

S.T.A.L.K.E.R. — Lurkmore



БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?



ZOMG TEN DRAMA!!!1

[Обсуждение](#) этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.

S.T.A.L.K.E.R. — фантастический шутер с элементами RPG про [Чернобыльскую](#) Зону Отчуждения с [аномалиями](#), [сталкерами](#), [мутантами](#) и прочими ништяками. Игра обладает постапокалиптической атмосферой, большим количеством практически реального оружия, до боли знакомой и родной [советской](#) архитектурой с соответствующей атрибутикой и прочим живописным беспорядком, творящимся на экране. Создана расово украинской студией «GSC Game World» по общим мотивам повести «Пикник на обочине» и рассказа «Забытый эксперимент» [Стругацких](#), откуда взята концепция высокоопасной зоны с мутантами, радиацией и выбросами аномальной энергии, и после шести лет разработки [ВНЕЗАПНО](#) начала выходить с 23 марта 2007 г.



ANOMALIES EVERYWHERE

Overview

Популярность

На самом деле игра не содержит революционных идей, но тем не менее популярна среди самых разнообразных слоёв населения. Кроме [заполонившей всю планету](#) школоты, в рядах фанатов игры встречаются девушки, 40- и 50-летние мужики и [даже деды](#)! Как следствие, игра обросла разной степени унылости фансервисом, некоторые фильмы, сделанные на коленке, через несколько лет даже набирают миллионы просмотров.

Сталкер смотрит на зону как-то удивленно, но в то же время с разочарованием

S T A L K E R
Фан-фильм с [Братишкой](#)

Объясняется это следующими качествами:

- Более или менее нормальная игра про постсоветское пространство. До этого родные промзоны и хрущевки можно было встретить только в быдломодах и паре малобюджетных поделок.
- Неиллюзорно доставляющая гнетущая и тревожная атмосфера пиздеца, спиритически-техногенного психотропного НЕХ-а и этакого аномально-упоротого Клондайка. Если другие хорроры пугают внезапными прыжками и воплями, то в Сталкере большую часть времени очень тихо, и от этого еще страшнее.
- Гибридный игровой процесс: совмещены хоррор, околотактически-аркадный шутер и [эрпогэ-экшн](#) со свободой перемещения, как в этих ваших обливионах, готиках и [GTA](#).
- Можно (и НУЖНО) грабить [корованы](#)!
- Стволы. Их тут есть. Доставляют реализмом (правда порой с измененными названиями), различные типы патронов, тюнинг-переделка оных в ЧН и ЗП присутствуют. Арсенал вполне ничО-от ножичков с ПМ до пулеметов, гранатометов и Гаусс-гана.
- Довольно-таки кошерно нарисованы дома, волги-запорожцы и прочая советская атрибутика.
- Достаточно годная графика (динамическое освещение [на стыке нулевых-десятых, в 2008-12 г.г.](#) так вообще сносило башни вместе с видеокарткой в придачу), физика и озвучка-доставляет и сейчас, в 2020. Крипово-даркушный саундтрек добавляет +100 к атмосфере.

Сюжет

Действие игры происходит в альтернативной реальности на территории [ЧЗО](#). [Большой Пиздец](#) продолжается ещё с 12 апреля 2006 года (хотя в интро ЗП говорится, что ёбнуло 10 апреля, но всем [как всегда](#)), когда около четвёртого энергоблока ЧАЭС произошёл огромный взрыв, породивший так называемую «Зону». Украинские (и не только) военные (и ЧВК, фигурирующие как «наемники»-см.ниже) поперлись в район бедствия заради отжима ПРОФИТА, а вот СМИ вроде помалкивают.

Естественно, всем стало интересно, что там опять наебнулось, и стали снаряжаться научные экспедиции вглубь Зоны, которые по тем или иным причинам заканчивались [довольно плачевно](#): либо наезжали на аномалию (смертоносные образования гравитационной, химической и даже телепортационной природы), либо становились кормом для мутантов, либо терялись, либо их вполне закономерно грабили местные, пробухивая награбленное в баре или продавали по спекулятивным расценкам всяким сидоровичам. Кто-то догадался [тырить камешки около аномалий](#), а затем продавать их учёным/[ювелирам](#)/анонимусам за большой [гешефт](#). Так и возникло понятие «сталкер». Конечно же, Зона прямо сразу стала прекрасным местом для того, чтобы скрыться от кровавой гэбни, откуда массовое скопление уголовщины, [свободовцев](#), подпольных торговцев оружием и прочей нечисти, ВНЕЗАПНО имеющей общее название «сталкеры».

Самый прыткий из сталкеров, известный как Стрелок, предпринял успешную экспедицию к таинственному центру Зоны, где, по слухам, расположен Исполнитель Желаний. Это монолит — внеземной кристалл, породивший Зону и способный дать дошедшему до него огромное могущество. Итак, в первой части («Тень Чернобыля») мы играем за Меченого, во второй («Чистое небо», являющейся предысторией первой части) — пытаемся помешать Стрелку пройти к Монолиту, в третьей («Зов Припяти») — помогаем ему выбраться из Зоны с полученной информацией (то есть во всех трёх частях Стрелок фигурирует как ГГ, как противник и как второстепенный персонаж). А в мобильном аддоне, сделанном для пиара и для того чтобы срубить бабла, S.T.A.L.K.E.R. Mobile можно было узнать прошлое Стрелка, однако сам аддон полон ВП и заставляет усомниться в [полной каноничности](#).

Из чего сделан Сталкер

Если разложить по полочкам, то получаем следующий состав:

[мужик в черныбыле убегает от зомби.flv](#)
Суть игры

- Множество огромных локаций, по которым можно бродить, как вздумается.
- Можно забить на сюжет и шляться по локациям, вороват, убиват, грабить трупы и даже корованы, продавая награбленное, выполнять побочные квесты.
- Можно бухать, причём в говно. Попробуйте в ТЧ без модов выпилить 2-3 бутылки водки и поглядите, как Меченый будет проворачиваться через себя.
- В ЗП и модах ТЧ/ЧН можно и нужно спать (перед сном поешьте, а то не проснетесь из-за голода).
- Элементы РПГ:
 - Инвентарь, еда, аптечки.
 - Можно собирать и носить артефакты.
 - Много оружия.
 - Вполне годно запиленного: апгрейды, пульки и даже ВНЕЗАПНО баллистика прилагаются. Уровень баллистики своеобразен: в ТЧ и особенно в «Солянках» и др. модах (вышедших уже в "10-ых г.г.) на ТЧ-вполне годно, в ЧН и ЗП НАДО СУКА тюнить -тогда АК стреляет не на 60, а на 600 м, как и положено в ТТХ-то есть баллистика тут не симуляторная типа охотосимов или тем более Sniper Elite и Red Orchestra, игра пилилась ведь в усатых 2000-ых и выходила в далеких «08-»10 ых г.г., а нормальные моды и аддоны, превращающие уныловатый ванильный сабж в Ё-тру тактику вышли вообще в 2018-20 г.г., но ВНЕЗАПНО можно довести до уровня с помощью блокнота.
 - Бронированный Аидас (квест в ТЧ, внатуре) и др.спецодежда с уплотнением в нужных местах.
 - Всё это можно надевать, снимать и комбинировать. Можно ещё и апгрейдить, но только в «Солянках», «Чистом небе» и «Зове Припяти».
 - Можно управлять несколькими видами транспорта (с помощью соответствующего мода). Отсутствие автомобилей в оригинальной трилогии объяснено в самом конце «Зова Припяти»: (спойлер: из-за аномалий по дороге машина долго не проедет, а для езды по бездорожью Кардан с Азотом в своей «хорошей» концовке разработали что-то вроде луноходов).
 - Также при повышении ранга (Новичок/Сталкер/Ветеран/Мастер) повышаются некоторые характеристики персонажа: меньше усталость при беге, выносливость, устойчивость к ранениям, меньше гуляет прицел, увеличивается точность стрельбы, меньший просер калорий и даже устойчивость при резких поворотах: к примеру, в начале игры ГГ при резком повороте будет шататься аки бухого, позже этот эффект пропадает.
 - Модабельность-это и есть то, благодаря чему Сталкер с 2010 года стал постсоветским ответом Халве: как и в Халве (и [некоторых других мегагеймах](#) поздних нулевых-ранних десятых)-игровые ресурсы можно редактировать блокнотом-чуть более, чем полностью, вследствие чего есть возможность создать вин своими руками: как GTA-подобного RPG со счетчиком Гейгера, так и в виде запила тактического снайпер-сима с унижением и болью, где вояки на кордоне троллят нубов из АКСУ со 150 м, из дробовика внезапно пулей до 100 м, а АКС-74 с ПСО (куплять у Сидоровича на Кордоне) превращается в оружие возмездия на дистанциях до 400 метров. И это все вот это вот- своими руками за месячишко-другой по 2 часа в день, лишь зная, как всё уложено в gamedat-e.
- ???????
- [ХАБАР!!!^{\[1\]}](#)

Одна из немногих игр, где тема сисек и ебли не раскрыта. Баб в игре нет вообще, только изредка персонажи мечтают о них, однако во многих модах всё-таки появляются [тян](#), что [символизирует](#). Тему сисек пытались раскрыть пейсатели фанфиков, причём чем новее книга, тем больше вероятность

раскрытия. Единственная еда в игре — хлеб с колбасой и консервы. Запивается это либо водкой, либо [энергетиком](#). Видимо, у разработчиков был [аналогичный рацион](#).

Антология Сталкера

Основная статья: [S.T.A.L.K.E.R./Антология](#)

Эпично расписывая все фишки Сталкера на протяжении всего этапа разработки и выбросив чуть менее, чем половину из них в релизной версии ТЧ, разработчики решили: «не пропадать же добру!» и склепали пару аддонов к нему, используя старые наработки (предварительно забив на разработку игры для PSP[4]). За крайне одиозной **Тенью Чернобыля** было выпущено не менее пасмурное **Чистое Небо**. Аддон позиционировался как своеобразная работа над ошибками — разрабы как будто задумали хоть немного вернуть свои позиции в глазах геймеров и устранили некоторые проблемы геймплея. Правда, крайне своеобразно, и вместе с парой приятных новшеств и исправлений привнесли соответствующую порцию идиотизма и багов. [Алсо](#), чтобы фанатам игры не было скучно ожидать ЧН, была создана небольшая игра для мобильных телефонов[5].



[Экзоскелет](#) образца билда 1935

Новый аддон «**Зов Припяти**» после ЧН воспринялся фанатами с крайним подозрением. Выпустив аддон в двух вариантах — обычной stand-alone и специальной, требующей ЧН или ТЧ (но стоящей дешевле) версиях, разрабы ненароком обратили внимание общественности на то, что *аддон* и должен быть дешевле полноценной игры, и выпускать аддоны по цене оригинала является с их стороны свинством. Так что те, чьи руки все же дошли до ЗП, начинали в нее играть уже озлобленными и готовыми к худшему... и испытывали [разрыв шаблона](#). ЗП получился действительно неоднозначным: частью [аудитории](#) он воспринимался не как аддон, а как другой взгляд на ТЧ, не пофиксенная, а *перепиленная* его версия со своими собственными плюсами и минусами. Другая же [часть](#) коммьюнити заслуженно считает аддон самым неудачным в серии. И немудрено: говнистая желто-красная гамма, большие пустые слабодетализированные локации и унылый, фимозный, однопроходной сюжет-бережно перенесенный во ВСЕ части сталкера- начисто убивают желание повторно возвращаться к игре. Разве что относительная стабильность — всего 2 патча против 10 в ЧН и 6 в ТЧ, ну и новомодный [DX11](#).

По инерции от предыдущего [Clear Sky](#) отзывы и рецензии на ЗП были очень сдержанными и критичными, но [большинство](#) сошлось на мнении, что ЗП стоит намного ближе к «**Тому самому сталкеру**», чем все предыдущие поделки. Само же понятие «Того самого сталкера» по прошествии времени обрело чуть ли не осязаемый вид, являясь предметом мечтания среднестатистического фанбоя Сталкеров. Потухнувшая от созерцания [YOWA](#)-игр фантазия при зачитывании до дыр старых FAQ и превью по сталкеру, созерцании скриншотов и концептов из ранних билдов давала рецидив и сподвигала юных дарований на клепание очередных быдломодов или выплескивание [потока сознания](#). Впрочем, [энтузиазм обычно быстро утихал](#). В планах у GSC был выпуск **S.T.A.L.K.E.R. 2** где-то в 2012 году. Однако ограничились лишь запилом пары Солянок-фирменных аддон-DLC от самих ПЫС-юков, да того самого (см.ниже) АМК, причем ВНЕЗАПНО венгерскими кодерами Dez0wave. Но, судя по всему, Сталкер от GSC больше не выйдет (появилась инфа от Григоровича, что таки выйдет, чего не скажешь о двух отменённых онлайн играх[6][7]).

Если [кому интересно](#), были выпущены сборники игр [Антология «S.T.A.L.K.E.R. Серебряное издание»](#) и «[S.T.A.L.K.E.R.: Radioactive Edition](#)», и не были выпущены коллекционные игральные карты, анонсированные в первом номере собственного журнала[8].

Сталкеросрачи

Различные секреты создания игры и литературной серии изложены в цикле видеороликов «[Зловещие тайны S.T.A.L.K.E.R.](#)» писателя-фантаста Андрея Левицкого, одного из сценаристов аддона «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо».

За всё время своего существования (то есть ещё с того момента, как появился первый mindfuck'овый скриншот «Oblivion Lost»), С. Т. А. Л. К. Е. Р. породил ну просто тонны вкуснейшей еды, достойной тролля-гурмана. Эта еда множилась каждый раз, когда разработчики, скромненько шаркая ножкой, переименовывали игру, переносили дату релиза или резали какую-нибудь фишку.

Ж. Д. А. Л. К. Е. Р.

Сам этот термин, судя по всему, изобрел [АГ](#) в своих [новостях за 2005 год](#) (автор, кстати, [Великий Ограбитель Корованов](#)). — упоминание в блогах этого мема пошло в аккурат после даты публикации новости на АГ.

А все потому, что «Сталкер», сука, делался шесть лет, а даты релиза плавно переносились с 2002 года на 2007. То есть на протяжении 5

лет геймеров активно пичкали обещаниями типа «вот, сейчас выйдет, век воли не видать!». Активно дров в топку подбрасывала [Игромания](#), которая с января 2005 начала публиковать «S.T.A.L.K.E.R: Финальный Отсчёт» — вкпе с очередным переносом это действовало как красная тряпка на быка.

Более того, «Сталкер» три раза за это время менял название, а вместе с ним и сюжетную подоплеку^[2]). Вот имена этого зверя:

- «Oblivion Lost» — оригинальное название, датированное 2001 годом.
- «Stalker: Oblivion Lost» — разрабы прошлись по Чернобылю, начитались Стругацких и решили всё поменять в 2002 году.
- «S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost» — в том же 2002, пришлось подкорректировать планы в связи с [копирастией](#).
- «S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl» — THQ в 2003 решило, что так смотреться будет понятнее для [95%](#).

