



STEALTH

И

СТЕЛС ШУТЕРОВ, В КОТОРЫХ  
СТЕЛС НЕ НУЖЕН

Баженев Роман  
УГИ-373506

**Стелс** (англ. **Stealth**) – это игровая механика, посредством которой потенциальный игрок должен избегать обнаружения своего персонажа другими NPC или скрытно устранять их, не привлекая к себе внимания. Достигаться эффект скрытности может различными путями. Первый из них – слуховизуальная маскировка, получаемая усилиями и стараниями самих игроков.

*Splinter Cell: Blacklist*



Самыми первыми играми со стелс-элементами считаются Manbiki Shounen (1979), а также Castle Wolfenstein (1981) от компании Muse Software. Окончательно же данный жанр сформировался с выходом игры Thief. Дальнейшее развитие представляют тенденциозные игры Deus Ex и Assassin's Creed. Помимо просто значения механики, под «стелсом» понимается также целый жанр компью-терных игр.



# ВИДЫ СТЕЛСА

## ***Существуют:***

- 1) Классический стелс (Assassin's Creed)
- 2) Стелс-экшн (Hitman: Codename 47)
- 3) Свободный стелс (Tes V: Skyrim)

# НУЖЕН ЛИ СТЕЛС В ПРИНЦИПЕ?

Определённо. Но это утверждение работает только для тех, кто действительно любит стелс. Механику «скрытности» способны в полной мере прочувствовать только настоящие ценители.

Те, кому стелс не интересен в принципе, не только не поймут изысков подобных игр, но даже не обнаружат в ней наличие стелса. Разумеется, любители механики никогда их не поймут «рашеров», которые будут стремиться пройти стелс-игру максимально «подвижно», как в экшен-шутерах.

Как я начинаю проходить стелс-игры



Как я заканчиваю проходить стелс-игры



И тут мы приходим к роковому вопросу: есть ли стелс в шутерах, которые, по смыслу своему, спроектированы совсем не для стелса? И действительно ли стелс в таких играх отсутствует по-настоящему?

## Серия Half-Life (1998-2020)

от студии Valve – эталон жанра шутеров, где наблюдается явная ЭВОЛЮЦИЯ СТЕЛСА от едва прописанных скриптов до вполне проработанных в визуально-звуковом плане эпизодов (HL:Alyx).



Уже в самой первой игре серии [Half-Life] есть чётко намеченные «азы» стелса, коих не было у шутеров-«предтечей».

Выражаются они в:

I) чётких скриптах

II) особенностях AI NPC

*Half-Life 2: Raising the Bar*

**Солдаты**  
Чак Джонс

"Интеллект солдат был разработан таким образом, чтобы они имели несколько возможных тактических ответов на действия игрока. Таким образом боевые сражения были захватывающими и неодинаковыми, зависящими от поведения игрока и стиля его игры. Тот факт, что солдаты реагируют на действия игрока, позволило каждому геймеру развивать свои навыки и определённую тактику, чтобы разработать свой стиль игры. Мы поняли, что находимся на правильном пути, когда AI солдат начал делать такие вещи, которые поразили даже меня." – Стив Бонд





# Half-Life: Alyx (2020)

Эта последняя на данный момент игра серии располагает полноценным стелс-эпизодом и демонстрирует всю высоту эволюции механики стелса.

*Одна из самых пугающих и динамичных сцен игры*





Значит ли это (хоть и на примере одной игры, но периодом свыше 20 лет), что стелс становится неотъемлемой частью современной игровой индустрии?

Говорить об этом прямо нельзя!

Нельзя забывать, что **Stealth – лишь сторонняя игровая механика**, «запихнуть» её при должном умении можно всюду, даже туда, где в ней не ощущается надобность. Тем не менее, вполне чётко наблюдается тенденция «слияния» шутера и Stealth, поскольку любой современный шутер стремится к наибольшей реалистичности.

Произведения же в жанре шутер на заре игровой революции, порождённой студией Valve, не стремились к яркой проработанности, гиперболизовали в том числе с образом главного героя, его инвентарём.

Закреплённое клише: герой-одиночка, с виду обычный, но, по факту, чуть ли не равный по мощности богу, с мощным оружием противостоит полчищам противников [Duck Nukem 3D, Wolfenstein 3D, Serious Sam].



*Wolfenstein 3D (1992)*

*Duck Nukem 3D (1996)*

*Serious Sam (2001)*



Подобные тенденции обнаруживались даже в главном герое серии Half-Life (в период 1998-2004 гг). Тем не менее, с течением времени они значительно ослабели, в то время как декламируемая история, напротив, стала более проработанной, отдалилась от чисто фантастического боевика, где нужна лишь для «галочки», в пользу реалистической драмы, где нашла себе прочный фундамент.



**Stealth** в незначительной степени **способствует**  
**достижению реалистичности** и, в некоторой  
степени, драмы, а, значит, косвенно становится  
неотъемлемой частью большого контингента  
современных игр.



Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что **stealth в будущем будет только развиваться.**

Занавес VR, в данный момент только начинающий раскрываться, даёт данной механике очень большие потенциалы.

# ЛЮДОГРАФИЯ

- Assassin's Creed (2007)
- Castle Wolfenstein (1981)
- Deus Ex (2000)
- Duck Nukem 3D (1996)
- Half-Life (1998)
- Half-Life: Alyx (2020)
- Hitman: Codename 47 (2000)
- Manbiki Shounen (1979)
- Serious Sam (2001)
- Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
- The Elder Scrolls V: Skyrim (2013)

# ЛИТЕРАТУРА

- Andrew Rollings & Ernest Adams (2006). Fundamentals of Game Design, Prentice Hall. ISBN 0-13-168747-6
- Valve Corporation Half-Life 2: Raising the Bar - A Behind the Scenes Look: Prima's Official Insider's Guide // Prima Games -2004
- Scott Beattie. IE2007: Proceedings of the Fourth Australasian Conference on Interactive Entertainment (англ.). — RMIT University, 2007.
- Assassin's Creed II (англ.) // Game Informer : журнал. — 2009.



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**