

## «Metro 2033: the Last Refuge»

**Жанр:** 3D Action horror/action/survival FPS с элементами RPG  
**Платформа:** Hi-End PC и Xbox 360  
**Разработчик:** 4A Games  
**Релиз:** 4Q 2008  
**Официальный сайт:** [www.4A-games.com](http://www.4A-games.com)

В основе сюжета игры лежит культовое произведение российского автора Дмитрия Глуховского «Метро 2033».

...Весь мир лежит в руинах. Человечество уничтожено практически полностью. Из-за высокого уровня радиации полуразрушенные города стали непригодны для жизни. За их пределами, по слухам, начинаются бесконечные выжженные пустыни и дебри мутировавших лесов. Выжившие ещё помнят о былом величии человека. Но остатки цивилизации постепенно становятся лишь воспоминаниями, обрастают небылицами и превращаются в легенды.

Эпоха человека закончилась.

Но они не хотят в это верить. Их всего несколько десятков тысяч, и они не знают, выжил ли кто-то ещё, или они – последние люди в этом мире. Они живут в Московском метро - самом большом противоатомном бомбоубежище, когда-либо построенном человеком. В последнем убежище человечества.

Почти все они оказались в метро в Тот день, и это спасло им жизнь. Гермозатворы защищают их от радиации и чудовищных созданий с поверхности, изношенные фильтры очищают воду и воздух. Собранные умельцами динамо-машины вырабатывают электричество, на подземных фермах выращивают шампиньоны и свиней, но те, кто победнее, не брезгают и крысиной.

Центральная система управления распалась уже давно, и станции превратились в карликовые государства, люди на которых сплочены вокруг идей, религий, фильтров для воды или просто из-за необходимости отражать нападения противника.

ВДНХ – крайняя северная обитаемая станция метро на своей линии. Северный форпост человечества и цивилизации. Здесь живут несколько сотен крепких, дружных людей, относящихся к станции как к своему любимому дому. Она была одной из лучших в метро, пока оставалась в безопасности. Но сейчас станцию атакуют орды спускающихся сверху загадочных существ, которых жители ВДНХ называют «чёрными». Жителям пока удаётся сдерживать их натиск, но это становится всё сложнее. Если станция падёт, чёрная лавина может захлестнуть всё метро.

Артёму, молодому парню, живущему на ВДНХ, дают задание – пробраться в сердце метро, легендарный Полис, чтобы оповестить всех о страшной опасности и попросить о помощи. В руках одного человека оказывается судьба ВДНХ, судьба всего метро, и может быть, судьба всего человечества...

В этом мире, игроков ждет чрезвычайно разнообразный и динамичный геймплей. Им предстоит столкнуться с разными политическими режимами (рыночная демократия, тоталитарные секты, военный коммунизм и пр.), сразиться с опасными противниками и новыми разумными формами жизни, порожденными катастрофой и мутациями. Исследовать необычный, и в тоже время во многом знакомый мир и его законы (группировки и отношения между ними, вражда фракций и торговые отношения, аномалии и противники с необычными способностями).

### **Особенности игры:**

- Место действия – постапокалиптическая Москва, человеческая жизнь теплится в туннелях метро, а станции превратились в маленькие государства с разными политическими режимами.
- Разнообразие стилей прохождения – возможность играть как тяжелым штурмовиком, так и незаметным разведчиком.
- Атмосфера игры – часто очень напряженная и в ряде мест будет откровенно хорроровская.
- Элементы РПГ - позволяющие подкорректировать способности персонажа под свой стиль прохождения.
- Игрок, внимательно следящий за происходящим в мире игры, обнаружит способы повлиять на развитие сюжета и сможет прийти к нестандартной концовке. Помимо прохождения основного сюжета, существует множество необязательных заданий.
- На станциях-городах можно будет встретить, как бойцов, так и мирных жителей и станция будет жить своей жизнью независимо от игрока. Дети будут бегать между жилищами, играть, взрослые будут заняты различными делами – женщины готовят пищу, шьют; мужчины разговаривают, чистят оружие, пьют чай или самогон, читают книги; старики сидят у палаток.
- Высокий уровень AI позволил моделировать поведение НПС в бою близкое к действиям настоящих людей. Противники могут вести обычный и прицельный огонь, уходить с линии огня, прятаться в укрытиях, выжидать и внезапно нападать, звать на помощь, замечать спрятавшегося в тени персонажа.
- Множество различных аномалий: искажения гравитации, сгустки энергии, разумные нематериальные образы, карающие смертью любую агрессию в их присутствии и многие другие, действия которых будет раскрыто только перед выходом игры.
- Патроны-деньги. Стреляй деньгами налево или направо или экономь, действуя тактически
- Уникальная техника людей в новом мире
- Узнаваемость окружения - по возможности, мы используем архитектуру реально существующих мест и игрок знающий Москву узнает их.

### **Особенности 4A-Engine:**

4A-Engine – полноценная среда разработчика для консолей последнего поколения и для PC с DX9-уровнем графики или лучше, представляет набор лучших технологий, средств создания “контента” и проверенную инфраструктуру.

- Инновационная технология визуализации, базирующаяся на психо-оптическом восприятии человека
- Gamma-корректный “Deferred Shading” с аналитическим AA, HDR, адаптацией глаз, DOF, моушен-блюр
- Освещение: всё динамическое (включая солнце и небо), с эффектом global-illumination, одновременно тысячи источников света в кадре, “правильные” мягкие тени
- Инфраструктура, ориентированная на продуктивность: click-and-play редактирование уровней и визуальная настройка геймплея, плагины для популярных 3D пакетов, позволяющие дизайнеру настраивать и экспериментировать со всем, от шейдеров до физики.
- Обучающееся, но подконтрольное AI использующее мотивационные графы и планирование, обладает возможностями восприятия сравнимыми с человеком, включая возможности видеть свет и цвет
- Масштабируемость по производительности, памяти, контенту, включая графику, физику, AI

### **Вкратце о нас:**

4A Games была организована в начале 2006 года. Часть людей до этого работали над Сталкером: в момент когда арт-команда работавшая над Сталкера официально закончила работы по проекту часть опытных художников перешла в 4A Games. Еще несколько «сталкеровцев» присоединилась позднее, по мере окончания своих работ над проектом. Всех их вы можете увидеть зайдя на наш сайт. При этом стоит отметить, что в команде много талантливых программистов и художников, которые пришли в 4A Games с других проектов. Так что команда у нас сборная. «Сборная Киева по гемдэву»☺ На данный момент нас 30 человек, но мы растем. К подбору людей отношение очень тщательно. Зато мы можем смело сказать – команда 4A Games – это команда «профи».

Перед собой ставим задачу стать одним из ведущих разработчиков игровых продуктов на мировых PC и консольных(Xbox 360, PS3) рынках. Приоритетным направлением является, также, создание и последующее продвижение собственных технологий, применяемых в игровой индустрии.