

Движуха — Lurkmore

← [обратно к статье «S.T.A.L.K.E.R.»](#)

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 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 подсутились 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.

[SFM] Stalker: Bandit Adventure
Результат сталкерофагготрии



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 разрабов многочисленные баги и порченые 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 изошренности 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 ([АМК](#)) — [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 пилятся 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 балаболства 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 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!!!111»**, 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 возомнил себя Донцовой 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 подуставший 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 комьюнити 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, но какой-либо особой приметой), 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 засрматы 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 вертолётном, 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 блестит 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 Lohotron (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 старье, 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 [1] 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 ЛА, чем и радует.

Survarium

Отпочковавшиеся разработчики перешли в Vostok Games и трудились над новой игрой в жанре MMOFPS — 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 PvP 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 стремно 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 графоном (но местами также напоминает Far Cry 2 и банально недоделанные забогованные 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 хностальгией по [прошлому](#), так как серия просто изобилует наличием кучевой тучи советских памятников прошлого, декора, внешности, костюмов и дизайна в целом, хотя, сдуко, 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 роаяль 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 счастливицков, 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.