большаков предложил сделать игру «ближе к космосу». Без вопросов. Поскрипели мозгами и выдали идею про далекие миры, колонизации, порталы и уберспецназ «Следопыты» посреди всего этого непотребства. Десяток уровней-планет входят в комплект.

2001

- По предложению Сергея Кармальского разработка получила название «Потерянная неизбежность» или, если в переводе, Oblivion Lost. Постоянно рисовали новые скетчи, обдумывали детали. В противовес царствующим прямолинейным скриптам разработчики мечтали создать полноценный открытый мир, живущий по своим законам — независимо от того, прогуливается рядом игрок или нет.

2002

- Все бы ничего, но те, кто знакомился с игрой, тут же проводили параллель — фильм «Звездные врата». А для создания десятка разноплановых миров нужно было гораздо больше времени, людей и финансов, чем располагала GSC. Тревожная мысль «что-то мы не то делаем...» все чаще посещала умы разработчиков.
- Первая поездка GSC в Зону. В центре — Прохоров и Григорович
- На вопрос, кто впервые произнес слова «сталкер, Стругацкие, Чернобыль», ответа уже не найти. Действующие сотрудники GSC говорят, что идея была спущена «сверху», кто-то замечает, что после «космоса» решено было переключиться на мир по мотивам «Пикника на обочине», а после пришли к мысли добавить сюда же и Чернобыль. Андрей Прохоров утверждает, что идея «Сталкера» могла быть реализована еще раньше — в «ВенOME». Когда же стало ясно, насколько реалистичной получается картинка в X-Ray, Андрей «продавил» свою идею.
- **Это интересно:** несмотря на кардинальную смену концепции, «неизбежность» в названии все же осталась. Сделано это было по извечной причине — «мы уже вложились в рекламу этого бренда». Еще один нюанс по поводу названия. Stalker превратился в S.T.A.L.K.E.R. из-за того, что юридический отдел намекнул, что могут возникнуть проблемы с авторами «Пикника на обочине» — так появилась псевдоаббревиатура. Все гуляющие по форумам «расшифровки» — творчество поклонников.

2003

- «Сталкером» заинтересовались западные издатели. Условия предлагали разные, самое интересное предложение сделала THQ. В ее контракте, помимо прочего, оговаривался не только приличный процент с продаж для разработчика, но и то, что права на торговую марку S.T.A.L.K.E.R. остаются у GSC. Согласитесь, такое нынче нечасто бывает.
- **Это утомляет:** если бы кто-то решил окинуть взглядом все проекты игровой индустрии и вывести рейтинг наиболее часто встречающихся в названиях слов и фраз, первая тройка скорее всего содержала бы фразы «Call of...», «Shadow of...» и «Rise of...» Серия «Сталкер» умудрилась использовать две из трех.

2004

- На этот год намечен релиз, а пока игра переезжает на DirectX 9. Что собой представляла игра на начало года? Есть цель — найти семь источников информации, после чего становится понятно, как пройти в центр Зоны. По окрестностям разгуливают мутанты, ведомые исключительно собственными инстинктами (читай — A-Life'ом). Основная «фишка» игры — отсутствие управляющих скриптов, а также взаимодействие сталкеров друг с другом. Фактически эдакая онлайн-игра в офлайне.
- **Это интересно:** отголосок той самой социальной составляющей со всеми ее плюсами и минусами можно найти в «Тени Чернобыля» на карте «Свалка». Двигаясь по северо-востоку локации, вы вдруг обнаруживаете у себя в ПДА отметку неподалеку от выхода в «Темную долину», с пояснением «Призыв о помощи». Подойдя ближе, видите одинокого сталкера-нейтрала. Как только он вас замечает, то тут же открывает огонь по вам, вместе с сидящими по окрестным кустам бандитами. Засада!
- Но... год заканчивается, а «Сталкера» не прилавках нет! Причин три. Тестирование финального варианта показало, что искусственный интеллект без управляющих скриптов — очень интересная тема для экспериментов, но совершенно неинтересная игра. Игрокам, привыкшим к линейности, непонятно, куда идти и что делать, события нередко происходили вне поля зрения главного героя, которому оставалось только уныло слоняться по локациям.
- Той же осенью появилась на свет Half-Life 2. «Давайте держать S.T.A.L.K.E.R подальше от этого», — прямым текстом заявил глава THQ Брайан Фаррелл, обоснованно опасаясь падения вероятных продаж. Это была вторая причина. Все помнят, каким шедевром художественной и геймдизайнерской мысли была вторая «полужизнь». В сравнении с ней локации «Сталкера» выглядели довольно бледно, так что третьей причиной переноса стал наметившийся масштабный редизайн игры.

2005

- Этот год команда посвятила переработке всей игры. Полностью убирать симуляцию жизни не стали, но урезали многие функции, постарались вернуть ее работу в управляемое русло при помощи скриптов и «смарт-терранов» (мини-локаций, к которым привязывали существование монстров или сталкеров. Например, АТП на Кордоне). Одновременно с этим переделывают и уменьшают локации.
- К концу года игра приобретает примерно тот вид, который известен игрокам. Но в результате масштабной переработки наружу вылезло столько багов, что отловить их все к сроку нереально. Команда информирует общественность, что и в текущем году «Сталкер» не выйдет, издательство THQ командирует в Киев Дина Шарпа, который позже станет продюсером игры.

2006

- В начале года появляются сообщения, что из GSC уволилась почти вся команда «Сталкера». В ответ студия разрождается пресс-релизом: «В команде были проведены некоторые сокращения, коснувшиеся арт-отдела — в связи с тем, что работа по графике почти закончена (из 40 человек 5 сокращены). Никто из руководства, программистов и уж тем более тестеров не может быть сокращен».
- ...В это время в Киеве вся команда во главе с Андреем Прохоровым (руководителем проекта) паковала чемоданы. В офисе остались только два программиста, один художник и четыре геймдизайнера. Благодаря Антону Большакову найден компромисс — все, кто ушел, продолжили работу по выходным или вечерам. Большинство «ушельцев» работали еще полгода, Шишковцов и Максимчук ловили баги до самого релиза.
- К сентябрю была готова рабочая бета-версия S.T.A.L.K.E.R., к октябрю — новая масштабная презентация, к ноябрю — еще одна масштабная пиар-кампания. В Киев слетаются несколько десятков журналистов со всего мира, им показывают игру, возят на экскурсию в Припять, а на прощание дарят рюкзаки с тушенкой и водкой «Сталкер». Но главное, четко называют дату релиза — март 2007-го. В ответ на скептические реплики поклонников Антон Большаков обещает отдать на растерзание игрокам свою машину, если игра не выйдет в указанные сроки. В итоге Subaru осталась при хозяине, а на полки магазинов легла коробочка мутно-зеленого цвета с надписью из семи букв и семи точек.