На протяжении всего этапа разработки некое ответственное лицо зомбировало общественность следующими заявлениями:

- *Можно будет ездить на легковых и грузовых автомобилях, в числе которых «Нива» и «КамАЗ». Автомобили, возможно, будут требовать топлива, а также всяческих конструктивных улучшений и доработок. Вопрос с БТР ещё не утверждён окончательно, но, скорее всего, он всё-таки будет.*
 - В результате доступный для игрока транспорт был выпилен, оставили только несколько управляемых компьютером БТР рядом с ЧАЭС, которые можно зарубить ножом с одного удара (sic!). Хотя соответствующие ресурсы в игре есть, и это значительно упрощает задачу мододелов вернуть транспорт. В сотнях быдломодов транспорт есть, но его физика ужасна. Нормальную физику частично таки вернули в некоторых модах, хотя в большинстве — ванильный инвалид.
- *Водитель может погибнуть при столкновении или вылететь наружу через лобовое стекло. При использовании автомобилей игрок будет открывать дверь, садиться за руль, закрывать дверь, заводить двигатель и ехать по своим делам, планируется также ручная коробка передач. Противник сможет прострелить стекло в машине, а монстры смогут разбить стекло и через него напасть на игрока.*
 - Как уже было сказано, в немодифицированной версии транспорта нет вообще, а в модах вылететь водитель через лобовое стекло не может в принципе. В одних модах машина взрывается при одном столкновении о какую-нибудь корягу, причём, как ни странно, главный герой останется жив и не потеряет даже четверти здоровья. В других же убить [чудо-машину](#) можно только гранатами или из РПГ, да и не с первого раза; так что умереть, находясь в транспорте, из-за кончины машины практически невозможно. В таких модах, имея один только Запорожец и пистолет с кучей патронов к нему, можно практически без проблем и без лишних затрат на бинты и аптечки пройти пол-игры.
 - В модах игрок телепортом оказывается за рулём, а двери держатся на соплях и отваливаются при малейшем прикосновении. Возможность заводить и глушить двигатель в движке финальной версии осталась, а вот коробку выпилили. Зато приделали багажник и пулемет на БТР, но никому об этом не сказали — соответствующие функции движка были найдены методом тыка.
 - В тех же самых модах ситуация плачевная: физически, конечно, можно прострелить стекло, но ИИ противника настолько тупой, что стреляет по машине, а не по игроку. Прочность, стиль езды и отношения транспорта с монстрами очень сильно меняются от мода к моду. В одних БТР прыгает как блоха и протыкается ножом, а дворняжка-мутант может опрокинуть трактор. В других можно гордо въехать в Припять на запорожце, и будет как-то похуй, что на тебя летит толпа монстров и зомбированных.
 - Та же тема с появлением транспорта на локациях. В одном моде мы получаем весь автопарк прям у бункера Сидоровича. В другом моде транспорт валяется ВЕЗДЕ, где ни попадя, вместо того, чтобы УАЗики стояли на блокпостах, а тракторы — на фермах. Нивы застревают между домами, БТРы ездят даже на первых локациях и т. п.
- *Мы планируем выпуск инструментария, который позволит делать свои части Зоны и, возможно, даже моды. Идея на текущий момент следующая — игроки будут делать собственные наполненные событиями части Зоны. Те модули, которые пройдут нашу проверку (соответствие концепции, дабы не получить разнобоя с ~~маеонами~~ инопланетянами и доисторическими временами), можно будет подключать к S.T.A.L.K.E.R.у, тем самым расширяя Зону. Скорее всего, можно будет создать свою собственную Зону, не связанную с игровой. (Что-то подобное реализовано в «Neverwinter Nights» и «[Grand Theft Auto V](#)»).*
 - В результате SDK были выпущен через немало лет, неполностью и по частям-см историю «Солянок» и ADD_AI (ShOC, CS и CoP соответственно), и то для сингла-причем набор вышел



Сталкер в девичестве. С пирамидами, роботами и [имперской гвардией](#)



Концепт из ранних билдов, перекочевавший в ЧН

только **недавно**- в юбилейном 2018 (!!!!!!!!!!!), АЖ 30.09.18.

- Мы стараемся ограничивать игровое пространство наиболее естественными и «природными» барьерами, такими как водоёмы, стены, металлические завалы, крутые склоны, блокпосты.
 - В результате практически все игровые локации представляют собой кишку, ограниченную по бокам нелепыми радиоактивными «горными хребтами», реже возможными барьерами являются непроходимый заборчик из двух нитей колючки и волшебная невидимая стенка. Причем барьеры кишат дырками, сквозь которые можно выйти за пределы игровой зоны, неторопливо прогуляться к краю мира и упасть в серое пространство, где можно будет увидеть надписи «СТЕНА». Вероятно, именно по этой причине барьеры просто сквозят радиацией, при приближении к ним индикатор облучения резко подпрыгивает вверх, знаменуя немедленную кончину. В обновлениях вместо дыр поставили невидимую стенку (как в [Fallout 3](#)) забыв, однако, разместить её на Янтаре.
- Никаких «волшебных» аптек, восстанавливающих всё здоровье.
 - В результате аж три вида + бинты, хотя стандартные аптечки здоровье полностью не восстанавливают, а бинты в ЧН и ЗП имеют исключительно кровоостанавливающий эффект. В ЗП аптечки лечат не сразу, а постепенно.
- Левел-дизайнеры заполняют дома и квартиры, основываясь на фотографиях из Зоны, и стараются сделать каждую не похожей на предыдущую. Проблема в величине Зоны и количестве этих квартир. Зайти можно в каждый дом и каждую квартиру.
 - В результате заходить можно только в квартиры всего одного здания, и то не во все. Отличается квартира только одна — та, в которую нужно попасть по сюжету, остальные крайне немногочисленные квартиры, в которые можно войти, одинаковые и пустые.
- Врагов в игре столько, сколько нужно для данного жанра игры. «Мяса» не будет.
 - В результате — эпическое дерзание 1 vs ВСЕ на Радаре, в Припяти (задорный ответ Быдлофильду и ШпВМ) и на ЧАЭС. В ТЧ на протяжении игры игроком выпиливается **от 100—200 до 400 NPC** (большая часть из которых, очевидно, почему-то не желает нашего нахождения на этих самых локациях), и где-то столько же мутантов (особенно-крысотушканов и злокусащих слепо ненавидящих все прямоходящее собак, находящихся в кол-вах, сопоставимых с таковым у хэдкрабов в Халве).
- Игра готова приблизительно на 86,456838474288812392861%
 - Ну ты понел.

И еще over 9000 обещаний умного ИИ, бесшовной Зоны и т. д.

И звали это лицо: Олег Яврунворский (ака Ява) — человек, чье существование доказано видео- и фотоматериалами. В [онлайне](#) представляет собой мужественного **пиар-менеджера** компании GSC, который грудью и другими частями тела стоит за «**Тот самый сталкер**». Геймеры, схавав все обещалочки, просто люто и бешено начали **читать и уважать** Яву. Когда Сталкер всё-таки вышел, началось страшное бурление говна, обвинение разработов во лжи и тонком троллинге. Наблюдалась эпидемия баттхерта. Сталкера получили, но он оказался совсем не торт.



Панель управления PR-отдела GSC

Если покопаться в выгребных ямах истории, то всплывут несколько интересных фактов. Как известно, разработка этого долгостроя шла аж с 2001 года. Тогда разработчики были полны энтузиазма и хотели впихнуть как можно больше **бесшовных локаций и транспорта** на мегабайт ресурсов игры. В 2003 году THQ объявляет о **приобретении** издательских прав на, теперь уже, «S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost». Издателю далеко не посрать на то, что делают разрабы — ведь в итоге доля прибыли от продажи пойдет напрямую издателю. Поэтому, как и любой издатель на их месте, THQ вмешивается в разработку игры, дабы GSC перестало витать в облаках и узрело, что производство и так затянулось. В итоге бравые ребята из THQ вешают на проект «своего человека» Дина Шарпа в роли исполнительного продюсера. Через некоторое время становится известно, чем же конкретно занимался там этот политрук:

— Я внес лишь **незначительные** изменения, например, убрал нескольких мутантов, сон, еду и еще пару мелких ролевых элементов; немного сократил число диалогов, потому что они были чересчур запутанными. Я еще не полностью определился с транспортом в игре — убрать его или оставить. Если возможность передвижения на транспорте полностью ликвидировать, то возникнет элементарная проблема во времени, учитывая огромный размер игрового мира.

— Dean Sharpe, в [новостях IXBT](#), 26.05.2006"

Более развернуто о своих планах он рассказал IGN. Кто знаком с аглицким, можете взглянуть:

IGNPC: So, let's be blunt here: Why is S.T.A.L.K.E.R so late?

Dean Sharpe: There are number of reasons why it's so late. Probably the biggest thing is that it was just over ambitious. The guys at (developer) GSC really wanted it to be the end-all, do-all game,

and I think they got a little caught up in adding features - especially based on community requests. S.T.A.L.K.E.R has a huge community throughout the world and I think GSC just listened too much to what they wanted sometimes. Also, they tried some new things that just didn't work. Obviously, if you try and do things that haven't been done before, there's a risk of it not working. That's what happened a lot with the game's complete open-endedness - it just didn't work. And it had to be changed. **IGNPC:** You say the game was over-ambitious - does that mean its more ambitious elements have been reigned in to get it out on time? **Dean Sharpe:** I wouldn't say that it's been reigned in. It's just ... okay: it was possible for you to not be able to finish the game before. One of the other S.T.A.L.K.E.Rs could get to the end before you, which isn't all that fun when you've played something for three week and find out that you can't actually beat it. Plus, it was very difficult to tune and balance. So we added a minimal amount of scripted things to keep things going in the game. Basically, we wanted to keep the underlying structure and allow you to finish it without compromising the freeform design. **IGNPC:** So have there been any really painful sacrifices you've had to make? **Dean Sharpe:** Not up until this point - at least not from my perspective. Certainly in the S.T.A.L.K.E.R community, there was a lot of anger when sleeping and eating were cut. We were running out of time and we needed to make sacrifices, and it was decided that sleeping and eating weren't critical to the game - or even that much fun. But the S.T.A.L.K.E.R community was livid about it. But that's just the nature of any game with a big following. You're never going to be able to please everybody. The question is, how much do you let that control what you're doing? At some point, you've just gotta get the thing done.

— *IGN*, 6.10.2006

Незначительные изменения закончились тем, что размеры локаций урезали (в ранних билдах многие из локаций были реально в несколько раз больше их релизных версий), сразу отпала необходимость в транспорте (негде стало ездить), ну и т. д. Большинство из приведённых выше «завлекалочек» были высказаны до 2005 — тогда вмешательство THQ было минимальным. После активных хирургических вмешательств Ява уже очень осторожно, даже со стеснением, выбрасывал в общественность факты об игре. Интересный лог рассказней разработов приведён в [этом посте с форума IXBT](#). В принципе, разработки сами виноваты, что, как последние школьники, берущиеся сваять свою *Халфу* с блэкджеком и шлюхами, нагородили себе кучу фич, сложнодосяжимые стандарты, а главное — трубили об этом во всеуслышание, теща ЧСВ. Не рассчитали сил, и проект превратился в долгострой. Вполне возможно, что если бы THQ не вмешалось, то Сталкер повторил бы судьбу Duke Nukem Forever (учитывая [последние события](#), это замечание кажется особо ироничным) и так никогда бы и не вышел. В этом случае хочется заметить, что Дюк таки вышел, но уже силами других разработчиков — подобное могло бы случиться и с яворской поделкой.

Копирастия

Одним из видов троллинга в сталкеросраче является обвинение разработов во всяческом плагиате. Он у них был всесторонний: и по сюжету, и по графике.

Со стороны сюжета всё ясно. Море всего позаимствовано из «Пикника» Стругацких, фильма Тарковского «Сталкер» и фильма «Третья планета» А. Рогожкина. Но вот приколы — в титрах к игре ни слова про Стругацких, Тарковского, «Третью планету» и ни одного слова про «основано на...». Просто разработчикам отказали в копирайте: они честно обращались к тогда ещё живому Борису Стругацкому, чтобы тот разрешил им использовать разные вкусности из «Пикника на обочине». Но БНС заявил, что ему самому уже копирайт не принадлежит, он уже давно продал его кому-то ещё. А этот кто-то уже захотел срубить бабла с GSC, на что те покровились и решили все отсылки к Стругацким в игре завуалировать. В том числе упоминание «Пикника» из титров выкинули, а в название «Сталкер» понатыкали точек — типа эта такая аббревиатура.

Собственно, похожая судьба постигла и оружие. Но это, в общем-то, стандарт для жанра FPS — используются модели реальных образцов, но названы они абы как. Алсо, в пререлизных билдах во всю использовалась озвучка, выданная из [CS](#) (видимо, для экономии времени). Существует даже [мультиплеерный билд](#), который целиком и полностью является калькой с CS.

Был «Сталкер» уличён и в плагиате графики. После вскрытия оказалось, что чуть ли не целые древа графических объектов (включая названия) повторяют аналогичные из [Doom 3](#), а шейдеры для воды взяты из [Half-Life 2](#). Впрочем, выяснилось, что и id и Valve использовали контент, который для них предоставили сторонние студии, специализирующиеся на выпуске наборов текстур и другой графики. А GSC обратилась к этим же самым студиям, и достались им такие же наборы.

Как только 4A Games заявили про разработку «Метро 2033», тут уже ПЫСовцы вспомнили о своих собственных копирайтах. А конкретно — на движок, так как 4A Games основана выходцами из GSC и в том числе бывшими их главными погроммистами. На самом деле нет ничего удивительного в том, что 4A Games используют старые наработки, но претензии GSC всё равно оказались безосновательными. Конечный движок 4A Games если когда-то и был основан на X-Ray, то теперь имеет с ним мало общего — кроссплатформенный (PC и Xbox 360), поддерживает многоядерные процессоры, DX11 и PhysX, которые GSC обещали ввести в X-Ray только к релизу ныне отменённого S.T.A.L.K.E.R. 2, хотя DX11 всё же появился в Зове Припяти-2010 is so 2010.

После объявления о разработке [Сталкера Онлайн](#) у GSC появилась новая еда. Разработчиков СО было достаточно просто уличить в нарушении копирайтов, так как они пошли по пути наименьшего сопротивления для разработки СО. С самого начала разработки они использовали контент и концепты GSC для своего ММОРПГ (ибо что-то новое тогда им было делать просто некому), и только ближе к ЗБТ начали спешно заменять ресурсы на свои собственные и придумывать новую историю возникновения Зоны. ИЧСХ, все еще есть поводы уличить их в плагиате, но GSC не спешит этим заниматься — пока СО не уйдет на золото, рыпаться им бесполезно.

В. Ы. Л. Е. Т. А. Л. К. Е. Р.

«Мы оттестировали игру на всех доступных нам конфигурациях и сделали ее стабильной. Возможно, стоило провести публичный бета-тест, как это было с первой игрой, чтобы получить больше статистики и данных по другим конфигурациям у пользователей. Поскольку этого не было сделано, мы приложим все усилия для исправления всех критических ошибок в патчах. Однако мы никогда не преследовали цели использовать покупателей в качестве тестеров. »

— Анонимус

«Эту шнягу я пишу от того, что недавно был выброс. Без багрепорта... »

— Анонимус

[Баги](#) — это неприятно. Вдвойне неприятно, когда игра делается так долго, разрабы все время отмазываются, что им «нужно время на доводку игры», а в итоге получаем коллекцию багов, которые могут порушить геймплей. Втройне неприятно, когда первый патч обновляет игру до версии с гордым номером **1.0001** — это ж, блять, какой задел для целого вагона багфиксов! Ещё очень воодушевляет, когда на официальном форуме видишь целые талмуды с советами по акробатическому [паркуру](#) среди джунглей багов.

Баги стали одним из главных бичей Сталкера. Выпустив страшно забагованную первую часть, разрабы не научились на своих ошибках, и ЧН оказалось ещё более забаговано на момент релиза. Точки над [ё](#) в этом вопросе были феерично расставлены Номадом в его рецензии к ЧН. И действительно — если не вылеты, то битые скрипты точно отобьют желание играть. В ТЧ, к примеру, в принципе невозможно присоединиться к какой-либо группировке (на самом деле в Свободу таки можно влиться безо всяких модов, но без обратного билета). Да, разрабы выпускают патчи, латая некоторые баги, но проблема с невозможностью прохождения главной сюжетной линии, видимо, напрямую зависит от положения звезд и версии библиотеки [astral.dll](#). Некоторых, в придачу, взбешивает тот факт, что сэйвы оригинальной версии игры не совместимы с версией пропатченной — после выхода очередного Сталкера, не спешите играть сразу, а подождите пару-тройку патчей, тогда не придется начинать заново из-за несовместимости сэйвов.

Хотя есть и полезные стороны. Некоторые баги являются приятными эксплоитами в деле [манчкиновского](#) прохождения сингла. Так, например, в ТЧ таким образом можно выторговать обрез на АК, таким же фичебаговским образом на Дикой территории игрок может получить бесконечное количество флешек от Круглова, после продав их Бармену по **5000** рублей за штуку. В ЧН же, за выполнение сюжетного квеста у Лесника в Рыжем Лесу, можно получить бесконечное количество винторезов. Подобных примеров можно привести [множество](#). ИЧСХ, разрабы совсем не спешат патчить такое (в последней на данный момент версии ЧН 1.5.10, этот эксплоит так и не пофиксили). Аналогичный эксплоит был и в ТЧ до определенной версии, там точно так же можно было получать бесчисленное множество артефактов за квест Сахарова на Янтаре, да и ему же потом сбывать эти артефакты за [немалые деньги](#). Жаль, что пофиксили в патче v1.004. Можно было, например сложить весь хабар в труп противника и таскать сотни килограмм

Особо эпичным примером было ураганное количество багов в «Тени Чернобыля», вылившуюся в целый поток недоумения и баттхерта на форумах.

Ой, народ на форуме gsc отжигает.. Ржал как ненормальный, автору респект.

Jalin А я в Сталкера Чистое небо играю...) Плачу вот второй день от смеха) Fallen А-а-а точно, расскажи как там ? Jalin Там шедеврально... во-первых сегодня я разговаривал с жопой! Дали мне квест.. прихожу с задания и лесника нет... зато под кроватью на которой он сидел полгоны трепыхаются... спустился я на этаж ниже а там с потолка жопа свисает, и с ней можно говорить!))) Jalin Но гораздо прикольнее сейчас... я тут в пещере... так вот я из нее пока не могу выйти потому что по ней ПОЛЗАЕТ автомат калашникова... он ползает по стене а когда оказывается на потолке - резко падает на землю и убивает того кто там стоит... причем он похоже за мной охотится, с*ка =(

"По поводу бага с лесником - он никуда не уходил , просто упал с топчана. Решение проблемы - спускаемся вниз идем в душевую , над шкафчиками из потолка торчит ж@па этого лесника - подойти надо как можно ближе и поболтать с этой задницей квест принимается . Правда ремонтом в отличии от своего хозяина ж@па заниматься не хочет , ну это понятно - рук-то у неё нет..."

- Квест, принятый через ж@пу? Оригинально! - У них там вся игра такая :)

Компания GSC сделала невозможное - она создала версию "Сталкера" которая по геймплею оказалась еще хуже и кошмарнее чем первая часть.

Если разработчики добивались того, что бы создалось впечатление что сначала выпустили *ЧН* а уж потом (через 7 лет гы-гы) *ТЧ*, то это им удалось на 100%!!!

Ааа... Так вон оно что. ПЫС научились не быстрее работать, а освоили-таки механизм экспресс-обрезания без оттягивания релиза. (гмм... фразочка-то какая вышла многозначительная...)

Бедный Ашот, правая рука замурована в стол по локоть. Это идея. Надо вернуться в магазин и то же самое сделать с продавцом, который продал мне этот злополучный двд бокс с книжкой за 800 RU 22 августа 2008 года.

Уважаемые разработчики, на одной из локаций нашел кучу фекалий и ложку рядом с ней, являющиеся частью ландшафта. Скажите, у кого из Вас такой юмор (с учетом забагованности игры) или может у этого есть некая более глубинная подоплека? Не сочтите за сарказм, правда - очень интересно... Скрин завтра (в инете щас с работы сижу, а скрины, соответственно дома) Но найти легко. На свалке после кладбища техники справа от дороги плиты, за ними два болотца (в первой части там еще бандюки вечно сидели). Так вот примерно за этими болотцами есть сосенка рядом с небольшим камнем, между ними сие счастье и навалено. При чем вскрывал ресурсы игры и видел там текстуру, которая так и называлась kucha или cucha, а на прошлой неделе нашел само место

- не даёт высунуться нифига скатина пулемётчик. и походу он бессмертный там что ле??? - На самом деле, как выяснилось, там пулемёт-мутант. Стреляет сам, без ансамбля. А мужик рядом сидит и держит, чтобы не убежал. - вырезал на кордоне вояк. смотрю - ПК. во круто! тока почему ПК как-то странно крутится во все стороны. и стреляет! заколдованный ПК!!!

- пулемет при переходе на Кордон реальное г - Как оказывается, там по скрипту есть короткий промежуток времени, в который пулемёт не стреляет. Если догадался в него пробежать - только с парой военных придётся разбираться. Нет - до самой почти деревни новичков под пулемётным огнём ползти по открытой местности, да по склону. Шедевральное дизайнерское решение.

- Фанаты-спринтеры должны уже пройти игру полностью - Да, Wubuka что-то пропал(хотя и не фанат вроде). Видать засосало . Он-же писа'л уже - чем дальше, тем всё интреснее и интереснее. - Ребята, на работе я, все банально. А вчера натуральным образом застрял. Не мог пройти мимо заставы военных. Придумывал разные тактики, дожидался ночи, потом раннего утра, потом днем пытался, часа 2,5 угробил. А вот просто попереть, закрыв глаза-не додумался. А вояки бьют-жесть, два удара-восемь дырок и готов. Кстати, еще один баг, уже движка. Если оставить игру, просто отойти минут на 20 (это я я так ночи дожидался), то игра зависает напрочь с ошибкой движка. Еще один момент, пока не разобрался, глюк это или нет. Получил задание, принести куртку со спецпропиткой, нашел ее, появился значок на карте, где я ее должен отдать. Подхожу к Сталкеру, но в диалоге "отдать куртку"-нет. Так и висит в невыполненных. Согласен с Hustler'ром, локация Болото какая-то сумбурная. Беготни много, толку мало. Еще одно замечание. После выполнения нескольких заданий на Болоте, все сталкеры Чистого неба обозначались зелеными точками и за переходы в другие локации денег не брали. Когда я завалил проход на Кордон и вернулся обратно на Болото, все сталкеры стали желтыми и за каждый переход теперь требуют денежку.

- То же самое и у меня с этой миссией. Причем куртка так и валяется в рюкзаке - продать ее нельзя

Все впечатление, в общем неплохое, портит баг. Один-единственный баг, но весит он надо мной что Дамоклов меч. Баг возник из-за миссии, где надо принести сталкеру АКСУ. Я тот автомат нашел, но сдать его почему-то не могу. Это бы ладно, ну один несданный квест пережить можно. Но когда по хитросплетениям A-life'овой логики квестодатель гибнет - игре трындец. А гибнет он регулярно, т.к. находится на механизаторском дворе, который атакуют бандюки постоянно. И вот этот баг портит всю игру, тк.к спокойно проходить уже нельзя - все время страшно, что вот еще чуть-чуть и игра каюк...

- С курткой и прочим все крайне тупо. Квест сдаётся только если предмет 100% новый. Если там вы куртку надели, или монстр наступил, или граната и предмет стал хоть 99% прочности - всё, куртку за куртку не признают, квест не сдать.

ПЫС это ППЦ. У них даже для регистрации на форуме вместо *логина* написано *Имя Польз-ля*. Сократили слово на 5 букв.

- При проникновении в Тёмную Долину (в качестве "должанина") слышу по рации обращённые ко мне призывы Чехова присоединиться к его группировке, а также получаю квесты на помощь "Свободе" в отражении атак на их посты (при том, что именно я эти атаки и производжу). При этом, конечно же, квесты проваливаются, что есть нонсенс.

- Все. Надоело с этим бороться. - Рано или поздно к такому решению приходят ВСЕ :) геймеры . А на посты типа - "Вы чего чуваки? Проинсталлил игру, играю уже 5(10-15)мин и всё ништяк. Выпрямляйте руки и чините ОС" я уже даже внимания не обращаю.

кстати,Atem[GSC],будет ли исправлен баг,когда НПС готовился рассказать анекдот,и сразу,без анекдота,следовала реакция окружающих?Странно пусть и очень смешно смотрелось Лучшая шутка ЧН выходила: "Внимание,выдаю анекдот!"-"Ну ты выдал!"

Эпически доставил АИ в игре. Сидят сталкеры, общаются, ну как обычно, анекдоты травят. Один говорит "А как вам такое?". Встаёт и уходит.

ещё один вопрос:почему некоторые зелёные ящики(например в церкви на болотах) висят в воздухе,и нажатие F ничего не даёт?Путём опытных изысканий я обнаружил,что сундук реальный(то есть сам контейнер,куда вещи можно класть/брать) от модельки отстоит иногда на несколько метров?Будет ли это исправлено в ближайшее время?

(в теме "копилка багов") Я тут подумал... как все-таки получается символично... Нам подложили большую свинью, а мы сделали из нее копилку багов! Когда же ее разобьют?

- У меня вопрос почему на коробке диска игры требуется 10 гб свободной памяти, а когда я игру установил она заняла всего 4,5 гб?? Это у всех так??? - У всех. Задел на будущие патчи видимо))

- Что раздражает, так это забытые патронами и аптечками сундуки... Зачем они нужны? - меня бесит перетаскивание предметов по-одному из рюкзака в нычку!!!! 1500 патронов по 30штук!!! почему нельзя сделать кликом мыши???? обратно в рюкзак все нормально! - Патроны переключать это нечто. Неужели так сложно было сделать нормально. Но зато я нашел что делать, чтобы прождать ночь с пользой-пока патроны переключал в тайник ночь прошла - в рюкзаке выделяю например патроны выбрасываю их нажимая Г и после того как они закончились если нажать еще раз - вылет

Печально другое - игра сырая. Например, навывлет пробиваются деревья, даже из АКМ. И не тоненькие - здоровенные дубы. Также жутко удивляют склады из боеприпасов чуть ли не на каждом шагу (кордон). Как шел от Сидорыча к Свалке на пути свободно нашел три набитых патронами сундука. В целом, промежуточный вердикт таков - игра еще очень сырая. Конечно, не такой ужас как релизный ТЧ, но...

Одно только нервирует - невозможность спать или ускорять время, время тянется медленно, ночью нифига не видно, выйти из лагеря в места где есть какое-то зверье - гарантированно умереть. В оригинале кажись была возможность ускорять время - кнопка (*), возвращать к нормальному времени - кнопка (/), в некоторых версиях были спальные. Здесь ничего этого нет. Чем разрабы думали - непонятно.

На военных складах миникарта (и карта в кпк) смещена относительно положения игрока. Напимер, "физически" я стою на дороге - на карте - в доме. Или стою в кустах, на карте - на тропе. Смещение метров на 20 к югу относительно карты вот скрины и так по всем Складам

Добежал до базы бандитов, вынес 16 тел, из них двое стреляли в меня с балкона, один палил в меня изнутри через двери, его не вынес. Двери, между прочим, наглухо замурованы, так что внутрь попасть возможности нет. Бандюки респавнятся каждые пять минут в ангаре и выбегают на балкон за пулей. И вот у меня вопрос: Какого??!!

Сначала играл - радовался. По отзывам у всех проблемы, а у меня порядок. Как же. Сначала меня насильно включили в состав Долга, поскольку без вступления я не мог из сундука на их базе забрать то, что сам туда положил (патроны всякие, аптечки). Потом на выходе с Агропрома появилось предупреждение о выбросе и предложение проследовать в ближайший туннель, где я благополучно от выбросадох, хотя на карте точка отмечалась маркером, как смысл задания. Попробовал выйти со Свалки обратно на Агропром, выброса не произошло, но зато исчезли все ключевые персонажи-неписи, вплоть до

торгашей. Короче играть прекратил.

С заданиями какая-то лажа, раньше давали задание и дня три, кажися, на выполнение, а тут дают задание, пока сориентируешься по карте, пока начнешь двигаться - задание уже или отменено или провалено, шо за нафиг?! Одна вещь откровенно бесит. Вот убили меня - почему не работает F9? Что еще я могу при этом хотеть, кроме как загрузиться? Выйти из игры, что-ли? Что за извращенная логика? Нет, мля, мне предлагают нажать пробел чтоб выйти в меню. Нафига мне это надо? Мне загрузиться надо, а не в меню идти. Ладно, выхожу в меню, выбираю загрузку - выходит вопрос, типа а вы уверены что хотите загрузиться, вы же потеряете текущую игру. Ага потеряю, трупик свой потеряю. Разрабы что - дауны? Нет, мля, я извращенец, я хочу часами смотреть на свой холодный трупик. Пипец просто! Такое ощущение, что они игру сделали, но сами не играли в неё нифига.

Да, еще вопрос: почему калаш (полноценный, не укороченный), при полном апгрейде на максимальную точность стреляет так же, как и калаш из ТЧ без всяких модификаций??

- Одно бесит, почему у стокового Абакана такой разброс??? В ТЧ с отсечкой 2 патрона бил людей с 60 метров в жбан а тут хер... Обойму в одного с отсечкой 1 патрон с 15 метров и попаданий 2-3... да понятно что если проапгрейдить то будет гут, но почему такие отличия в ТТХ у стоковой версии... клинит он часто, не охота тюнинговать его - потому что ввели систему апгрейда. Смысл тогда апгрейдить стволы, если они и так будут с оригинальными ТТХ. Что тогда со снайперками? Они и так точно били - а тут рейлган будет с самонаведением? - Да, надо апгрейдить, и будет вам счастье

хы, мне глючится, или у неписей в инвентаре патроны с гранатами бесконечные? тогда надо срочненько менять вероятность атаки гранатами, а то временами они даже стрелять забывают - всё гренки в меня кидают, да и слишком метко - прям под ноги... ироды...

Две главные вещи, которые все портят - 1) Один Большой Глюк прострела деревьев, разных преград и тд. Спрятаться, по сути, нигде. Не пробиваются только бетонные плиты - пеньки и деревья на раз. Так как игра стара агрессивней, боты кучно и быстро бьют - обычно ГГ умирает, так как беззащитен. 2) Гранаты. Все их хотели официально - ну вот и дождались. Боты бросают на большие расстояния, причем ОЧЕНЬ метко. Даже ГГ, управляемый живым человеком так не может. Гранаты надо как минимум урезать вдвое - иногда и по пять бросают (стычки двух групп по 15 человек).

что-то я разочаровываюсь. абсолютно правы те, кто обзывает ПЫС криворучками. Наряду с положительными вещами, встречается полный фарс и трагикомедия. Я вообще не понимаю - они свои игры хоть тестируют? Откуда такие идиотские глюки? Посмотрите на скрин - видите фигуру вдалеке? Вот за мгновение до этого эта фигура кинула по мне гранатой. Причем метко. Оцените драматизм ситуации! - Видимо это местный чемпион по метанию гранат (ошибка исключена - как раз его в прицеле держал и все видел, поэтому и нажал на скриншот).

- Видел как три гранаты ползли по бетонной плите ко мне, упали точно в ноги и взорвались

Достали боты-читеры, гранаты метают с невероятной точностью... В бота с оптики пытаешься попасть, а эта сволочь гранатой, да так метко

Очень не понравилось экономика, апгрейдишь пушку, кучу бабла вкладываешь в нее, а её потом за сто рублей торговец забирает...

Кстати, а-лайф какой-то неалайфовый. Кровососы в Темной долине (при выполнении одной из миссий) тусуются строго в отведенных границах. даже смешно - только что с ним чуть ли не врукопашную, а вышел за порог и все, он дальше не идет.

Еще глюк с респавном- на Свалке, на заводе (или ж/д ангаре что ли), где раньше сталкеры были - сидят бандиты. ну, из чувства классовой ненависти положил большинство, парочка закрылась....отошел буквально на несколько минут, там же, рядом в паре сотен метров, квест выполнить, выполнил, прохожу мимо завода - опять "полна коробочка". Так нечестно

парни такой вопрос. купил вчера в мьюзик старе сталкера чистое небо. 520 рэ. пришел домой поставил все норм. играю. на болоте выполняю задание принести куртку. куртку нашел, подбираю ее и виснет комп. юзаю заново ярлык сталкера, загружаю то место, беру куртку и такой же болт. забил на задание, иду на какой то причал и там мотор гудит, смотрю хз откуда появилось человек 10 с группы чистого неба, пробежали мимо меня и исчезли. потом когда переправляюсь с проводником, прихожу на базу у там ни единой души. фишка в том что надо сохраниться, загрузится и все появляются, и так на протяжении всех локаций. на агропроме, свалке и т.д... еще когда за насыпью задание дают разтормошить вояк, я их убиваю, убиваю последнего и выходит на КПК мессага типа "молодец! ты их сделал" и камп виснет. и сама по себе игра виснет каждые 20-30 минут. седня поехал в мьюзик стар обменял диск на такой же, поставил его и такая же лажа. видимо ломаная партия. я думаю завтра поехать опять в магазин и вернуть деньги. ТОЛЬКО ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ ПОИГРАТЬ В НОРМАЛЬНОГО СТАЛКЕРА!!! парни посоветуйте чтонибудь. какой диск купить чтоб было гуд? консультант сказал этот диск лицензионный.

После лесника направили на армейские склады — а там при входе на локацию сразу блокпост Свободы. А я Долговец, то есть мне они враги. Из укрытия только старый автобус, их там человек 10 с гранатами и в броне. Валят на раз, не успеваю и двоих замочить...Что делать?

Вчера заметил фичу - зачистил значит насосную станцию, припёрся сталкер "чистого неба" ну и типо пост занял. Пошёл дальше по сюжету, захватили болота и меня пустили на кордон, забрал там у вояки Абакан, дай думаю вернусь в болота и пошарю там всё, таки дохожу до насосной станции а этот сталкер "красный" - враг тобишь, замочил без особых размышлений... Таки вопрос - его че, "ренегаты" завербовали?

На базе Свободы один свобододец красный и по мне стреляет. А я даже ответить не могу - при входе оружие насильно убирается.

Взятие нового квеста гробит квесты на флешки

Поллитра весом 200 или 300 (не помню) грамм вызывает недоумение (недоливают?).

На мосту обратился к одному сталкеру, что-то его зглючило, и он пока я с ним общался др... впрыскал. Видел, как группа сталкеров орала на стену - стой сука или что-то в этом духе (да за стеной шарились военные). Один раз дрался с бандитами на одном из хуторов (не помню точно как каком), так вот, у одного бандита ЗАСТРЯЛА голова в заборе, и он там ножками сучил, пока я его не добил.

Ожидаемая дата выхода патча: 5-е сентября. !!! -найден и исправлен баг который мог сильно повлиять на стабильность игры (если кликать на ранние сейвы в мейнменю, то игра крашится рэндомно после этого, лучше пока делать save\load через консоль) -Это че, там ортодоксальные линуксоиды в разработчиках? !!!

Разработчики отжигают как всегда . цитата: "Данный патч скаченный через обновление нерабочий, тестовый."

Печальные известия: "Патч будет, возможно сегодня. Прямая ссылка будет доступна на сайте и на форуме. К сожалению полностью отладить патч и успеть к выходу не получилось. "

Сколько не вникал в смысл, так и непонял, что они хотели сказать : *Исправлена ошибка с автоматическим проваливанием целого ряда заданий, из-за которой задания не проваливались.*

- Исправлено неправильное сообщение об ошибке* (а-ля *An error has occurred while creating an error report* :)))

Кстати с пробиваемостью деревьев - интересно "поправили". Сажу за толстым деревом, пулеметчик лупит по нему, в меня ничего не попадает, но дерево визуальное все равно пробивается насквозь. Ибо перед глазами появляются (на коре дерева) аккуратные такие дырочки выходных отверстий. Наверное, пули прошивают дерево и тут же устало падают

По поводу исправления "пробиваемости деревьев". При переходе с Болот на Кордон (где блок-пост с убер-пулеметчиком) пофиксили только "пробиваемость" толстого дерева, которое сразу у выхода из тоннеля. Остальные деревья, которые ниже, пробиваются на раз.

Квест "Дойти с болота до Сидоровича" проходил часа два. Это был ацкий АТ. Кто-то там легко пробежался и по нему даже из пулемёта не стреляли, но это видимо было до патча. Другого объяснения я не нахожу. Практически всё пространство от выхода из тоннеля с болот и до самой почти деревеньки новичков (кроме метров 30 последних) простреливается из этого #%^@#& пулемёта. Из укрытий только пара камней и два дерева. Т.о. бежать под пулемётным огнём метров сто в общей сложности. На "ветеране" 2-3 попадания - труп. Перезагружался если не сто раз, то только на десяток-полтора раз меньше, может быть. Не знаю, вообще, за какое место надо подвесить дизайнера, который такое изобрёл.

Браты! Вы мне не поверите! Щас вынес блок пост военных на кордоне. Поднялся на вышку откуда по нам стреляли из пулемета после болот. Никого нету, даже на пда пусто. Пошел к выходу с болот пулемет сам (!!!) начал стрелять по мне!!!

Солидарен с большинством, насчет невидимого пулеметчика, обидно что игру заскриптовали куда более Теней Чернобыля(уж молчали бы про улучшенный a-life) , ацкий пулемет включается скриптом за три метра от дерева независимо от того находится игрок в поле зрения или нет. Плюс то ли игрок косою до безобразия или все противники в супер бронезиловках, а можа это пульки у нас деревянные х.з. И это все после уверений что замечания игроков по первой части будт учтены.

- Там сцуко не "косой". Тоже не мог понять почему по блокпосту не попадаю. Оказывается, от дерева до блокпоста 72 метра. А МП-5 бьёт на 70, дальше пули обессилево падают. У пистолетов дальность ещё короче, а пуль для винтореза на болотах теперь совсем нет. Убивать сук надо за такое.

У меня была другая ситуация. В госпитале зашел пулеметчику за спину почти он там стоял да....НО!!! я в него выпустил обойм 5 из СГИ и хоть бы хны. И еще он просто там стоит, руки по швам, неужели было трудно нарисовать анимацию чтобы он делал вид что стреляет?(((

На кордоне , первое задание у Сидоровича. "Принеси мне чемодан". Выполняю все что нужно, у сталкеров главарь говорит мне "данные о месте расположения чемодана теперь у тебя в ПДА", и... и собственно все, ппц. В ПДА - никаких данных, где искать чемодан - понятия не имею. С тэгом спойлер объясните, пжлст,

где искать сабж, а то невозможно дальше пройти. Спасибо, но, видимо, как я и предполагал - нету задания в ПДА - нету чемодана. Аднака качественную игру выпустили... Я теперь, по видимому, не только в "чемоданную проблему" уперся: в принципе никакие задания получать не могу. То есть неписи их предлагают, я соглашаюсь, а в пда ничего не отображается. Нету заданий. Ни основного, ни второстепенных. Весело. Китайский или турецкий пда попался Ждите нового патча.

- Непонятка с Сахаровым. Пришел на Янтарь, помог завалить снайперов, а "шатер" Сахарова не открывается, т.е. все двери закрыты. Было у кого? Перезапуск игры не помогает. - На Янтаре Сахаров не пускал к себе. Вынес всех зомби, выходи-выходил из локации - не помогало. Пришлось расстрелять сталкеров, охраняющих эту халабуду. И - о чудо, заветная дверка отворилась! Оказывается, Сахаров боялся сталкеров!

На кордоне, после совместного вышибания военных с АТП, пристреливаю всех одиночек. Они как раз анекдоты травили. Всех пристрелил, а анекдоты продолжают рассказываться. Долго искал, потом набрел на раненого, валяющегося на земле. Больше никого нет.

- Помогите пройти! локация Агропром - ДОЛГ послал залезть в НОРУ , возле нее перебил всех мутантов , все стоявшие там долговцы погибли, захожу в НОРУ а мне выскакивает табличка БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ЗАХОДИТЬ НЕЛЬЗЯ , Где взять это разрешение ? (игра патченная) - не был там, но могу предположить что один из мертвых долговцев, рядом валяющихся, это разрешение и должен дать) - Надо успеть подбежать к долговцам до того, как они сдохнут, тогда тебе засчитают миссию о выполнении задания. Потом можно спокойно прятаться за ближайшей аномалией, в которой сгинут все снайперы, после того, как перебьют долговцев.

Перечень можно продолжать бесконечно. Офигенные лучи на болоте бьют в окно... А потом чей-то нет нифига никаких лучей... гм.. куда делись-то? В сурсе глянул - посмеялся. А оно оказывается так задумано. Только для болота своя погода и прочее прописано.

Группы не получают подкреплений. Тупо сидят на точке редая в рядах. Не первая так 2-3 волна атакующих оставшегося в живых недобитка, после чего садится на точку и так же тупо ждёт волны атакующих с другой стороны.

Война кланов оказалась кучей дырявых скриптов понукающих деревянных буратин бродить по карте и тупо убиваться о превосходящие силы противника. Все уже имели удовольствие наблюдать как одинокий сталкер атакует укрепрайон в котором роится десяток вражеских сталкеров? Эти тупые скрипты даже не имеют базовых моделей поведения, прятаться, отступать, просить помощь.. В захваченный укрепрайон в котором тусуется один единственный NPC больше никто не отправится, для поддержки, рядом может сидеть целая толпа, и всем будет по барабану. Игрок, играющий за группировку, и захвативший укрепрайон так же не получит никакой поддержки, - даже не может позвать на помощь, просто потому, что в его величество Скрипте это не предусмотрено. Особенно тупят NPC при переходе из локации в локацию, такое ощущение что возможность такого перехода NPC не просто не отлажена, а просто не предусмотрена На базах группировок у игрока принудительно убирают оружие, особенно это весело когда на базе стрельба.

откройте инвентарь, выкиньте из него сначала один ствол, потом второй скиньте из рук. все, вылет... лог дома, но по нему видно, что движок потерялся именно в этом месте с инвентарем и выкидыванием оружия.

- Война Группировок... Сводиться к тупой беготне по локациям... Не проработано... Задумка хорошая а вот реализация через жопу... - Ну это уже фирменное.. Уже им можно новый логотип делать... В виде вращающейся задницы с руками

[большая часть, увы не влезла]

[to be continued ?]

;

Постсталкерская движуха

Моды

Поскольку конфиги и скрипты можно открыть с помощью блокнота, то редактировать их может любой дебил, главное — распаковать ресурсы игры. Поэтому модов ко всем версиям С.Т.А.Л.К.Е.Р.а действительно очень много, и большинство их очень посредственного качества. Надо заметить, что на такую ситуацию с модами влияет еще один немаловажный факт: первый год после выхода ТЧ был доступен только MP SDK. Этим корявым SDK можно

[SFM] Stalker: Bandit Adventure
Результат сталкерофагготрии

было создавать карты исключительно для мультиплеера, и нельзя было декомпилировать уже созданные карты. Поэтому первая и самая многочисленная волна быдломодостроения не могла привнести в игру действительно чего-то нового и оригинального, довольствуясь прикручиванием костылей (скриптов, конфигов, звуков, текстур и моделей) к существующей, всех уже заебавшей, Зоне. Потом знающие модмейкеры подсуетились и сами выпустили тулзы и патчи в дополнение к существующему MP SDK, превратив его в полноценный SP SDK. К этому времени ковырять сталкера остались только самые преданные и рукастые модмейкеры. Но им уже не удастся исправить преобладающее быдломодерство — качественные моды выходят редко и они малочисленны. **BTW**, спустя три года ожидания официальный SP SDK наконец был выпущен в канун 2011 года.



Мод от 13.03.2011

У модостроения для С.Т.А.Л.К.Е.Р.а было два основных двигателя энтузиазма, приведших к теперешней клоаке быдломодов. Во-первых, олдфагам не понравилось, что куча свистелок была выпилена из релизной версии игры, и, когда поднялось **бурление говн** по поводу «вырезов», многие ушли делать «Того самого сталкера». Выкладывание в сеть предрелизных билдов только усугубило положение: практически каждый третий глобальный мод — попытка безрукого школьника прикрутить ресурсы билда к релизной версии ТЧ. Другим **движителем** было желание пофиксить за разработов многочисленные баги и порченные скрипты, так как GSC очень нерасторопны с выпусками патчей. Эти фиксы постепенно отклонились от своей основной идеи и начали изменять в игре больше, чем требуется, так как у каждого модера были свои взгляды на разницу между «багом» и «фичей». В пик популярности моддинга этой игры появился и третий движитель, преимущественно у школьников, а именно **ЧСВ**. Таким образом появились говномоды, состоящие чуть более, чем на 95% из кусков чужих модов, написанные быдломодером за одну ночь с целью **попонтоваться** перед другими быдломодерами. Этот двигатель может также пересекаться и с двумя предыдущими.

Результатом стали тысячи модов, которые меняют в игровом процессе чуть менее, чем всё. В силу криворукости быдломодеров спокойно пройти до конца игру с некоторыми из таких модов почти невозможно, так как квестовые неписи постоянно погибают в аномалиях, съедаются мутантами, застреливаются сталкерами, отказываются разговаривать с игроком, либо вообще уходят туда, где их хуй найдешь, и удобряется все это постоянными глюками и вылетами. Лишь некоторые моды хорошо оттестированы и прекрасно сбалансированы, а квесты дублируются у различных персонажей. Ну с другой стороны, а кому еще это делать за бесценок, копейки на колу и ЧСВ? **Это и следовало ожидать...**

На самом деле такая ситуация с модами далеко не уникальна в геймдеве. Да и по сути своей это лишь часть **одной большой проблемы**. Многие популярные тайтлы с широкими возможностями для хирургического вмешательства (**HL**, **GTA III**, **Quake**, **Unreal** etc.) обладают гигантскими сообществами модмейкеров. И среди них точно так же преобладают быдломодеры по **всем нам известной причине**. Ну и конечно, обсуждение и перечисление любых модов (не только с приставкой «быдло-») всегда вызывает флейм — именно поэтому не стоит писать здесь про даже очень хорошие и винrarные моды.

Однако, если положить МПХ на прорицателя предыдущего предложения (ибо чушь полная, см. **Brutal Doom** и **Project Brutality**, например), можно рекомендовать к ознакомлению 3-4 годных мода. Основная часть модов всячески расширяет игровой контент и зачастую удлинняет время прохождения не за счет изощренности квестов, а за счет зашкаливающего количества свистелок-перделок, слабо меняющих общее впечатление от геймплея по сравнению с оригиналом. Особняком отпочковалось дополнение к одному из глобальных модов для ТЧ (**AMK**) — **NLC**, которое в первых реинкарнациях занималось лишь озвучиванием собственной аббревиатуры — New Level Changer. По-сути добавлялись проходы между «новыми» локациями (восстановленным из пререлизных сборок и в последствии выпиленных локаций ТЧ, а также локаций из ЧН) и сопутствующие обретению знаний о сих тайных тропах квесты. Впоследствии вылилось в новый ЖДАЛКЕР с постоянно гибнущими ключевыми персонажами.

Для тех, кому всегда было интересно оказаться с другой стороны баррикад, был запилен годный мод Freerplay для ТЧ. Хотите поиграть обычным военным-салагой, вынося сталкеров и монстров — пожалуйста. Поучаствовать в бесконечной войне «Долга» и «Свободы» на стороне одной из группировок — милости просим. Стать чокнутым бойцом «Монолита» и стрелять во все, что движется — да Монолита ради.

Алсо, в 2015 году был создан фриплейный мод на движке Зова Припяти - Call of Chernobyl, впитавший в себя локации всех трёх частей, для которого до сих пор выходят обновления и пиятятся модификации с **волками и группировками**.

Just for lulz: некоторые фагготы-наркоманы умудрились запилить Сталкер мод в игре GTA: San Andreas, в результате сталкеры в моде забавно машут руками как **какие-то нигеры**.

Также для ArmA 3 был создан сетевой мод ArmSTALKER.

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

В начале было [слово](#): 9 декабря 2011 г. в твиттерах, околоигровых форумах и сайтах появляется инфа о том, что GSC закрылась. Поднялся просто эпичнейший срач, в котором смешались люди и кони, ибо Сталкер 2 ожидала куча народу (а подогревалась народная любовь материалами от команды-разработчика). Появилась куча версий закрытия — от банального пиара (так как вместе с новостью были слиты концепт-арты) до конспирологических версий с инопланетянами и спецслужбами Украины (наезд неких спецслужб однако был, но на закрытие игры никак не повлиял). Спустя несколько дней разработчики сказали, что ничего не ясно и ничего они не скажут. Срачи достигли своего предела к 12 декабря. Разработчики молчали как партизаны. Официальная версия гласила, что Григорович, сцуко, никому ничего не сказал, пришёл на презентацию сценария и [выкинул всех на мороз](#). Естественно школьники начали клепать [демотиваторы](#) про плохого Григоровича и заливать своё творчество в вконтакт-группы по Сталкеру. Постепенно наплыв срача спал и перешёл в вялотекущую стадию — новости о Сталкере печатались реже, внимание игровой прессы ослабло, но на сталкерских коммьюнити каждая новость по-прежнему собирала сотни комментариев.

И вот, 25 апреля 2012 года (считай, [26-го](#)), разработчики выпускают видео, в котором рассказывают, что Сталкер заморожен, GSC — закрыта, что вызвало срач и бурление говн.

О Сталкере 2 ничего слышно не было, многие фанаты давно уже как забили болт и не ждали игру. Школьники же, до поры, до времени, вместо мутантов убивали в онлайн зомби, кровососов и других выживших в DayZ. В DayZ получились те фишки, которых нет в Сталкере: открытый мир, транспорт и возможность грабежа корованов.

И вот, в какой-то момент, GSC перешли от балаболизма и [мутных разворотов](#) к делу: 16 мая 2018-ого года С.Григорович анонсировал S.T.A.L.K.E.R. 2. Пока, правда, только [в своём нотариально заверенном фейсбуке](#). Также появился [сайт](#), посвященный сабжу, на котором красуется дата "2.0.2.1.", стилистика написания которой может, в последствии, стать формальной отмазой на случай, если 21-ый год так и не оправдает [чьих-то](#) ожиданий. Тем более учитывая, что после последней вести об игре прошло более шести лет, а единственным прогрессом за всё время создания от разработчиков стал высокополигональный батон, то до "запланированной" даты релиза придётся Ж.Д.А.Т.Б. ещё несколько — она заведомо обречена перенять на себя уничижительное прозвище своего гордого Ж-предка, прошедшего через похожие муки деторождения. P.S. сам анонс породил кучу мемов. Внезапно 23 июля 2020 года GSC разродились полноценным [трейлером](#) и вывалили официальный [сайт](#). Возможно, это значит, что ждать осталось недолго. Хотя никто ничего не может гарантировать, так что продолжаем запасаться поп-корном.



"Угадай игру по батону"

Lost Alpha



В эту статью нужно добавить как можно больше драм и ссылок на официальные источники.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

Эпичный мод, достойный вынесения в отдельный раздел. Имеет нешуточную важность для школьников всей Восточной Европы. Создатели мода (которые, кстати говоря, ещё в 2008 году сделали Историю Прибоя) обещали вернуть и привести в кошерный вид едва ли не **всё**, что было вырезано из старых билдов. Уровни, монстры, квесты, автотранспорт и явить миру **«ТОТСАМЫЙСТАЛКИР!!!11»**, по которому днями и ночами тосковала школота. По срокам ожидания оно превзошло сталкера от GSC.

Много лет шла разработка ежемесячных календариков, пока 1 апреля 2014 года не случился тупейший за всю историю игростроя слив, перед которым меркнет даже утечка HL2. Началось всё, как обычно, с форума на gameru.net (с которого появилось абсолютное большинство билдов Сталкера). На 1 апреля админы создали традиционную шуточную тему с традиционным шуточным сливом очередного якобы билда. На этот раз, жертвой стала Лост Альфа, и происходило всё более солидно. Так, например, в теме появились якобы скриншоты, а затем, через некоторое время, один из администраторов начал выкладывать кучу ссылок на многотомный архив с якобы сборкой LA. Архив был запаролен. Шутка так бы ей и осталась, если бы не внезапно выложенный с [одноразового аккаунта](#) перечень паролей, один из которых подошёл к архиву. После чего оказалось, что сборка самая что ни на есть настоящая бета-версия мода полугодовой давности. Epic Fail. За сим последовала драма, о которой [ты](#) можешь погуглить сам и записать, итогом которой стал запланированный официальный релиз 27 апреля. Стоит заметить, что слив вполне мог быть запланирован самими разработчиками как оправдание багов и/или пиар акция.

Несмотря на характерную дату сообщения, слитый билд — реально обещанный LA, а не просто слепленный из старых сборок ТЧ говномод. ВНЕЗАПНО, оказалось, что разработчики все это время занимались не только календариками. Как минимум следует упомянуть, что все локации были переделаны, а в довесок к ним запилены еще десяток новых, причем очень годно перепилены, оригинал реально сосет. Но вместе с

тем, все локации пустые (за исключением небольших спаунищихся групп) и ходить по ним очень скучно — благо, спасают положение машины, коих на карте крайне мало. Но если есть лишние **150-500 тысяч рублей**, можно купить одну из 12 машин на выбор у Бармена, до тех пор пока он не свалит с долговцами на другую локацию. Полтора тайника и пара дешевых артефактов никак не способствуют «изучению мира», если ты, конечно, не малолетний сталкероеб. Однако, местонахождение тайников можно перенастроить в меню Esc+F1, а артефакты можно лепить при помощи ящичка, купленного у Сахарова опять же за **over 9000** рубликов или полученного читом Esc+S (оказывается, в LA есть встроенный Исполнитель Желаний).

На момент апреля 2014 разрабы так и не успели допилить:

- Полноценные анимированные руки игрока на руле
- Физика машин оставляет желать лучшего (одни едут в гору и умеют переворачиваться с двух колёс на четыре, другие без ручника переворачиваются даже на слабеньких поворотах и взлетают в небеса на «Каруселях», как машина из **Гарри Поттера**), хотя в более ранних модиках с машинами всё было **намного хуже**.
- Скиллы игрока во вкладке PDA (исправлено в патчах)
- Полноценный перепиленный A-Life
- В переводе отсутствуют некоторые фразы персонажей (например, **Коловрата** и начальника Монолита).
- Сюжет с неожиданным концом

Последнее стоит отдельного упоминания — хитрожопый разработчик решил не заморачиваться с симуляцией жизни NPC (что в общем-то и являлось одной из самых крутых фиш в сталкере) и поэтому большинство северных карт были замурованы демонами и обнесены заборчиком, не давая игроку возможность разгуляться до тех пор пока последний не продвинется дальше по сюжету. Остальные якобы рандомные события связанные с неписями заскриптованы. Позднее в патчах заборчики сняли, но поставили заглушки на входах типа «Дорога завалена» или «Дорога перекрыта военными».

Алсо, концовка слита. Разраб возмнил себя Донцовым и решил написать собственный сюжет, несмотря на то, что мозгов хватило только на попытку сделать ремейк оригинальных «Теней Чернобыля». Сюжет из старых дизайн документов они посчитали рискованной идеей так как любой желающий может их найти и прочитать, тем самым имея слабое желание играть в их творение. Ну и что-же? (*спойлер*: В итоге имеем движковый ремейк оригинальной концовки из Теней Чернобыля, представляющую из себя педерастичный конец где подставший герой игры вместе со своим старшим, зрелым напарником (который по оригинальному сюжету ТЧ вообще подох за кадром ещё до середины) плятятся на радугу под пидорскую плаксивую песню (в официальном релизе радуги нет - пидорную фичу нагло порезали!).) Остается надеяться, что коммьюнити таки запилит годную концовку по ГОСТу, благо, на мод можно клепать другие моды.

А вот оригинальная так и нереализованная концовка Сталкера из официальных дизайн-документов:

Как вариант можно было использовать ту идею с пропавшими детьми, которых «собирало» сознание чтобы подготовить себе более мощную смену. И соответствующей концовкой:

Мы проникаем в лабораторию, нам пытаются объяснить что все «нормально». Лаборатория всю свою деятельность направляет на ликвидацию последствий аварии... Все идет как должно, но... нас не пускают в отдельные участки. Можно конечно попытаться проникнуть в них силой... Детей теперь тоже вроде не видно. Внезапно приходит один из пропавших ранее детей и отводит нас в те комнаты, в которые нас не пускали. Там мы понимаем, что лаборатория давно уже проводит эксперименты на людях, там же мы встречаем пропавшего журналиста уже почти полностью утратившего человеческий облик (мы узнаем его случайно, по какой-либо особой примете), и мы громим лабораторию, освобождаем детей. Выводя детей из лаборатории, мы становимся свидетелем странного инцидента, один из детишек, раздавливает крысу. Брызги крови попадают нам на лицо. Мы пристально всматриваемся в невинные детские лица, вроде бы все нормально, но почему в их глазах нам мерещится отблеск черного монолита.... В принципе, чтобы «добить» бедного игрока, можно было бы вставить еще «один круг ада» — «И тут мы вновь „просыпаемся“ возле монолита. Мы находимся рядом с лабораторией». И так далее... С той лишь разницей, что, найдя и разгромив, мы получим один из вариантов окончания описанных ранее. Например. Мы разрушаем все и лабораторию и монолит, зона вроде бы умерла, но мы сами становимся генератором зоны и с нашей помощью она начинает свободно передвигаться по миру, захватывая все новые и новые территории

Лютый Вин, так как форума уже засраты сообщениями, а ведь на момент написания статьи официально мод еще и не вышел. Пока имеем то, что имеем, а разработчики обещают пилить патчи для мода на протяжении всего года.

Тем не менее, некоторые сюжетные и геймплейные ходы оказались весьма неплохи. Например, маскировка «под своего» в Тёмной Долине, «прятки» с военным вертолётom, штурм базы наёмников, штурм Металлургической Фабрики (Бар с Базой Долга и Ареной, наконец-то объединённые с Дикой Территорией без дурацких воротиков; кстати говоря, наконец-то пригодился нахуй никому не нужный гранатомёт), бои на Арене с мутантами, а не с людьми (кстати говоря, вырезанная фича из билдов), возможность выполнять квесты у вражеских группировок, некоторые пасхалочки... Беда только в том, что

таких сюжетных и геймплейных ходов в моде маловато, зато есть куча ненужной фигни типа «съезди туда, возьми вещь, привези обратно» — «А что я за это получу?» — «Огромное человеческое спасибо».

История разработки и срачи:

Lost Alph'у начинали пилить, основываясь на старых скриншотах и видео, а также других вторичных материалах типа кусочков карты из финальной игры, где были видны вырезанные уровни. Таким образом, планировалось, что все локации **ТОГОСАМОГОСТАЛКИРА** будут делаться с нуля и вручную. На какой-то момент были с нуля запилены уже две локации, а сделано на половину было ещё больше, но **ВНЕЗАПНО**, как гром среди ясного неба, прогремел слив **билда 1935**, в котором как раз таки и содержались все те локации (и даже больше), что разработчики LA так скрупулёзно восстанавливали по скриншотам. Разработчики заявили о сворачивании всей разработки нах, так как месяцы выращивания прыщей на заднице оказались **потраченными впустую**. Через некоторое время появилась инфа о продолжении разработки.

Примерно в то-же время появлялись и намёки типа «мы делаем нашу игру мечты на основании нашего виденья» во всяких интервью — но никто на это внимания не обращал, пока **ВНЕЗАПНО** кто-то не заметил, что на очередном календарике графон блесит не так как в *томсамом*. Поднялись лютые срачи — одни кричали, что LA — нихрена не тот сталкир, другие были рады новым фичам, мол, тогосамого маловато — лучше ещё новых свистелок и перделок до кучи, главное, чтоб сочетались.

Разработчики аддона сами признались, что они оказывается получили старые билды сталкера ещё в 2008 от самих GSC как помощь в разработке (однако, на тот момент уже действительно были воссозданы некоторые уровни, так что не всё далось даром), но потом разработчики решили поделиться старыми материалами с комьюнити ради всемирной справедливости, ну и чтобы лулзов словить. Так, в начале 2009 года слился билд 1935 и появился термин «билдомания». Сливом билдов, в основном, занимался Loxotron (он же «Тырса»), за что был прозван «Билдобогом». В свободное от троллинга время занимался гейм-дизайном Lost Alpha. Как раз таки в 2009 и было принято решение о смене курса разработки — Lost Alpha уже не только восстанавливало утерянное старьё, но и добавляло отсебятины. **Что-то** в итоге получилось годным, а **что-то** убогим.

Отдельного внимания достойно такое явление как пЛАтность. Впервые слухи об этом пошли с конца 2011, когда глава команды разработчиков набрался храбрости (так как он думал что GSC уже закрыты) и написал [9] на форуме, что мол «GSC заделались с нами исходниками движка, мы их, конечно, заюзали, а, согласно правилам лицензирования, мы не можем распространять Lost Alpha как бесплатный мод. Так что нам можно либо закрываться, либо продавать LA в будущем за небольшие деньги.»

Сообщение бы осталось не сильно знаменитым, если бы фанбои не воодушевились перспективой Lost Alpha перерасти в официальный пЛАтный аддон и не стали бы активно форсить инфу на форумах. Поднялись срачи мол «у них есть сырцы, а они не запилили X!» и «это УГ вообще ничего не стоит», а также «я вас очень люблю, но **НЕНАВИЖУ** за то, что вы будете пытаться продать LA».

По словам разработчиков, остатки GSC помогали им в доработке LA советом и плейтестами, но дальше этого «сотрудничество» не ушло, если только не считать разрешение на **полностью свободное распространение LA как отдельной бесплатной игры и возможность собирать донат**.

Вердикт

В итоге, многие, поиграв в Лост Альфу поняли, что это нихера не **«ТОТСАМЫЙСТАЛКИР!!!111»**, а ведь еще в 2009 году команда объявила, что решила сменить концепцию с ТСС на какую-то **«игру мечты»**. Особенно были разочарованы билдоманы, желавшие увидеть того самого сталкера, но вместо этого получили очередной говномод с какими-то совершенно левыми масонами и прочей хуйтой, не соответствующей сталкеру. Поэтому мод был обосран с самого релиза.

В 2016-2017 годах Dezowave (разработчик) анонсирует Director's Cut. Обещали убрать баги из LA и добавить кучу свистелок как детекторы из Зова Припяти, прокачку и т.д. 26 апреля 2017 года LA:DC таки вышел. Детекторы и прокачку добавили, но багов там оказалось больше чем в оригинале. В итоге люди окрестили мод говнищем и отправились срать на сталкерские форумы.

Также существует мод-конкурент Oblivion Lost Remake, созданный уже совершенно другим человеком. Тем не менее, в отличие от ЛА этот мод действительно добавляет атмосферу того самого сталкера, а также Жабу вместо заебавшего всех Сидоровича. Наиболее приближен к билдам 2003-2004 гг., лучше оптимизирован, ИИ и экономика не похерены, в отличие от LA, чем и радует.

Survarium

Отпочковавшиеся разработчики перешли в Vostok Games и трудились над новой игрой в жанре ММОFPS — Survarium. Под шумок закрытия Сталкера этот самый Сурвариум клепался. В мае 2013 года разработчики запустили закрытый альфа-тест, на котором представили одну, весьма сырую, карту с режимом командного ПвП с парой стволов на выбор. Всего остального, а именно: аномалий, мутантов, артефактов, NPC, сюжета — не было. В 2014 разработчики продолжали в подробностях рассказывать, как рисуют и перерисовывают карты, тщательно перекрашивают кусты и домики, но очень стрёмно тупят на камеру, льют воду и начинают бегать глазами при вопросах о развитии режима «открытый мир» и так

далее, имея в реальности весьма банальную пострелушку с невозможностью даже выбрать другое оружие после смерти в бою, но с огромным количеством совершенно не нужной псевдо-рпг возни, которая старательно пытается закрыть пустоту игры. На 2016 год в игре имеется уже 4 группировки, ну очень уж похожие на сталкерские, куча несбалансированных стволов, шмотья, 4 артефакта, 3 режима игры, а также ОБТ, стартовавший уже и в Европе. Учитывая, сколько времени заняло создать даже этот, всё еще сырой, продукт, которым является Survarium спустя три года разработки, то, вероятнее всего, говорить об открытом мире эдакого «ММО-Сталкера» с безграничными возможностями не придется никогда. Впрочем, эта ситуация до боли похожа на выход самого Сталкера в далеких двухтысячных, когда пиар-отдел GSC на пару с Игроманией потчевали свою ЦА неподъемными и грандиозными задумками, вылившимися в то, что разработчикам потребовалось еще две игры, чтобы лишь в Зове Припяти создать нечто отдаленно похожее на их первоначальные обещания.

Постапокалиптические игры из СНГ: что дальше?

4A Games - первые выходцы из GSC, отошедшие от проекта оригинального Сталкера еще до его выхода. Со временем пришли к успеху на лаврах серии Metro и разрослись вторым офисом на Мальте, после чего замутили ещё и VR-игру Arktika.1. В 2019-м году выпустили уже 3-ю часть Metro: Exodus, в которой [практически нет метро](#), потому что действия перенесены из Москвы в далёкие замкадные ебеня с почти открытым миром, мутантами, радиацией и прочими аномалиями. На улицах сталкерофагов праздник, ибо местами реально напоминает **того самого** с весьма прельстивым графомом (но местами также напоминает Far Cry 2 и банально недоделанные забагованные 2/3 игры с завышенными системными требованиями, не считая, конечно же, вступительной Москвы и заключительных Тайгу и Новосибирск, сделанные, по канону первых игр, грамотной линейной "кишкой" и, по мнению многих, самыми лучшими концовками в серии). Некоторые считают, что автор страдает хностальхией по [прошлому](#), так как серия просто изобилует наличием кучевой тучи советских памятников прошлого, декора, внешности, костюмов и дизайна в целом, хотя, сцуко, военный апокалипсис случился, по канону книг и игр, уже в **2012** году, а в это время в Эрэфии уже давно всё выглядело далеко не как в каком-нибудь 1986 году. Видимо, после Сталкера разрабы по инерции так и остались пилить постапок 1986 года вместо подхода со здравым смыслом. [Поехавший](#) автор книг и, по совместительству, сценарист Exodus ещё больше добавляет ложку дёгтя.

Другие выходцы из GSC, 4A Games и аж Blizzard, собравшись вместе в якобы компанию **West Games**, делали вид, что пилят новую игру по книге (правда, теперь уже не Стругацких, а графомана с неоправданным ЧСВ Тармашева), назвав её Areal: Origins. Шутер планировался в [весёленькой жёлто-синей раскраске](#). Детище хотели переименовать в [Stalker Apocalypse](#), но представитель GSC Game World отозвался, что озалупит контору, если они выпустят что-либо под таким названием, а также намекнул, что челики из West Games ВНЕЗАПНО вообще [не участвовали](#) в разработке Сталкера. Деньги на всё веселье добывались через Kickstarter, но [из-за отсутствия доказательств](#) того, что игра находится в разработке, и подозрения в мошенничестве, сбор был закрыт. На этом проект, собственно, и покинул наш бренный мир.

Еще одни выходцы из GSC, а именно киевляне **Vostok Games**, шлифуют описанный выше Survarium (с момента выхода в лохматом 2014-м), плюс, в 2019-м выпустили унылый баттл рояль Fear the Wolves.

Независимой командой **INFINITE ART** велась разработка проекта [Ray of Hope](#), который задумывался как мультиплеерный S.T.A.L.K.E.R. с бесшовным миром и дополненными оригинальными игровыми локациями. С 2016 всё повисло в стадии закрытого бета-теста.

Была любопытная задумка [«Зона-17»](#) про монстров и аномалии в Сибири в конце 80-х. Но делал какой-то слоупок - не взлетело.

В конце 2015-го появился трейлер новой игры, под названием Escape from Tarkov от неких **Battlestate Games**, ранее пиливших F2P онлайн-шутер. В результате охренительных историй про невьебенную кастомизацию оружия, атмосферу и самый, что ни есть, реализм, а также слухов о том, что в московской команде Battlestate Games трудятся разработчики из той самой GSC (ога, целый один человек), возрос ажиотаж по поводу того, что EFT является тем самым возрождением, блеать, S.T.A.L.K.E.R.'a!!! Впрочем, слухи оказались слухами, ибо сюжет рассказывает про экономический коллапс в г. Таркове и войну между двумя ЧВК. Игорь дожила до закрытой беты в 2017-м, после чего перешла в открытую бетту: на 2019-й год этот кусок долгостроя всё продолжают допиливать и латать усилиями 50 человек. Обещанный трейлером графоний туда так и не завезли (завезли, но твой компьютер не потянет), а по отзывам некоторых счастливчиков, купивших [пруф?] аж люксовое издание за 5 000 рублей (пять, Карл!), игра является пустой и распиаренной доильней, эксплуатирующей ностальгию публики советской эстетике. Но, несмотря на скандальную администрацию, любящую делать деньги и периодически раздавать баны за критику/отчёты хомячков о багах (!), кто-то в это даже рубится и с большим удовольствием. С другой стороны, так же имеется множество мнений, что на момент 2019 года EFT, как ни странно, действительно является самой хардкорной, реалистичной и годной игрой в жанре fps. Такие дела.

Прочее

Аудиофилия

Внимание! Нижеследующая информация скопирована с загнивающей педивикии чуть чуть более, чем полностью.

- На написание саундтрека к Сталкеру у Mooze'a ушло около 1,5 лет чистого времени.
- Общая длительность всей написанной музыки Сталкера: 3 часа, 9 минут (в игру вошло 2 часа, остальное — не вошедшие в игру треки и музыка для роликов).
- Общая длительность всех сэмплов Сталкера: 18 часов, 28 минут.
- Общая длительность материала, записанного для сэмплов Сталкера (радиопомехи, шумы, гортанные надрывы Яворского и т. д.): 1 час 46 минут.
- Общий объём всех сэмплов — 11,2 Гб. Файлов — 5650 (из них 2517 сэмплы, wav).

В начале творческого пути (в 2002 году, во время работы над саундтреком Homeplanet) MoozE еще не знал функции параметра dry/wet у эффекта задержки (delay) в Reason, поэтому у каждого звука/лупа, созданного с этим эффектом (у которого по умолчанию параметр dry/wet выкручен на полный wet), после рендера вручную вырезал тишину (до сигнала с задержкой).

Часть голосовой озвучки противников (в том числе и матерной) была записана самими разработками в качестве временной, но так доставляла, что ее решено было оставить.

Несмотря на всё потраченное время, в игре до сих пор остались спизженные из других игр звуки, что как бы намекает.

Сталкер-литература и сталкер-рок

Науке неизвестно, с чем это связано, но по сталкеру создано и создаётся over 9000 произведений разной степени негодности — романы, рассказы, рисунки, песни, клипы (от банальной нарезки из роликов игры под суровую музыку типа [Rammstein](#) до постановочных видео). Что касается музыки, то сталкер-рок как жанр заявлен ещё в игре — чуть ли не каждый третий персонаж в свободное от собирательства и [прочих дел](#) время играет на гитаре нехитрые, но доставляющие мелодии. В реале же внимания любого фаната сталкера достоин проект «Ржавый Лес» из славного города ХАБАРОВСКА (название как бы намекает), киевская панк-рок-группа Снорк, группы Anomaly, Etternum, С. У. М. Е. Р. К. И. и некоторые другие. Алсо во все той же Хохляндии, а именно в [Луганске](#), существует одноименная [Митол-группа](#), которая ВНЕЗАПНО никакого отношения к игре не имеет. Также и расовые немцы Cytotoxin выпустили альбом [Radiophobia](#), в котором есть такие винрарные треки, как The Red Forest, что сразу отсылает к локации Рыжий Лес, Prypjat и годная интравставка Dead Zone Walkthrough, где слышится русская речь с немецким акцентом. Алсо, как утверждает анонимус, один из участников группы во времена ГДР учился в школе русскому языку. В общем, чего расписывать — это надо слышать и видеть.

[Asphalt - Chernobyl's Dust \[Best Quality\] \ Асфальт - Чернобыльская Пыль](#)
Они даже клипы снимают [песня Матерого сталкера дезертира](#)
Закос под Высоцкого [Stalker Бандитская история](#)
Сталкер-шансон.
[STALKER & Metro 2033 — типичные ошибки начинающих авторов](#)
Критика сцалкерского читва

Что касается литературы — тут всё просто. Ассортимент весьма велик, так что есть из чего выбрать, а если уж совсем прижмёт — написать самому. Но читать все же лучше избирательно. Некоторые книги серии могут не только не оставить хорошего впечатления от прочитанного, но и принести читателю разочарование во всей сталкерской серии. Ибо в некоторых из них, вкупе с унылым сюжетом, может присутствовать [псевдофилософия поиска смысла жизни](#), [смищной авторский юмор](#), [тема любви к Родине](#), высосанная из неизвестного места социальная психология и подобное нечитабельное говно. Отдельно стоит отметить книгу Березина «Группа тревия». Не каждый мазохист дочитает до середины сего призведения не начав истекать кровью из мозга и глаз. Анонимус-сталкероёб хочет отметить книги Дмитрия Силлова. В частности, в «Законе Меченого» есть эпизод, где этот наш Меченый, сидя у костра, [рубится в Тень Чернобыля](#) — где он сам является главным героем. Такие дела. Впрочем и пейсатели, и разработчики игры, которые по идее должны отслеживать качество продукции, кладут на каноничность большой [хуй](#), поэтому чуть более чем вся сталкерская писанина по качеству не превосходит любые тематические [фанфики](#). Алсо, в некоторых книгах стали встречаться мемы из Уютненко, что говорит о том, что луркоёбы теперь умеют не только читать, но и писать. Даже сейчас в любом из магазинов найдётся несколько тонн непроданных книг по мотивам игры, да и новые ещё продолжают выходить (правда, с выходом «Метро 2033» графоманы переключились на неё). Если ты, дорогой анонимус, всё же решишь приобрести такую книгу, помни, что самое нормальное читво попадает, в основном, в произведениях первого времени серии. Их легко отличить по названию произведения, написанному фирменным тонким и высоким шрифтом. Тем же, что и название S.T.A.L.K.E.R. во всех трёх играх; на более поздних книгах буквы заметно толще, и радиационному трилистнику, почти полностью идентичному тому, который изображен на обложке игры «Тени Чернобыля»: два «лепестка» вниз, один вверх, границы «лепестков» полностью совпадают с оранжевым кругом, точки в центре нет. Однако, вопреки твоему сложившемуся мнению, дорогой анон, некоторые фанфики являются весьма доставляющими. Также достойны упоминания сборники «S.W.A.L.K.E.R.» (да, именно так), представляющие собой годную пародию на весь сталкерский [дискурс](#).

А вот братья-чеки клепают серию про унылейший среднеевропейский пост-апок и агента Джона Фрэнсиса

Коваржа и обошлись без выпуска игры. Может, и нам было надо сделать так.

Stalker Online



Суть™
происходящего

Да-да, и тут у нас тоже есть свой [FO](#). Является логичным продолжением развития быдломодерства игры — рано или поздно такой проект должен был появиться. Вокруг разработки СО ведутся нехилые, но крайне локальные срачи. Повод для срача — сама мифичность выхода игры силами не ПЫСовцев, а каких-то левых разработов, не владеющих копирайтами на серию.

Начиная с марта 2010 и по декабрь 2015, Сталкер-Онлайн (СО) действительно разрабатывала некая екатеринбургская контора ООО «Кибертайм систем Екатеринбург» (КТС). На данный момент, после почти пяти лет (!) открытого бета-тестирования (ОБТ), проект наконец-то официально релизнулся, успев в 2013 году переименоваться в «[sZone Online](#)» (а потом и вовсе в «Аномальную зону») и обзавестись злым доппельгангером «[Сталкер-Онлайн](#)». Хотя кто из них злой, вопрос открытый — подробности клоунады ниже. Пока проект только разрабатывался,

коммунити охуевало от наглости разработчиков: Яворский сотоварищи говорили «[хуй у них что получится](#)», прав на сеттинг S.T.A.L.K.E.R. у них нет, сама торговая марка «Сталкер» так просто зарегистрирована за неизвестно кем, но руководитель КТС (изначально Владислав Ницак ака Temugin) все продолжал гнуть свою линию, правильно рассчитав скиллы своих адвокатов. Скеписис сталкер-коммунити и самого GSC подкреплял еще и тот факт, что владельцы КТС являются, мягко говоря, полными [лузерами](#): изначально пробовали себя в мебельном и айтишном бизнесе; потом решили сделать свой собственный [Second Life](#), для чего продали свои бизнесы, чтобы иметь худо-бедно стартовый капитал на такой смелый проект (опыта создания ММО-проектов, да и просто игр, у них к тому моменту не было); делая свой этот проект два года, так и не получили никаких стоящих результатов, никакой надлежащей раскрутки, забросили его и в спешке начали искать, куда приткнуть уже купленный ММО-движок.

К концу 2009 года в сообществе сталкер-фагов уже наметились две команды задротов, которые с пеной у рта доказывали, что уже делают свой собственный СО: это компашка из трех школьников, ныне распавшаяся, которые звали себя «Great Russia Federation Game Company» ([Sic!](#)) и, кроме как срачься между собой да с окружающими, ничего не умели, и небольшая группа студентоты во главе с пермским предпринимателем, к которому пришел [кризис](#), «Macro Rosia» (MP). Деятельность второй названной «студии» тоже в большинстве своем сводилась к срачу как раз с теми тремя школьниками. Пока шло взаимное говнометание (о разработке речи не было), с MP сконтачил некий великовозрастный быдломодер Masster из Одессы. Он решил использовать полную энтузиазмом команду MP в своих корыстных целях (помочь ему сделать «Того самого Сталкера»), предлагая им взамен свой большой опыт разработки, на который многозначительно намекал, хотя на самом деле, кроме раздутого [ЧСВ](#), никакими скиллами не обладал. Единственное, что дельного сказал этот Masster за время сотрудничества с MP: у них никогда не получится ММОППГ, и пусть не рассчитывают на что-то большее, чем сингл — дальше MP ссорятся с Masster'ом, и разработка опять скатывается к срачу. К слову, Masster таки собрал небольшую команду энтузиастов и начал потихоньку пилить своего «Того самого Сталкера» под названием «[Зона-17: Путь в тумане](#)».

[СТАЛКЕР ОНЛАЙН - Екатеринбургский цирк](#)
S.T.A.L.K.E.R.: Ecaterinburg Circus

КТС неспроста решила приткнуть свой ММО-движок на проект «Сталкер Онлайн». Без сомнения, несмотря на мужицкий возраст, владельцы КТС являются явными задротами, хоть и далекими от геймдева. И поэтому их внимание привлекли вышеописанные срачи. КТС предложили MP сотрудничество (а изначально предлагали и Masster'у, который в ответ их откровенно [затроллил](#)), как самой шумной и выеживающейся из всех сторон в этом сраче. Войдя через MP в курс дела, что да как в фанатской среде, КТС кидают MP и переманивают к себе особо энтузиастных «разработчиков» из MP — MP окончательно теряет всякий интерес к разработке СО, а позже и вовсе исчезают.

[Сталкер Онлайн - Кинцо за 2300](#)
Суть СО

С июля 2010 по февраль 2011 шло закрытое бета тестирование (ЗБТ), начавшееся с большой помпы: с одной стороны разрабы посчитали начало ЗБТ настолько необычайным и значимым, что [осветили это событие на «четвертом канале» Екатеринбурга](#) потешив ЧСВ, а с другой — к началу ЗБТ клиент и сервак были настолько сырыми, что больше походили на тех-демо движка, за что и поплатились [обзором достойным Номада](#), а к СО прилепилось заслуженное погонялово «Екатеринбургский Цирк».

[SZонные новости от DDniwebroD`a](#)
Суть Szone Online

Сразу после ЗБТ, в феврале 2011 началось ОБТ. Год начала ОБТ выдался самым богатым на [охуительные истории](#) и во многом определил дальнейшую судьбу СО, как pay2win F2P-параши для даунов. С самого старта ОБТ разрабы, долго не думая (кушать то хочется), начали принимать [донат](#), а игровую валюту и вещи продавать из под полы за реал, не обращая внимания на случающиеся вайпы и откаты. Дедлайн ОБТ проебывался бесчисленное количество раз — разрабы надеялись зарелизить игру в декабре 2011 года (то есть в конце того же года), а после все сдвигали и сдвигали дату релиза. Главный бич начала ОБТ это кривые патчи, которые за месяц загубили бету до знакомого по ЗБТ состояния тех-демо. Посему посещаемость ОБТ упала аж в три раза по сравнению с моментом его начала, и у многих тестеров уже

выработалось стойкое отвращение к СО. Через какое-то время патчи перестали портить положение, но и улучшали они его еле еле, в основном внося косметические изменения и плюшки для донаторов. Такая ситуация с патчами была обусловлена отсутствием взаимопонимания между разработками и тестерами, их общением, похожим на разговор слепого с глухим. Ибо тестеры не меньшие долбоебы и пиздоболы, чем разработчики. Подливали масло в огонь и донаторы — КТС долгое время отнекивалась о каких-либо предпочтениях для них, в то время как кланы башляющие им деньги ходили по серверу в имба-экипе о котором даже в патч-ноутах ни слова не было. С начала ОБТ на форумах игры воцарила атмосфера ребячества, резко повысилось количество школоты и [флюородрота](#) на разработчиков. Весь контингент форума, включая даже модераторов и разработчиков, некоторое время легко велся на [троллинг](#), но спустя несколько месяцев административная охота накрыла некая разновидность паранойи, вследствие чего любая критика действий разработчиков стала причисляться к троллингу, а ее автору полагались соответствующие почести. Все же донаторы получили статус священных коров: их администрации трогать не велено, а за косые взгляды в их сторону можно получить бан. Внезапно, летом того же года GSC [проговорилось](#), что судится с КТС. И [судятся они](#) уже какое-то время. Но крестовый поход GSC в том же году и оборвался — GSC провалила все суды, в том числе кассационный. Хитрый план GSC полностью провалился и единственные люди, которые заработали бабло на данном судебном процессе, — это юристы GSC. В том же году от уже бывшего пиарщика СО проскочила информация, что все это очередной [распил](#) бабла. После этого не менее бывшие модераторы представили общественности свою [историю происхождения](#) в стенах офиса КТС балагана. Владельцам КТС подобное положение дел пришлось не по нраву, в связи с чем они приложили некоторые усилия: на форуме СО прокатились банхаммером по неугодным, начали исследовать ЛС на предмет неподобающей переписки и банить с причиной «спам/массовая рассылка ЛС», анально огородили форум путем введения ручной премодерации регистрации новых аккаунтов. Однако такое положение вещей продолжалось всего пару дней, и потом на форум вернулась привычная атмосфера идиотизма, а регистрация снова стала открытой. Отличным завершением этого веселого года стал новый финт ушами от КТС. Чтобы упразднить все обвинения в помощи крупным кланам-донаторам и стрижке бабла на лохах, КТС официально открыло магазин донатных вещей — теперь нагибать на сервере мог каждый желающий.

В 2013 году в стенах КТС случился очередной приступ идиотизма. Руководителя всея балагана Ницака aka Temugin'a снимают с должности директора КТС, а проект [ВНЕЗАПНО](#) переименовывают в «sZone Online». Официальное объяснение такому ходу конем было следующее:

Основателем проекта был и остается Temugin (Владислав Ницак). На одном из этапов разработки появились люди, которые предложили вложить деньги в проект, дабы в будущем получить долю прибыли. Эти люди и продвигали максимальный донат уже на обт, натовские пушки и т.д.

Когда же проект стал себя окупать и приносить прибыль, данная группа лиц решила убрать Temugin-а от управления и захватить игру полностью в свои руки.

В связи с этим Temugin и основной состав разработчиков были вынуждены переименовать проект, фактически создав новый, дабы оградить от влияния на игру этих людей.

— https://vk.com/wall-16130329_216728

Так, стоп, это же Ницака отстранили от проекта, а о нем говорят так как буд-то это он д'Артаньян, а все остальные пидорасы? Все правильно, Ницака сняли с должности директора ООО «Кибертайм систем Екатеринбург», которому и принадлежал бренд «Сталкер-Онлайн». Поэтому, так как такая торговая марка больше Ницаку не принадлежит, ту копию СО что осталась у Ницака переименовывают в кривое «sZone Online» и [регают](#) на новую фирму Ницака — ООО «КТС Геймс». А что же бывшие бизнес-партнеры Ницака которые *«захватили игру полностью в свои руки»*? Через какое-то время они поднимают новый сайт со старым названием (Сталкер-Онлайн), так как права на торговую марку [все еще у них](#), где предлагают продолжить играть в «оригинальный» СО, то есть свою копию проекта. Позже их версию СО перерегистрируют на ЗАО «Сталкер-Онлайн» (кстати, Ницак и там был со-владельцем и так же был оттуда выпнут), чтобы избежать какого-либо упоминания КТС, а об ООО «Кибертайм систем Екатеринбург» забывают как о страшном сне. В итоге образовалось два комьюнити, каждое из которых с пеной у рта [доказывает оригинальность или копипиздинг](#) того или иного проекта. Внезапно, точку в споре казалось бы поставил [Steam](#), заблокировавший «sZone Online» по кляузе конкурентов. Справедливость восторжествовала и «настоящие клоноделы» получили по заслугам. Однако спустя месяц [sZone Online](#) [разблокировали](#), а на телеги со стороны «Сталкер-Онлайн» теперь смотрят как на [жалобы обиженных](#). И кто прав, а кто виноват — [вопрос открытый](#). Ну а «sZone Online», благополучно порвав с теми злыми людьми которые *«продвигали максимальный донат уже на обт, натовские пушки и т. д.»*, продолжила свою изначальную линию pay2win геймплея с теми же самыми натовскими пушками, таймером на донатные вещи, кланами в имба-экипе и далее по списку.

За все время существования, разработчики обеих высеров сделали ровно ничего, графон до сих пор делает честь [Гномам](#) и [Свиборгам](#), а постоянные тормоза, лаги и падения сервера с проёбом предметов (в том числе и [донатных](#)) никуда не делись. И если sZone-Online исправляет старые баги, и релизит новые (часто бывает наоборот, [исправляет новые и релизит старые](#)), то Stalker-Online выпускает прорывные мегапатчи из чисто косметических изменений: здесь текстурку перерисовали, тут текст изменили, там персонажа передвинули, [etc](#). Ибо вне зависимости от победителя специальной олимпиады, бессмысленно что-либо развивать на древнем как говно мамонта движке, 2007 года выпуска.



Бывший главный псарщик всея СО срысывает покровы с КТС



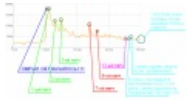
Компромат на руководителей КТС с пруфами №1. На их фирму подали в суд и взыскали 120к



Компромат на руководителей КТС с пруфами №2. Еще 11 судебных дел на их фирму



Компромат на руководителей КТС с пруфами №3. И еще 3 дела



Посещаемость форума СО, 2011 г.

Руководитель СО изображает [Василевского](#). А модеры, никого не взламывая, просто дефейснули свою же собственную группу

Среднестатистический «фанат» СО

Троллинг закончился банами как троллей, так и еды, и даже увольнением одного из разработов



Разрабы подрабатывают на пол-ставки [SEO](#)'шниками

Бывший главный псарщик всея СО палит контору

«Мертвый город» из Сталкера в ранних этапах разработки СО. Скрин выпилен с офф-форума

Официальная обоеина-коллаж (удалена с офф-форума во время ОБТ)

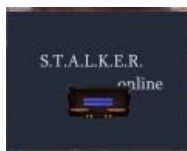


Еще одна обоеина (удалена софф-форума во время ОБТ), и опять [дежавю](#).

Концепт-арт [\[1\]](#)

Постер с заимствованиями из скриншота [\[2\]](#)

Еще один постер с уже знакомым «слоником» [\[3\]](#)



Заставка клиента Логин скрин с ОБТ. Алсо, справа начала ЗБТ сидит ещё один [наш знакомый](#)

Сравнение текстур земли из Сталкера и СО

Деревца из Сталкера на ранних этапах разработки СО

GET OUT OF HERE STALKER

Изначально мемчик уровня 4chan.org/k/

В оружейном разделе форчонга сабж является одной из рекомендуемых анонимусом игр по причине реалистичности и соответствия тематике раздела. Не считая, понятное дело, того, что в Чернобыле не замечено следов активности Монолита и его одноимённых пешек.

А потому, любые посты, касающиеся [России](#), [Украины](#), [Чернобыля](#) или, собственно, [Сралкера](#) обычно сопровождаются сообщениями и макросами с текстом «GET OUT OF HERE STALKER». Нынче мем стал популярным и встречается довольно часто, иногда не к месту всплывая на [краутчане](#) и прочих альпийских дачах.

CHEEKI BREEKI

Ныне весьма популярный в западном коммьюнити мем, получивший распространение после появления видео «Meet the Bandits» (справа).

Суть такова: на видеоряд с [тусующимися гопниками](#) наложен музон из И. Г. Р. Ы., который можно слышать на базе бандитов в Чистом Небе. Музон прозван «бандитская полька» и является, по сути, аранжировкой минуса шлягера [Вороваек](#) «Хоп-мусорок». Что не менее важно, на звуковую дорожку также добавлены рандомные выкрики самих бандосов из игры. Фирменное «А-ну-у-у! Чики-брики — и в дамки!» валит западных зрителей наповал и вызывает массу вопросов.

[CHEEKI BREEKI song](#)
[Пацандобль.](#)
[Slav Hard Bass Dance](#)
[V RITME KOLBASII.](#)
[Here's Cheeki Breeki](#)
[HERE'S CHEEKI BREEKI.](#)
[Cheeki Breeki fellow stalker](#)
[Cheeki Breeki fellow stalker.](#)
https://www.youtube.com/watch?v=RBNNjzhE_Ws
[PAPALI, PAPALI, SUKI.](#)

- В переводе с языка шашек и гопников это означает: «А-ну, пошевеливайтесь и заходите с тыла!». Бандиты, как и сталкеры, во время боя используют зашифрованные фразы, чтобы враг не догадался, что [планируют персонажи](#).
- В английском перевод такой: «One, two, you're on top!»
- Алсо, IRL на воле «чики-брики» означает «нацепить самое лучшее» (вырядиться для свидания в [дефицитную](#) одежду, например). Описанное касается [Актюбинска](#). А в Латвии это синоним немецкого «ficki ficki», ака перепихона.
- Кто-то заметил, что бандитота при ранении кричит «Ай бя! *Маслину* поймал». А поскольку «маслина» как самостоятельное слово в английском отсутствует («black olive» ибо), И. Г. Р. О. К. И. решили сделать слово вспомогательным мемом.
- В 2017-м пальму первенства по чики-бриканью держал канал Life of Boris. Из проблем: за эпатажное гопничество без объяснения причин канал Бориса был демонетизирован.
- Популяризация ЧИКИ-БРИКИ дала [толчок развитию](#) музыкального жанра «хардбасс».
- Автором фразы (и, в целом, озвучки одного из бандитских голосов, а также Чехова из ЧН и Ульмана/ [Павла Морозова](#) из Metro 2033/Last Light соответственно) является популярный украинский телеведущий и актёр дубляжа Григорий Герман — бессменный, некогда, голос канала ICTV, тролль, лжец и собиратель маслин. После переката ихтамнетов-котолюбоб по пространствам Нэньки в феврале 2014-го года вёл [контрпропагандистскую](#) программу средней толщины «Антизомби» на тему сабжа и вранья о нём сранороссийской политической илитки.

Сообщества

Как известно, всё в этом мире имеет группу [вкунтакте](#), мыле или (упаси, Аллах, конечно) в одноклассниках. Сталкер не стал исключением. Некоторые группы были созданы давно, другие — вчера. (Есть предположение, что даже сейчас, пока ты читаешь этот текст, какой-то школьник запиливает свою [группу втентакле](#)) Однако занимаются они, в основном, одним и тем же: постят картинки двух видов: 1) [сталкерский юмор](#), 2) картинки с надписями типа «как же было охуенно впервые играть в эту игру». Иногда с ненавистью поглядывают в сторону Сюрвариума. Некоторые ведут ролевые. В целом, убого и уныло.

Полуофициальные паблики существуют так и по сей день. Но есть и более интересные и старые группы, посвященные определенным группировкам, фигурирующим в игре. Сейчас там тоже тихо, как в доме престарелых, однако пару лет назад в том же вк бушевали войны между хомяками, гордо именуемые «[Войной группировок](#)». На самом же деле зрелище представляло собой несколько толп школьников, которые причисляли себя к вымышленной группировке и принимались лютобешено засирать стеночки вражеской группировки. Особенно доставляли виртуальные бои «Свобода» vs «Долг», ибо именно этих хомяков было больше всего, и настроены были они самым радикальным образом.

У этих ребят существует даже своя подробная история, [со сталкерами и рейдами](#), записанная в одной из «официальных» групп. Справедливости ради стоит отметить, что бывшие школьники и раки на данный момент в большинстве своем уже отрастили бороды, родили детей и ушли из этого мракобесия насовсем. Другие же стали годными троллями и по-прежнему администрируют группы, с удовольствием [запекая](#) новоиспечённых (12-17)

и великовозрастных (18-25) свалкеров.

Здесь опять же отличились Свобода с Долгом, админы которых для получения еще большего количества лулзов заключили «союз» и положили конец воене группировок, чем по сей день вызывают негодование [юных сталкеров](#). По итогам, две группы, посвященные враждующим (несуществующим!) группировкам настолько сильно закорешились, что по сей день создают какие-то локальные мемы, а их админы периодически собираются и бухают чай вместе, о чем свидетельствуют заявления оных.

Отдельно отличился так называемый stalker-portal.ru. Изначально он неплохо развивался и имел огромные перспективы — в первую очередь благодаря огромной активности юзерей и их сравнительной адекватности, однако на данный момент полностью скатан в говно и на данный момент является рассадником троллинга и ФГМ. Каковы же причины? Первая, и самая печальная — ФГМ большинства админов форума, также модераторов, которые почти полностью бездействуют. Вторая причина вытекает из первой — не понравившиеся одменестрации люди просто банятся, остальные же поражаются [ЧСВ модераторов](#), которое стремится к бесконечности — впрочем, как и стремительно прогрессирующий в летальную стадию [ФГМ](#). Отдельно же следует отметить модератора с ником kissa — троллит невероятно толсто, доставить лулзов троллю не способен, однако сам бомбит довольно жестко и неудачно пытается скрыть это, используя банхаммер. Если сия личность вас забанила — может не сомневаться, у него нехило подгорело из-за вас!

Алсо

Основная статья: [Сталкеры](#)

Сталкер в [России](#) — человек, который ~~переиграл в игру~~ начал шариться по заброшенным/недостроенным индустриал-объектам: заводам, пароходам, больницам и т. п. Зачастую одевается в военную форму и ходит в противогазе. Сталкерство в России, а также и в [ближнем зарубежье](#) достаточно распространено благодаря одноименной игре. Отмечено, однако, что отдельные фанаты сталкерства появились сразу после объявления сабжа, то есть задолго до выхода игры. Алсо, людей, х/з где лазающих в своё удовольствие, хватало всегда, только идеи у них были несабжевыми. В том числе поэтому активных фанатов сталкерства именуют просто БОМЖами...

Алсо один, шедший к успеху пацан, переиграв в сталкера наделал в 2009 году нашивок с целью сделать бизнес. Но — не поросло и, непонятно как, он заехал с полуцентнером веществ, по пути прославив свой маленький городок на всю Рашку. Сейчас он уже вышел и таки допродает остатки того мешка с хабаром. Люди берут и радуются, не имея малейшего понятия о таком интересном моменте истории.

Алсо GSC [обрадовало перспективой](#) создания сериала по мотивам игры. Готов тизер, по которому уже можно судить о трешовости, хуевости эффектов и феерическому долбоебизму авторов. Кроме того, участие Гоши Куценко однозначно определяет художественную ценность будущего высера. Однако [по словам девелоперов](#), они и сами понимают, какое говнецо они попытались толкнуть, и пообещали исправиться. То есть тизер будет выпилен, а серия, которую покажут по [ТВ](#), будет на качественно новом уровне.

И он таки появился. Называется «Чернобыль: Зона отчуждения». Снят оный был при участии [ТНТ](#) и разбавов. С ролями тут получше: понаехавший с Канады Серебряков и малоизвестные актёры. А, ну и Гоша, сыгравший тут британского инструктора из «Спецназа» v 2.0.(автоплагиат). Здесь у нас аж две

истории, накладывающиеся одна на другую: сталкеры, приехавшие в Чернобыль за хабаром в наше время и следователь НКВД с комиссией. В принципе и те и другие расследуют одно и то же — почему так сильно ЁБНУЛО. Сняли первый сезон, оказавшийся ВНЕЗАПНО не таким уж плохим. В следствие его коммерческой успешности запилили второй, который, увы, скатился в полное УГ с фапом на Совок будущего.

Сталкерея

Иллюстрации



Alignment.

Как бы **сноркша**.

Глазами **веобу** (Назрин-тян детектед).



Сталкеры на привале.

Типаж.



Доктор Фримен таки нашёл свой покой под Чернобылем.

Незадолго до смерти...

У костра с гитаркой.



Жиза...

Атмосферный **косплей**.

Ещё немного...



Altogether.

Новых продолжений не будет.

Видео

SVALKER бесславные
придурки 1-4 серии
[S.T.A.L.K.E.R.]

Вся суть сабжа в одном
видео.

См. также

- Стругацкие
- Сталкер (фильм)
- Метро 2033
- Fallout

Ссылки

- [Stalker-Game.Com](#) — Официальный сайт игры.
- [JDALKER2.Ru](#) — Официальный сайт ждунов 2 части.
- [SDK.Stalker-Game.Com](#) — Официальный мод-портал Сталкера. Не обновлялся с весны 2009-го. Местами может доставить немало лулзов, вот [примеръ](#) (тыкай на историю и сравнивай, анон!).
- [Stalkerin.Gameru.Net](#) — Сайт по модостроению с неплохой [базой знаний](#), успешно заменяющей официальный мод-портал. Есть [спецкатегория](#) для школоты, видимо, запилена кем-то из админов исключительно для [лулзов](#). В настоящее время ресурс заброшен и практически необитаем. R.I.P.
- [Oblivionlost.Ru](#) [Stalker-Wiki.Ru](#) — Вика по билдам была объединена со сталкер-вики, в результате получилась причудливая смесь действительно хороших статей и откровенного треша. Впрочем, попытки исправить ситуацию, похоже, предпринимаются, но до света в конце туннеля ещё далеко-далеко.
- [XRay-Engine.org](#) — полупустая вики, запиленная специально под документацию к исходникам за пару лет до официального слива.
- [Ru.Stalker.Wikia.Com](#) — Второй вики-проект по миру S.T.A.L.K.E.R.
- [Stalker-Epos.Com](#) — Обширная энциклопедия по миру S.T.A.L.K.E.R., известна как «Эпос». Любители лепить ватермарки на хайрезные арты и скриншоты.
- [Stalker-Portal.Ru](#) — Старейший рассадник рака на тематику сталкера. Обитель школоты. Админы не хило рубят бабло, продавая випы на форуме и прочую поебень.
- [ModStalker.Ru](#) — Неофициальный фан-сайт по игре S.T.A.L.K.E.R. В данный момент находится в упадке.
- [Ap-Pro.ru](#) — Сайт, специализирующийся на видеообзорах, новостях разработки и публикации модов по S.T.A.L.K.E.R-у.
- [Kinostalker.Com](#) — Официальный сайт сериала. ФГМ обеспечен.
- [Рассказ игромании о сериале, сталкер 2 и развитии «франчайза»](#)
- [Yastalker.Com](#) — Социальная сеть сталкеров. Связана с ДжиЭсСи посредством анального рабства. ЧСВ админов и ФГМ юзверей прилагаются.
- [Survarium](#) — Survarium — это free2play ММО-шутер от первого лица, действие которого разворачивается в недалеком будущем. События игры построены вокруг масштабной экологической катастрофы на Земле, причины которой достоверно не известны.
- [Stalkermud.ru](#) — Популярный ресурс по миру S.T.A.L.K.E.R., обзор новинок модостроения.
- [Call of Chernobyl by Stason174](#) — Группа ВК самого популярного сборщика модов на платформе Call of Chernobyl. На данный момент разработка заморожена.

Примечания

- ↑ В украинском языке слово «хабар» означает «взятка». Тем не менее, именно это слово употреблялось в «Пикнике» Стругацких, и украинские разработчики не стали его менять. Хотя в разговоре полешуков «Хабар» обозначает просто «добро» — вещи: укрские ЕРЖ всё-таки укрские!
- ↑ Изменение концепции можно проследить по [галерее игры на DTF](#) и по [архиву скринов на AG](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood

Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct



Большой Пиздец

11 сентября 2012 год Adventure Time BSOD Eyjafjallajökull Fallout GAME OVER
 S.T.A.L.K.E.R. The Road TIME PARADOX А-культ Авария в Уиндскейле Авиакатастрофа
 Авиакатастрофа/Классификация авиакатастроф Адъ и Израиль АПЛ «Курск» Атомная бомба
 Бермудский треугольник Большой адронный коллайдер Большой Пиздец
 Большой Пиздец/Предполагаемые даты Бостонский теракт Бхопал Ванга Вендекапец
 Взрывы в метро Вулкан Павел Глоба Глобальное потепление Глуховский Гнездо параноика
 Жопа Жопоголизм Зомби-апокалипсис Качиньский Кин-дза-дза Комбинат «Маяк»
 Кораблекрушение Кузькина мать Лесные пожары Мальтузианство Машина Судного дня
 Медный таз Межконтинентальная баллистическая ракета Мировой финансовый кризис
 Мы все умрём! Наводнение в Крымске Нострадамус Пандемия Пик нефти
 Постапокалипсис Проблема 2000 Скайнет Слава роботам Сурвивалист Тёмная башня
 Титаник Только массовые расстрелы спасут Родину Третья мировая война
 Унылый январский пиздец Уханьский коронавирус Фукусима Хазин Хромая лошадь
 Челябинский метеорит Чернобыль Экстерминатус



Все буде Україна!

1 Guy 1 Jar Bredor Cruel Addict Daewoo Lanos FEMEN Infostore Itpedia Neogame
 S.T.A.L.K.E.R. Uchan Автобус ЛАЗ Адольфыч Азаров Алексей Михайлович Алсувед
 Ан-225 Анна Дзюба Бабка и кот Бабка-пожар Бандеровец Батька Махно Борис Немцов
 Борщ Михаил Булгаков В/на Валентин Стрыкало Василий Васильцев Вассерман
 Вышиванка Маккартни Генерал Ветров Геннадий Кернес Глобус Украины Голодомор
 Давид Черкасский Джентльмен-шоу Джигурда Днепр Днепропетровские маньяки
 Доминикана Донецк Евромайдан Закон 404 Запорожец Запорожье
 И вообще подхожу я к твоей маме и ссу ей в рот Избиение лохов История древней Украины
 Казантип Казачество Кацапы Киев Клара Будилова Книга Велеса
 Конфликт в Донбассе Корреспондент Кравчук КраЗ Красная плесень Крыжополь Крым
 Кучма Леонид Черновецкий Лесь Подервянский Львов Майдан Максим Чайка
 Мама чому я Х Маски-шоу Михаил Добкин Москаль Мотороллер Наталья Поклонская
 НАТО Нахема Никита Хрущёв Одесса Оксана Макар Оранжевые Отака хуйня, малята
 Охрим Пасечник ПДРС Письмо запорожских казаков Полкабана Поплавский Порошенко
 Професор Пруль Путін — хуйло Путин Резуноид Саакашвили Сало Сашко
 Свидомость Слюсарчук Суржик Сходить на охоту Тарас Бульба Тарас Шевченко



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
 AMV ASAB AST ASMP ASUSEE BAT BBS BDM BOEH BBB BSOD BTW CMC

AMV ASAF ASL ASMR ASUS EEE BAI BBS BDSM BORN BRB BSOD BTW CIMS
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt