

# СТАЛКЕРСКОЕ СООБЩЕСТВО

НЕЗАВИСИМОЕ ИНТЕРНЕТ ИЗДАНИЕ

[№1 - 2009]



Конференция разработчиков игр 2009

Сталкер и тогы

Литературный Альянс Критиков

Общество и ты

Группировки

Страйкбол — не детская игра



## Слово редактора

### Здравствуй, читатель.

Мы рады приветствовать тебя на страницах нашего нового журнала!

Хоть мы с тобой уже успели немного познакомиться по нашим предыдущим встречам, но сейчас наше знакомство начнется заново – ты сам видишь, какие перемены с нами произошли. Перемены как по содержанию журнала, так и по его внешнему виду.

Что же это за перемены? Ну, во-первых, изменилась структура журнала, вместо двух отдельных номеров разного формата мы имеем один совмещенный номер, и надеемся, что это совмещение послужит журналу только на пользу, расширив таким образом круг наших читателей.

Во-вторых, немного изменилась ориентация журнала – ведь, в первую очередь, он рассчитан на людей, интересующихся миром сталкера; на людей, с нетерпением ожидающих выхода новостей, а особенно – нового проекта от компании-разработчика; на людей, которые вот уже два года не просто играют в игру, а эта игра стала частью нашей жизни; на людей, которые терпеливо ждали обещанную игру все эти долгие годы; и ждали не напрасно, как показывает время – ведь S.T.A.L.K.E.R. не просто отечественный шутер, это неповторимая игра, которую невозможно пройти один раз и выбросить из головы. Вернее, пройти-то возможно, но вот забыть – нет. Ведь игра живая, она даже с заскриптованным AI ставит перед игроком такие задачи, показывает такие события, которых не показывала никакая другая игра. Особенно же учитывая то, что при каждом прохождении вы видите совершенно другие события, которые в полной мере дают игроку возможность почувствовать жизнь этого игрового мира, и, пройдя игру один раз, вы не сможете остаться равнодушным, вас потянет в Зону снова. Игровой мир Зоны – это особый мир, который живет сам по себе, и по-разному реагирует каждый раз на ваши действия. Этот мир непредсказуем, его хочется исследовать, его хочется узнавать, он удивителен, и даже игровые локации в разное время суток выглядят иначе. В дождь все серо и уныло, когда показывается солнце – все расцветает яркими красками и цветами. А рассветы! Кто из нас не любовался рассветами? Эту красоту так и хочется запечатлеть и поставить на рабочий стол в качестве заставки, что многие и делали. Из этого даже появилось целое направление в творчестве поклонников – изготовление обоев из игровых скриншотов. Впрочем, что я вам буду рассказывать, вы знаете об этом не хуже меня. Скажу так – этот журнал рассчитан в первую очередь на нас, сталкеров, на всех тех, кого мир Зоны Отчуждения не отпускает до сих пор.

Также хочется сказать о тех людях, которые, воодушевившись идеей Зоны Отчуждения, создали множество произведений на сталкерскую тематику. Речь идет и о произведениях литературы, которым в этом журнале выделен раздел, и о фан-арте, к которому относятся иллюстрации начиная от игровых скриншотов и заканчивая собственноручно сделанными изображениями как с помощью графических редакторов, так и с помощью обыкновенного карандаша. И здесь трудно сказать, какие более ценны, поскольку и в те, и в другие вкладывалась работа автора, его старания изобразить Зо-

---

*Согласно опросам, проведенным в интернете фреди игроков, большая часть из них (92%), играя в S.T.A.L.K.E.R., считают, что самое интересное - это исследовать Зону, находить необычные места, загадочные и интересные; при этом убийство встречающихся на пути врагов ставят на последнее место. Единственное, о чем жалеют, так только о сравнительно небольшой площади игрового пространства.*

---

---

*Сталкер – это мир больших возможностей, это не просто игра, это – произведение искусства! Это целый мир, смертельно опасный, но в то же время и родной, знакомый нам всем своими унылыми индустриальными пейзажами, а не какой-то там забугорной искусственной разрухой. И каждый игрок найдет здесь что-то свое.*

---

ну такой, какой он ее видит, какой он ее воспринимает. Ведь у каждого из нас не просто своя Зона, но и свое восприятие Зоны, и именно благодаря такой многогранности Зона Отчуждения не теряет своей привлекательности даже сейчас, спустя два года с момента выхода первой игры серии S.T.A.L.K.E.R., когда, казалось бы, изучена она должна была быть к этому моменту вдоль и поперек. Ан нет, не перестает она нас всех удивлять, привлекать и завораживать.

Отдельно стоит упомянуть наработки и разработки модмейкеров к этой игре. Вдохновленные идеей Зоны Отчуждения, многие принялись мастерить свою Зону – ту самую, которую они ждали, и которую очень хотели бы увидеть. И сейчас, благодаря стараниям модмейкеров, мы можем не просто видеть Зону такой, какой она никогда не представлялась разработчикам, но и открывать для себя еще больше возможностей

этой игры. Мы уже видели в Зоне и весну, и постоянный туман, и осень, и даже снег. Мы вступали в разные группировки, включая и самую неприступную – Монолит. А те, кто играл в мод АМК, помнят, как они злились на NPC, обчистивших с таким трудом собранный тайник! За это отдельное спасибо надо сказать xStream'у, научившему NPC не только воровать из тайников, а переодеваться, лечить себя и раненых в бою товарищей, и даже кидать в ГГ гранаты, о чем нас уверяли, якобы это невозможно. Оказалось – возможно, и возможно не только это. И в PDA главного героя почитать книги, и найти в кармане джинс контролера бутылку водки, и сыграть местным NPC на гармошке – да-да, не они игроку, а игрок развлекает их игрой на губной гармошке! С модами оказалось возможно все – и найти точку перехода из одной локации в другую там, где ее не располагали и даже не намечали никогда разработчики, и угостить сталкера сигаретой, и вернуться с ЧАЭС обратно к Сидоровичу, имея полный рюкзак хабара, ездить на машинах и даже – спокойствие! – летать на вертолетах. И кто знает, была бы игра сейчас так же популярна, если бы не было всех этих работ модмейкеров?..

Еще в журнале присутствует раздел, отведенный под информацию со сталкерских порталов, в котором описывается как жизнь самого портала, так и жизнь сталкеров. Мы решили не прерывать эти описания, но и не начинать их сначала. Это касается группировок, о которых мы говорили в номерах «Хроники Stalker-cs.ru». Что же касается остальных статей, то они, хоть и являются продолжениями материалов, опубликованных ранее, но продолжениями самостоятельными, не прямыми, а такими, которые можно читать вне всякой связи с предыдущими материалами. Если вы хотите, чтобы и о вашем сталкерском портале было рассказано на страницах нашего журнала, смело пишите в редакцию.

На этом, пожалуй, вступительную часть можно и закончить, и перейти к более детальному ознакомлению с нами.

Удачной охоты, сталкер!



## Содержание номера

Здравствуй, читатель .....	2
Содержание номера.....	4
Интервью с О.Яворским .....	5
Новости игрового мира.....	5
КРИ – конференция разработчиков игр .....	8
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти на КРИ 2009 .....	9
Модификации к игре.....	16
Зона поражения 3: Последствия .....	18
Немного истории <i>или</i> Что было вначале? .....	22
Литературная рубрика. Лис.....	24
Черные крылья.....	31
Записки офицера.....	36
Убить Стрелка .....	41
Критика..: Как много в этом слове! .....	51
Размышления на тему.....	54
Разговор о всеобщей грамотности. И безграмотности, конечно.....	56
Сталкерам сайта stalker-cs.ru.....	59
Группировки нашего сайта .....	61
Военные сталкеры .....	61
Наемники.....	66
Общество .....	68
Страйкбол наше все.....	73
Наша реклама .....	75
Оружейная рубрика.....	76
Отдохни .....	79

## Новости игрового мира

### Интервью с О.Яворским

Все мы ждем новую игру из серии S.T.A.L.K.E.R.. Кто с недоверием, кто с нетерпеливым ожиданием возможности снова погрузиться в этот загадочный и манящий мир Зоны. И всех нас очень интересуют любые сведения об анонсированном проекте. Мы же имеем возможность предоставить вам, читатели, интервью, взятое непосредственно у руководителя PR-отдела компании GSC Олега Яворского.

**В.:** Итак, первый вопрос. В каком году происходят события новой части игры?

**Олег:** События игры происходят через две недели после событий Теней Чернобыля.

**В.:** Как-нибудь пересекаются события первой и второй части игры с третьей (если в отдельности, то какой с какой)?

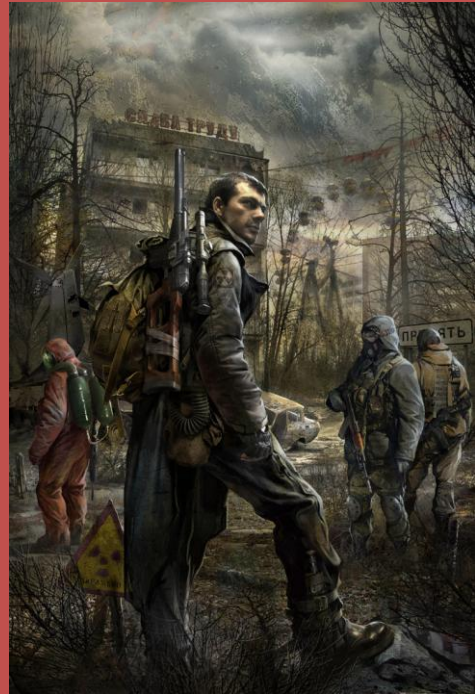
**Олег:** Взаимосвязь есть. Например, завязка сюжета - действия начинаются после того, как Стрелок уничтожает проект "О-Сознание". Стараемся выстраивать сюжет в логичной связи с ТЧ и ЧН.

**В.:** Появятся ли старые локации (из Теней) в Зове Припяти, будут ли просто новые локации, исчезнут ли какие-то, появятся ли новые indoor локации?

**Олег:** Локации будут новые. Воссозданные по реальным прототипам город Припять, ж-д станция Янов, завод «Юпитер», с. Копачи и др. Большая часть локаций будет аудиторной (это больше нравится игрокам), но часть будет и индорная. Припять будет целиком новая мы взяли другую часть города (восточную) и воссоздали ее со 100% достоверностью.

**В.:** В предыдущих частях игры у героев не было как таковой истории жизни (как попал в зону, почему, как жил во внешнем мире и т.п.). Есть ли она у ГГ в «Зове Припяти»? Как зовут ГГ?

**Олег:** Главного героя нашей новой игры зовут Александр Дегтярев. По сюжету он работает сталкером под прикрытием, на самом деле являясь майором Службы Безопасности Украины. Причина, по которой он отправляется в Зону в сущности проста: расследование причин провала воздушной военной операции «Фарватер», целью которой являлось изучение полей





аномалий и составление карт местности Зоны, для последующего массового рыва военных к центру Зоны и взятию ЧАЭС под свой контроль.

**В.:** Есть ли какие-то совпадения с сюжетом по книгам?

**Олег:** Книги создаются авторами вольно, насколько позволяет их фантазия и сеттинг игры. Поэтому здесь мы не привязаны. «Зов Припяти» не является повторением какого-либо книжного сюжета из серии S.T.A.L.K.E.R. В остальном же сюжет

раскрывать пока не хотелось бы, дабы сохранить интригу для игроков.

**В.:** Появятся ли новые монстры, оружие, возможности? Если да, то укажите, пожалуйста, парочку самых интересных и их кратенькое описание?

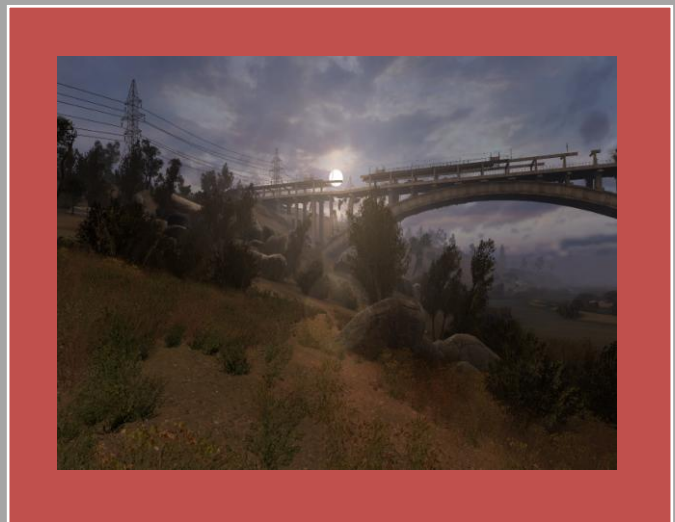
**Олег:** Новые монстры будут. Вернее сказать, это будут новые старые монстры, теперь реализованные так, как нам нравится. К примеру, бюрер: монстр будет левитировать физические объекты, сможет выбивать из рук игрока оружие, а также поднимать пуленепробиваемый щит, а в ближнем бою – мощно атаковать с помощью телекинеза. Практически все монстры будут излучать радиацию, поэтому при длительном нахождении рядом с монстром игрок будет облучаться. В целом, будет существенно переработан внешний вид всех монстров, и во многом их поведение.

**В.:** Так как Гоша Куценко стал лицом игры Сталкер, будут ли ролики в игре с его участием?

**Олег:** В «Зове Припяти» - нет.

**В.:** Какие графические новшества ожидаются в новой версии игры, насколько мощное будет требоваться железо по сравнению с ЧН?

**Олег:** Игра разрабатывается на версии движка X-Ray 1.6. Это оптимизированная и усовершенствованная версия движка игры «Чистое Небо». Из нововведений: переделан сетевой код (оптимизация по трафику), улучшена производительность игры. Сейчас рассматриваем возможность оптимизации под DirectX 11, но пока решение не принято.



**В.:** Появятся ли новые группировки, продолжится ли их война?

**Олег:** Новых группировок не будет, равно как и глобальной воны между ними. Такая «фича» не прижилась. Будет возможность откликнуться на призыв о помощи или нападении, но вступления в сами группировки не будет. Тем более группировка «Чистое Небо» была уничтожена в финале игры ЧН.

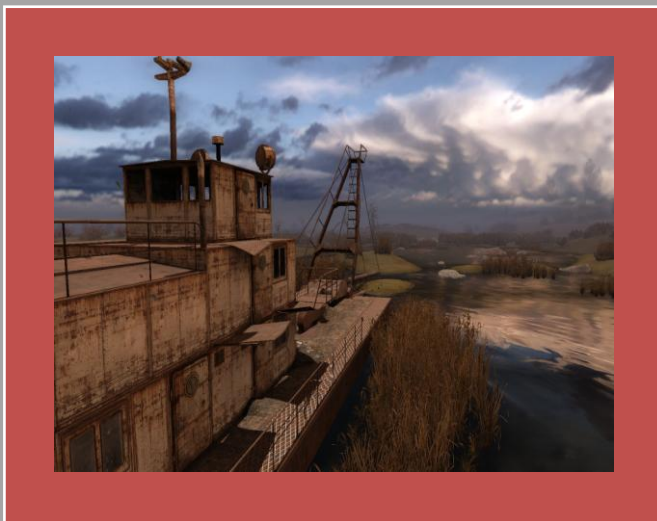
**В.:** Вернутся ли старые побочные задания вроде сходить на такую-то локацию и убить того-то?

**Олег:** Система квестов будет новая в принципе. Не будет случайно сгенерированных повторяющихся заданий – все побочные квесты готовятся заранее и вручную. Таких квестов будет более 70. Конечно же, все эти задания выполнять игроку не обязательно – он сам решает, за что браться, а что оставить без внимания.

**В.:** Будет ли Зона склеена?

**Олег:** Система уровней останется неизменной. Впрочем, размеры локаций стараемся расширить насколько возможно. Все сводится к разумному балансу между уровнем детализации и размером локации.

**В.:** Какие обновления коснутся мультиплеера, появится ли в нем транспорт?



**Олег:** Планируется введение системы управления аккаунтом, расширенной статистики и медалей для игроков. Об остальном – позже.

**В.:** Чем новым сможет порадовать игроков ИИ?

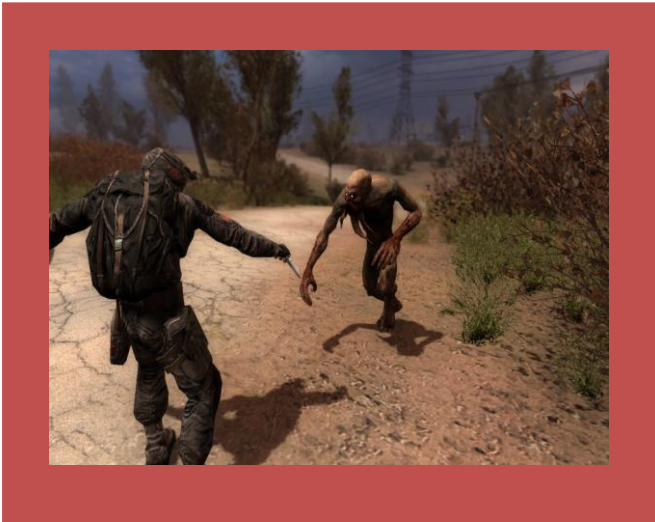
**Олег:** В первую очередь, работаем над объединением всего лучшего в A-Life, что игроки увидели в первой игре и в ЧН. К примеру, мы увидим групповое взаимодействие у отрядов, у группировок будут свои враги (Долг охотится на мутантов, сталкеры-нейтралы воюют с бандитами и т.д.). Суточный цикл также будет влиять на поведение персонажей – если вылазки за

артефактами, то днем. Активность монстров днем и ночью также будет отличаться.

**В.:** Будут ли проводники в новой части игры?

**Олег:** Проводники будут, однако не такие, как в «Чистом Небе». Дорабатываем эту функциональность.





**В.:** Появятся ли новые пункты и вкладки в ПДА? Насколько обширнее станет его пользование?

**Олег:** Внешний вид ПДА переделывается. Основные функции останутся неизменными. Из нововведений вы увидите, что теперь станет возможным снятие-одевание отдельно противогаза либо защитного шлема. Еще можно добавить, что по многочисленным просьбам поклонников количество «горячих клавиш» было увеличено – теперь там присутствуют так же антирадиационные препараты и еда.

*Интервью проводил Marauder*

## КРИ — конференция разработчиков игр.

Каждый год в Москве проводится КРИ, конференция разработчиков игр. Речь идет конечно о компьютерных играх, о тех, выход которых ожидается. Впрочем, цели проведения КРИ выходят далеко за рамки простой демонстрации компьютерных игр разной степени готовности. КРИ – это и замечательный полигон для новых игровых проектов, и место, где разработчики игр и издатели могут встретиться в непринужденной обстановке, и место для обмена опытом и демонстрации своих достижений. Здесь, на КРИ, у всех желающих появятся уникальные возможности – и встречи с первыми лицами самой креативной интенсивно развивающейся игровой индустрии, и прослушать лекции, посвященные разным аспектам создания игровой продукции, и принять участие в дискуссиях и круглых столах, и предоставить на суд профессиональной публики свои работы. И что немаловажно – на Ярмарке проектов издатели могут увидеть все новые проекты, а разработчики имеют возможность на КРИ предоставить свои работы всем заинтересованным издателям, а так же КРИ предоставляет всем участникам широкие возможности по установлению как деловых, так и общеобразовательных контактов.



КРИ Awards – единственная профессиональная премия, присуждаемая русскоязычным сообществом разработчиков игр проектам, персонам и компаниям за достижения и инновации в области создания игр. Отмеченные КРИ Awards компании и персоны — это лучшие из лучших в индустрии разработки игр в странах бывшего СССР. Присуждение им КРИ Awards символизирует, что работа именно этих людей и этих компаний за текущий год была наиболее заметна, наиболее значима для отрасли. Ежегодно за право стать лауреатами КРИ Awards соревнуются десятки российских и зарубежных игр. Жюри, состоящее из известных разработчиков, независимых экспертов в разных профессиональных областях, а также представителей игровой и индустриальной прессы, из множества проектов в каждую из номинаций выбирает один. А это значит, что проект, отмеченный КРИ Awards в любой из номинаций, действительно отвечает самым высоким стандартам с точки зрения технологий и реализации, являясь лучшим на момент проведения Конференции.



## S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти на КРИ 2009

На КРИ 2009 **GSC** привезли полноценную сборку своего недавно анонсированного сиквела **Зов Припяти**. Отыграв более часа и подробно расспросив разработчиков, мы готовы вам рассказать о, наверное, самой интересной игре выставки.

Новая игра открывается поданным в документальном стиле интро, рассказывающим об аварии на Чернобыльской АЭС и предыстории сюжета. Видео еще не до конца готово, поэтому решаем не спойлерить и пропускаем, перейдя к собственно игре.

Первое, что замечаешь - полную свободу. Мы с нехитрой экипировкой стартуем на краю Зона, первой локации, и тут уже ожидаем чего-то привычного в духе "Меченый, беги сюда убивать злодеев!", но нет - никаких поручений нам не дают. И вообще никаких коридорных заданий не видно. В PDA висит напоминание о том, что нужно найти разбившиеся вертолеты, и все. Нашу свободу никто не ограничивает.



Стенд GSC на КРИ 2009



Сначала он предупредит.

служенных люлей).

В отличие от **ЧН**, здесь много таких вручную сделанных деталей, вкупе со свободой действий делающих исследование Зоны действительно интересным. Ты знакомишься со сталкерами на барже (среди которых есть замечательный торговец Борода и ряд недруже-

Играя сами и наблюдая за другими, мы каждый раз видели новые варианты развития событий. Кто-то пошел исследовать центр карты и наткнулся на лагерь сталкеров в старой барже, кто-то направился к развороченной аномалиями земле за холмом к западу, кто-то вообще нашел какую-то пещеру с логовом контролера (весьма интересное место - контролер, будучи занят поеданием незадачливого сталкера, сначала нас предупреждает шепотом в голове в духе "шел бы ты отсюда, сталкер", но если настырный игрок продолжит лезть внутрь, таки отвлечется от трапезы и надает нам за-

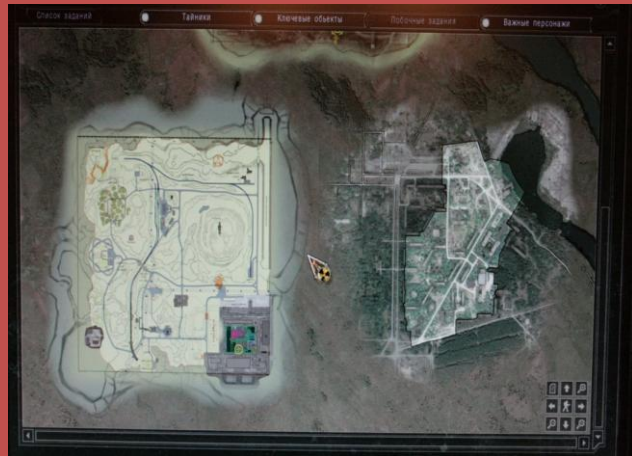


Ржавая рыбацкая баржа.

любных личностей, косящихся на нас из углов); помогаешь каким-то новичкам, полезшим в аномалии (стоящий в стороне напарник чит второму: "Видишь, костюм выдержит - давай, еще вперед иди!" - и, после пары шагов, сталкера аномалия припекает так, что он валится на землю; мы же, тоже плохо пожарившись, в этот момент лезем ему помогать); исследуешь территорию; изучаешь повадки монстров; запоминаешь ное для рейдов время суток... и так далее, и так далее, и так далее.

**Сталкер** наконец становится нормальным сэндбоксом<sup>1</sup>, а не практически линейным action<sup>2</sup> с нереализованным огромным потенциалом.

Интересных персонажей прямо-таки вагон, от эпизодических, вроде сталкера, которому нужны деньги на операцию родственнику, до совсем уж дающихся товарищей вроде Ноя - масшешего сталкера, поселившегося на ржавой барже, которую он называет не иначе как Ковчег. Интереснейший товарищ, без конца вещающий о некоей Волне, которая очистит зону от ров и обустроивающий эту самую баржу разнообразными деревянными конструкциями - видимо, размер Ковчеха ему маловат. Игрока встречает не иначе как залпом из двустволки в дверь, но вскоре успокаивается, если видит, что мы без оружия и ему ничего плохого делать не со- раемся. А услышав, что игроку нужно на плато с разбившимся там вертолетом, он вообще



Карта в PDA.

<sup>1</sup> SandBox - дословно переводится как «песочница». В нашем же случае можно говорить о почти полной свободе действий игрока. Игроку дается среда и инструменты воздействия на нее, а дальше игрок уже сам определяет свои действия. И это очень важное отличие от коридорных шутеров, где образ действия закладывается не игроком, а дизайнерами.

<sup>2</sup> Action от англ. действие. Игра с видом от первого лица. Именно ради них миллионы пользователей модернизируют старые компьютеры и покупают новые. Главная цель во всех экшн-играх - ликвидировать противника до того, как он проделает то же с вами. Вам необходимо хорошо владеть компьютерной мышью, так как указатель выполняет роль прицела. Отличительными особенностями этих игр являются высокий темп игры, большой выбор противников и оружия. Стрелялки имеют чрезвычайно красивый дизайн игровых миров (например, Unreal, Doom 3, FarCry). Очень большую роль в шутере играет звук. Гром взрывов, свист пуль и визг плазменного оружия создают правдоподобную атмосферу боя, затягивающую в игру с головой.

решает помочь. Ною сильно дают окрестные мутанты, и, видимо, решив, что мы туда идем поохотиться на снорков, показывает путь через аномалии.

Типовые квесты только отменены. Совсем. Все 70 заданий сделаны вручную, и, как правило, имеют несколько решений, и вообще – непривычно разнообразны. После этих заданий на пресловутое "принеси хвост" из Теней Чернобыля без слез смотреть уже нельзя.



Все возможные апгрейды автомата TPc-301

В целом, сама концепция игры наконец оформилась в адекватную "песочницу". Квесты, NPC, свобода действий, отсутствие обязательных линейных поручений в сюжете - все это складывается во взрослую, современную игру, механика которой логична и продумана.

Теперь о вещах более прозаических, но тоже интересных.

Во-первых, значительно удобнее стал HUD. Он компактен, нагляден, и, главное - на нем есть слоты быстрого вызова, назначенные на клавиши F1-F4. Универсальное решение для тех, кто просил горячие клавиши под антирад/консервы/колбасу и далее по списку (к слову о колбасе - голод вернули).

Инвентарь избавился от пустой декоративности ЧН и обзавелся полезными мелочами вроде отображения износа предметов на шкалах прямо под слотами и вывода характеристик костюмов в виде полос а-ля оружие, а не неудобными цифровыми значениями.

Дерево апгрейдов, как видите, теперь позволяет параллельно развивать

оружие по нескольким веткам. Можно подумать, что, прокачав ствол сразу во всех доступных направлениях, мы получим мощное и убойное оружие, однако это не совсем верно – к меру, повышение скорострельности мешает точности выстрела, а прокачка в сторону снайпера снижает скорострельность, и, прокачав одновременно в сторону и штурмовика, и пера, мы получим исходный вариант.



Территории были показаны огромные, и транспорт бы тут действительно пригодился.



Слоники не только скачут, но еще и нападают.

Сложность игры, по оценкам, возросла достаточно сильно. Например, спасая вышеупомянутого сталкера из аномалии, мы поджарили себе костюм аж на четверть износа - и это проведя в аномалии всего 30 секунд! Кстати, теперь портится вообще все, что мы носим на себе в открытом виде - то есть аналогичным образом плавило и костюм, и шлем, и оружие.

Продолжая тему сложности - монстры, благодаря переработанному AI, теперь серьезные противники,

а не предмет легкого отстрела. Тогда, как в **Тнях Чернобыля** двое-трое снарков были простыми мишенями, которых можно перебить парой очередей, то теперь все практически наоборот - эти самые двое-трое снарков с легкостью насмерть разделяют ниста, находящегося под нашим управлением. Попасть в них даже вблизи - нетривиальная задача: снарки постоянно двигаются, заходят со всех сторон и ни на секунду не валяются подставиться под пули. венный действительно безопасный метод с ними расправиться - первым метить и попробовать расстрелять далеко. Ну, или взять хороший дробовик.

Другие монстры тоже не отстают - полтергейст вместо ожидаемой нами одной банки поднял в воздух предметов двадцать и так ими стал прикладывать, что пришлось срочно уходить, с 10% здоровья и, видимо, десятками синяков у бедного Дегтярева. Ну а кровосос... да, то, о чем вы мечтали - он снова умеет делать "засос", прямо как в старые добрые времена. (Для тех, кто не следил за разработкой **Тней Чернобыля**: речь о том, что кровосос умеет, натурально, хватать игрока, ваться в него щупальцами и начинать пить кровь; после чего отбрасывает нас в сторону. Выжить после такого сложно, а если мы поднимаемся, то с тяжелейшим кровотечением, и если быстро не забинтовать рану - протагонист долго не протянет.) Ну, и в целом, поведение нашего бородатого друга написано заново. Из других подтвержденных сведений - у собак



Увидев это, первой мыслью любого сталкера будет - а что там внутри?

будет групповой AI и достаточно сложное поведение - они постоянно маневрируют и работают стаей, а не стоят на месте, отыгрывая анимацию укуса.

Перестрелки прибавили в сложности. Не знаем, случайность это или нет, но когда мы встретили отряд наемников (вообще-то они орали убрать оружие, но мы слушали, а непонятливых эти рици решают убирать), то стрелка с ними нисколько не напоминала хрестоматийные сцены в духе "Меченый и расстрел 100



нолитовцев от бедра", "20 военных на синхронном параде" и далее по списку из ТЧ/ЧН. Мы укрылись в здании, один из наемников стал приближаться к протагонисту через двор, другой остался у угла, третий вошел в здание и стрелял из окон при попытке игрока высунуться, ну а четвертый через минуту... всадил нам в спину обойму. Положительно, либо с AI что-то поменяли, либо одно из двух. Кстати, аптечек у нас было мало того что две штуки, так они еще и восстанавливали далеко не весь запас здоровья, и, главное - не применялись мгновенно. Лечение идет секунд 10, плавно поднимая его уровень - так что теперь бегать между врагами

этаким бессмертным Маклаудом, шебным образом избавляющимся от лограммов свинца зажатой кнопкой течка" - не получится. И это очень положительный момент.

Есть некоторые подробности и о сюжетной обстановке. Фабула "найди разбившиеся вертолеты" - далеко не весь сценарий, а только начальное задание для первой локации. Припятть очень сильно связана с сюжетом, и открывается на определенной его стадии, но - будет тупной для столь же свободного геймплея, что и другие локации.



Ну и куда же без этого фирменного бага? :)



Удачная позиция для засады.:)

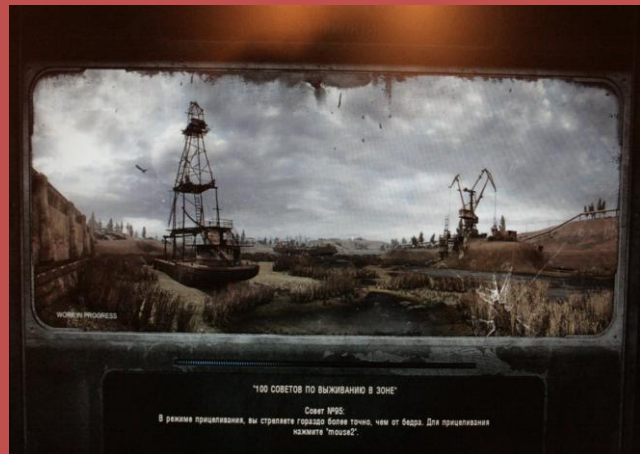
В продемонстрированной сборке присутствовала только одна карта - Затон. Остальные (Припять и Юпитер) пока в активной разработке, и показывать их еще рано. Кстати о локациях - реально ствующих мест будет действительно много. Расположены они не в соответствии с реальной ей (в реальности между ними метры и километры однообразных полей и лесов), но сами по себе воссозданы достаточно добно. А именно: относящийся к РЛС комплекс "Круг", лагерь "Изумрудное", ракетная база, станция

Янов, село Копачи... Список наверняка неполный - это только то, что мы запомнили.

Пара совсем уж маленьких подробностей: да, будет фриплей после завершения основного сюжета (все 70 квестов за время прохождения, думается, мало кто выполнит, так что заняться будет чем). И, да... в воде наконец можно бегать.

Ну и о немногочисленных, но недостатках. Пока что видно, что локация далеко не в финальном состоянии - флоры и объектов достаточно мало, земля еще не поделена на разные типы поверхности, детализация кое-где достаточно низкая. В целом графика практически не претерпела изменений по сравнению с **Чистым Небом** - и цветовая гамма, и детализация та же, со скидкой на рабочую сборку игры. Впрочем, когда вместо графики так серьезно продумывают геймплей - мы, собственно, не против.

В общем и целом, проект выглядит как достойная игра, в которой нет места наполеоновским амбициям и спорным решениям. GSC делают игру со здоровой и продуманной концепцией, цельную и логичную, которая сейчас выглядит как минимум в разы лучше **ЧН**. Лучше ли **ТЧ**? Осенью посмотрим.



Загрузочный экран.

**BAC9-FLCL**

О совсем неприятном: S.T.A.L.K.E.R. не получил на КРИ ни одной награды... И вовсе не из-за того, что нашлись игры лучше. Просто КРИсовцы почему-то решили, что Сталкер - это никакой не экшин (ну в самом деле, разве может быть FPS/RPG ещё и action?) и номинироваться тут не может. А на графику уже само GSC номинировать не стало, ибо и без наград всем всё про графику ясно, надо и другим людям немного поликовать дать.

Порадовали квесты. Кроме того, что заявлено, что все семь десятков квестов, которые будут в игре, написаны индивидуально, они уже не столь просты. Добраться до одного из вертолётов просто идя по стрелочке оказалось невозможным. Выйти за карту я нашёл способ, а вот залезть к вертолёту... Тут ещё пару квестов пришлось выполнить. Впервые я увидел в игре реально действующих сталкеров. Они таки реально ходят и собирают артефакты. С детектором в руках медленно прочёсывают поля аномалий. Ну, правда, дохнут там порой... Ну так и я там дох...

SONY

А вот то, что меня **РЕАЛЬНО ПОРАЗИЛО**:

По тропинке шла группа сталкеров-нейтралов, я шел вдалеке за ними. Вдруг на меня катится лимонка! Я в шоке: "кто, откуда, за что, где индикатор брошенной гранаты???", а она не взрывается! Это граната НЕ брошена в меня, она с чекой! Я не знаю, специально ли это сделано, но у меня ПОЛНОЕ впечатление, что это кто-то из тех сталкеров ПОТЕРЯЛ гранату! Представляете? У игрового персонажа случайно выпала из кармана граната! Если это не непредвиденный глюк и не скрипт, то это просто новый шаг в области реалистичности игр!

SONY



И о грустном: КРИ закончился... Стенд, на который заходила потусовать конференция почти в полном составе, окончательно превратился в руины...

Вопреки опасениям поклонников игры, представленная на КРИ сборка отличалась крайней стабильностью. Разработчики с соседних стендов даже в шутку спрашивали, почему рабочая сборка стабильнее, чем финалка ЧН.

Нам же остается только ждать до осени. И после всех приведенных описаний ожидание будет напряженным.

## Модификации к игре

Многие из нас уже давно не играют в чистую версию игры, касается ли это «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» или же «S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky». Попробовав играть с одним модом, ставят другой, если не понравился, третий, четвертый, благо к каждому моду прилагается файл readme, в котором обычно описаны изменения, привносимые в геймплей данным модом, порядок установки модификации, и иногда возможные ошибки в игре. В итоге каждый рано или поздно находит среди огромного количества модификаций к игре что-то свое. Кому-то нравится OGSM, кому-то АМК, кому-то FreeplayStart Mode; кто-то предпочитает модификации, не затрагивающие основной геймплей, а изменяющие только игровую графику, или дающие большое и разнообразное дополнительное количество побочных квестов; а кто-то предпочитает делать все сам, изменяя игру соответственно своим представлениям и желаниям.

Давайте попробуем разобраться, что же такое моды и какие они бывают.

Модификаций на сегодня существует довольно много, если брать первую игру; для второй игры их существенно меньше.

MOD – это пользовательская модификация, то есть изменение, или же ряд изменений, вносимых пользователями в ряд файлов игры с целью изменения как отдельных ее моментов, так и глобального изменения процесса игры. По этому поводу даже как-то давным-давно на официальном сайте компании GSC был поднят вопрос, в котором обсуждались некоторые правовые и юридические нюансы (да-да, не удивляйтесь). Вопрос этот с одной стороны достаточно спорный, а с другой – не потерял своей актуальности и сейчас. Спорным является момент, что считать оригинальным файлом, принадлежащим GSC, а что – модмейкеру, его написавшему. После долгих разговоров было решено так:

- IP игры и все составляющие принадлежат GSC. Моды, использующие их, не могут быть использованы для коммерческих целей без разрешения.

- То, что автор мода создает сам, принадлежит ему.

- Если GSC понадобится включить наработки автора мода в игру, то он (автор) получит процент от дохода.

Модостроителями была даже выработана этика взаимоотношений. Этика довольно простая и применимая ко всем областям человеческих взаимоотношений. Выразить ее можно двумя фразами:

1. Не брать чужие наработки без разрешения автора.

*Что касается сути вопроса, то рассуждения об авторских правах на модификации, мягко говоря, некорректны. Всё наполнение игры принадлежит производителю игры и любое манипулирование им авторской работой считается не может. Другое дело - правило хорошего тона. Если используешь чей то мод - напиши чей, поблагодари, рука не отвалится. Не написал, не поблагодарил - черт с ним, пусть останется на его совести, максимум, что ты можешь сделать выразить ему свое признание. Но, если он действительно улучшил твой мод, игроки просекли этот момент, и качают в основном его, то обижаться ты можешь только на себя.*

**Z.E.N.**



Здесь речь не идет о банальном – об руках измененных конфигурационных файлах и прочих правках игры. Здесь речь идет именно об уникальном наполнении, об авторских работах – самодельные текстуры, модели, музыка.

## 2. Если что-то взял – то укажи автора.

Впрочем, уже прошли те времена, когда выложенные наработки модмейкеров воровались почти сразу по выходу и просто интегрировались в свои строящиеся в данный момент моды, даже без предварительного ознакомления с содержимым «позаимствованных» файлов.

А теперь вернемся к собственно модификациям игры, о чем и начинался разговор. Итак, что такое моды, мы рассмотрели, теперь попробуем описать, какие они бывают.

Существующие на сегодня моды<sup>3</sup> делятся на:

- глобальные, вносящие в игру множество изменений и дополнений, существенным образом влияющих на прохождение игры и на сюжет игры (AMK, OGSM, SRP, Зона Поражения, Zenobian Mod, FreeplayStart Mod, NZK, S.T.A.L.K.E.R. Priboi Story<sup>4</sup>);

- графические, изменяющие графику игры: текстуры, параметры рендера, шейдеры и другое (Float32, Sky4CE SkyGraphics Mod, Фотореалистичная Зона, Фотореалистичная Зона: Живность, CSSA, Panoramic Mod);

- расширение геймплея путем добавления новых возможностей (Arsenal Mod, Arena Extension Mod, AI Pack Final, Напарники);

- A-Life, вносящие изменения в систему симуляции жизни (Sanex A-Life Mod, Un-Life Mod);

- прочие изменения, дополнения, аддоны к модам и дополнения к аддонам, текстовые, интерфейсные, звуковые моды (Bug Fix Attempt, Книжный мод, Украинская озвучка, Реальные названия оружия, Pollux Addon, Ragdoll, New Level Changer, Солянка от WAWKA).

Впрочем, в глобальных модах уже обычно включены и спавн-моды, восстанавливающие вырезанных монстров и добавляющие новые предметы, и AI Pack от xStream'a, и множество других не менее интересных вещей. А некоторые аддоны, состоящие изначально из солянок, уже выросли в самостоятельные проекты, не просто совмещающие написанные кем-то модификации, а и привносящие что-то свое. Примерами могут служить аддон OGSE и Солянка от WAWKA.

И тем не менее, несмотря на два года, прошедшие с момента выхода игры, когда, казалось бы, уже перепробовано все, что можно было придумать и реализовать, есть некоторые проекты, которых сталкерское сообщество ожидает с, как минимум, любопытством, например, Lost Alpha и NC Project. Такая ветвь модостроения, как сюжетные моды, пока на данный момент представлена в основном двумя вещами – S.T.A.L.K.E.R. Priboi Story и FreeplayStart Mod, так что можно сказать, что здесь еще есть, над чем работать.

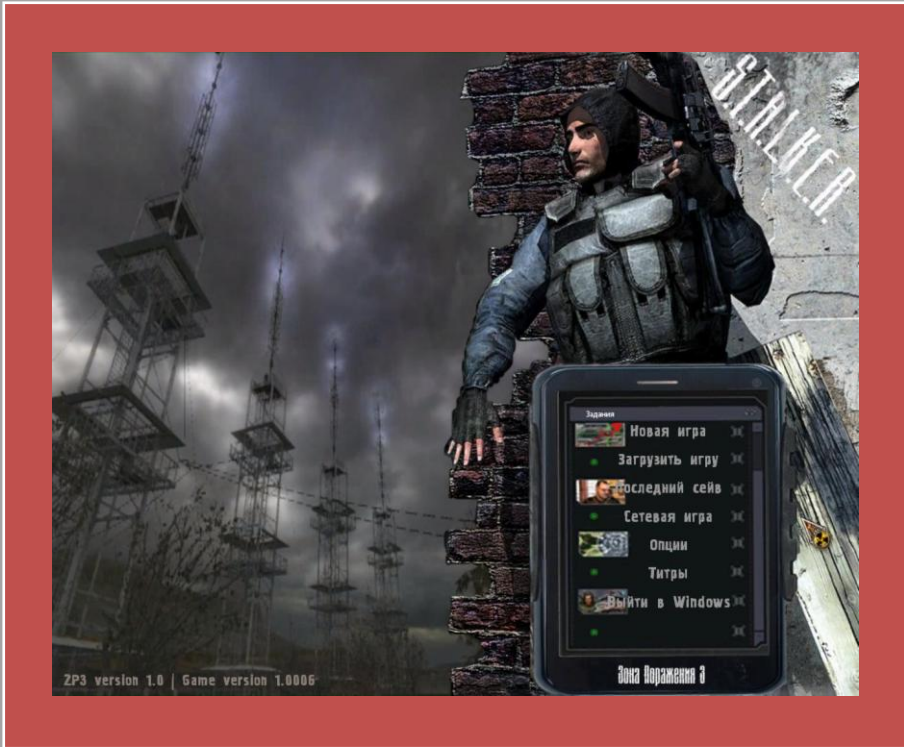
*Несмотря на то, что игра ИХ (GSC), они не имеют права без согласия моддера, написавшего что-то СВОЕ, а не изменившего ИХ код, включать в игру наработки.*

**xStream**

<sup>3</sup> В этом номере речь идет о модификациях для игры «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl»

<sup>4</sup> Здесь и далее списки не полные.

## Ну а теперь немного об ожидаемых модах. Зона поражения 3: Последствия



После, как считалось ранее, успешной операции на территории ЧАЭС произошел взрыв, полностью уничтоживший станцию. Выброс, активированный со стороны Лиманска, вобрал в себя мощь взрыва и нанес разрушительные, мутагенные и другие негативные последствия, лишь малая часть военных смогла убраться из этого месива. Сталкеры Свободы, находящиеся в Темной Долине после эвакуации с Военных Складов, были застигнуты врасплох

и были сметены волной. Единицы смогли укрыться на Кордоне, нынешней территории Долга, который явно встретил их недружелюбно. Одним из выживших является наш персонаж. От смерти его спасает Воронин, объявивший об общей мобилизации группировок для нанесения более мощного урона противнику.

Гуманоиды Осознания не отключились, как планировал Соловьев. Более того, операция военных была предугадана противником и станции управления были заранее эвакуированы в три точки Зоны Поражения.

В таком сложном положении наш персонаж и начинает свой путь...

### Геймплей

Зона изменилась. Возросла аномальная активность; там, где раньше можно было спокойно пройти, теперь боязно ступить. Группировки перекочевали с прежних мест на новые. Повсюду идут бои сталкеров и Осознания. Расширена территория действий и игры.

### Локации

Частично будут переброшены локации ЧН. Будет добавлена Локация "Дорога в Припять", представляющая из себя ремейк Escape из build 1154. Также ведутся разработки новых локаций.

### Группировки

Объединение группировок сталкеров создаст новое движение геймплея. Больше нет вражды между Свободой и Долгом, Сталкерами и Военными. ОЗС объединены общим врагом – Осознанием.

### Мультиплеер

Мультиплеер мода вберет в себя локации ЧН, а также будет содержать новые локации. Сам мультиплеер будет переработан, Наемники и Свобода сменятся на Военных и Осознание.

### Немного о моде.

**В:** Какая будет платформа? ТЧ или все-таки ЧН?

**О:** ТЧ, без вариантов.

**В:** Расскажите вкратце о сюжете.

**О:** Наш мод позиционируется как сюжетный, и рассказывать его, согласитесь, было бы глупо. Могу сказать только о парочке вещей:

1) «Зона Поражения 3» является продолжением «Зоны Поражения 2», и приквелом «Теней Чернобыля» (жуткий «ЧН» мы игнорируем как страшный сон);

2) В правильной концовке «Зоны Поражения 2» Стрелок погибает, т.е. будет новый герой, рядовой сталкер, которому волею случая пришлось решать судьбу Зоны;

3) «Зона Поражения 3» будет завершающей главой трилогии «Зоны Поражения». Это не значит, что не будет «Зоны Поражения 4», но, если она будет, то это будет уже другая история.

**В:** Геймплей вообще будет более ближе к ЗП1 или к ЗП2?

**О:** Конечно, к ЗП2. Но в моде будут присутствовать локации, где по-прежнему живет дух старой доброй «Зоны Поражения 1».

**В:** Что там с новыми локациями? Сейчас каждый обещает локации из ЧН, но пока никто так и не сделал их играбельными.

**О:** Мы полностью портировали все новые локации из ЧН в ТЧ. Сюжет там будет наш собственный.

**В:** Собираетесь ли вы делать новые локации, и, если да, то какие?

**О:** Планируется около шести новых локаций. Это Деревня, Подземный Бар, Мертвая Земля, и еще три штуки, которые пока останутся сюрпризом.

**В:** Будут ли какие-нибудь новые фишки, как в АМК, или же вы полностью сосредоточитесь на сюжете и локациях?

**О:** Мы действительно делаем упор на сюжет и локациях, однако некоторые фишки могут появиться. Сейчас ведутся работы над аналогом ЧНовских апгрейдов оружия.

**В:** Старый худ надоел. Будет ли новый?

**О:** Все возможно. Худ - это такая деталь, которую можно изменить за день до релиза.

**В:** А что с размером мода?

**О:** Пока сложно сказать, но не меньше полутора гигабайт в распакованном виде.

**В:** Будут ли новые монстры?

**О:** Готовы крысы, насчет других монстров пока ничего не решено.

**В:** Не планируете ли вы крупномасштабные изменения в текстурах/звуке?

**О:** Планируем, но, из-за размеров мода это будет опциональным.

**В:** Web Striker сделал X-Ray Extreme. Будет ли он использоваться, или вы просто сделаете адаптацию для него?

**О:** Адаптация.

**В:** А что с новым оружием?

**О:** С оружием мы заморачиваться не будем, ну, максимум, сделаем один-два ствола. Будет расширен ассортимент гаусс-бластеров для уравнения сил группировок. Также планируется частичный ввод оружия из Арсенал мода.

**В:** Будет ли война группировок?

**О:** В виде алайфа ЧН - нет. Однако по всей Зоне будут вестись бои между Осознанием и ОСЗ.

- В:** Насколько, по-вашему, изменится атмосфера сталкера и в какую сторону?
- О:** Мы уходим в сторону от сталкера, как исследователя.
- В:** Будут ли изменения в аномалиях, артефактах?
- О:** Пока под вопросом.
- В:** Что будет с ЧАЭС? Ведь в «Зоне Поражения 2» ее взорвали.
- О:** Ее не будет. Будет новая локация Мертвая Земля - окраина ЧАЭС.
- В:** Играть будет сложно? А то в ЗП2 я долго мучился на Кордоне.
- О:** Балансу уделяется особое внимание. Будет сложно для тех, кто хочет сложности, и легко для тех, кто не хочет сильно напрягаться.
- В:** Скажите, что такое ОСЗ? А то я запутался...
- О:** ОСЗ - Объединенные Силы Зоны. Это Альянс, в который вступили Военные, Долг, Свобода и парочка наших новых группировок.
- В:** Будет ли в моде ремонт? А то в ЗП2 первой версии ее очень не хватало.
- О:** Точно не могу сказать, но скорее всего да.
- В:** Сможет ли игрок командовать отрядом?
- О:** Сможет.
- В:** Будет ли нелинейность?
- О:** В основном сюжете - не будет. Но в дополнительных квестах обязательно.
- В:** Будут ли изменения старых локаций?
- О:** Возможно, будет изменение Припяти.
- В:** А что с торговлей? Будут ли новые торговцы?
- О:** Новые локации -> новые персонажи -> новые торговцы.
- В:** Будут ли важны артефакты?
- О:** Большой важности иметь не будут, но использование их будет давать некоторые преимущества.
- В:** Встретятся ли старые знакомые: Васильев, Соловьев, Пономарев, и т.д.?
- О:** Не все, но некоторые обязательно.
- В:** Я видел, что намокание реализовали в ТЧ. Будет ли это у вас?
- О:** Нет.
- В:** Главный герой будет спать?
- О:** Нет.
- В:** А как насчет попадания Меченого в ловушки, откуда можно выбраться только заплатив «спасателям» определенную плату?
- О:** Нет.
- В:** Раз в Зоне идет война, можно ли, скажем, вызвать артиллерийский удар по радио?
- О:** Бред.
- В:** Перекочует ли из ЧН поиск артефактов с детектором?
- О:** Точно нет.
- В:** Будет ли в игре военная техника?
- О:** БТРы уже есть, возможно, добавятся военные грузовики.
- В:** «Зона Поражения 2» тормозила у многих. Что по этому поводу с ЗПЗ?
- О:** Компьютеры полуторагодовой давности будут работать нормально. А те, что постарше...
- В:** Будут ли в моде восстановленные монстры? Такие, как зомби, коты, изломы.
- О:** Зомби будут обязательно. Насчет остальных - под вопросом.
- В:** Будет ли фриплей?
- О:** Нет, в приквеле не может быть фриплея.
- В:** Будет ли внедрение других модов?

**О:** Пока нет, но если появится что-то, достойное нашего внимания - то почему бы и нет?

**В:** Будут ли новые ролики?

**О:** Несомненно.

**В:** Будет ли в начале открыт доступ на все локации или они будут открываться по мере прохождения игры?

**О:** Нет. Игрок будет идти по сюжету.

**В:** Появятся ли машины? Не военный транспорт, а обычный. Нива там, Запорожец.

**О:** Нет. Машины в сталкере - ересь.

**В:** Что вы думаете о других сюжетных модах?

**О:** Мы ориентируемся на них и стараемся сделать лучше.

**В:** Ну и когда же это все выйдет?

**О:** II Квартал 2009.

**В:** На какую версию игры рассчитан мод?

**О:** 1.0006.

Cowoby666

## Улыбнись



**Немного истории**  
**или Что было вначале?**  
(Воспоминания разработчика)

2012 год. Из-за глобального потепления на планете воцарилась вечная осень – по крайней мере, на той 1/6 части суши, где раньше было четыре времени года. Все зимние виды животных вымирают, пальмы и комары мигрировали на север, разнося бананы, малярию и черную лихорадку. В общем, человечество получило то, за что боролось.

Не исключением стала и 30-километровая Зона вокруг ЧАЭС. Из-за скучного однообразия окружающей среды народ потянуло сюда – в местность, которую разнообразят аномалии, животные-эндемики и артефакты, созданные то ли магией Зоны, то ли все теми же глобальными изменениям в климате планеты. А еще тут водились елки...

Пятью годами ранее...

Декабрь. Самый разгар сезона дождей. Общество еще не догадывалось, что в будущем при праздновании Нового года появятся такие традиции, как разбрасывание мелко покрошенного пенопласта с крыши в ночь с 31 декабря на 1 января, устилание тротуаров хрустящей стекловатой и парилка в шубах из искусственного Чебурашки (так как шубы из реликтовых животных смогут себе позволить только олигархи). Потомки долго будут спорить – откуда взялись эти дурацкие, но такие веселые атрибуты праздника, но в 2007 люди еще знали правду, аки африканский народный акын из былинной саги о Русь-Матрице - Морфеус.

Для тех, кто плохо учился в школе, привожу цитату:

*«...и пошли арапы на Русь. Хотели людей русских снега лишить, дедов Морозов извести под корень, снегурок в сексуальное рабство для утех плотских угнать. И было их тьма раз по тьме, а в каждой тьме еще 1024 килобайта тьмы. И вышел на защиту края родимого витязь юный, Нео родной Русь-Матрицей прозванный. Тридцать лет и три года провел он на печи за экраном ноутбука, но тут супостаты порушили все выделенные линии, сервера провайдеров сожгли, сисадминов на диалалы посадили, сайты халаявные на внешний трафик перевели – совсем тяжело стало на Руси, прям как в годы перестройки. И вышел супротив Нео Морфеус Черномор, наркоман со стажем. Морил людей он дурман-травой и прочими синтетическими препаратами. Как все арапы, достал супостат из кармана таблеток диковинных и стал прельщать мальчика: «Хочешь знать правду, хочешь знать правду?» Но не повелся добр молодец на разводы дилерские: «Нафиг мне правда? Я знаю кунфу!» И показал он чернома...эээ... Черномору кунфу. Долго с тех пор ба-сурман ффриканских на Руси не было, а кунфу вот прижилось».*

Еще ранее...

А началось все со «Сталкера». Сначала он вообще был каким-то потерянным и забытым среди ацтекских пирамид, и никто даже не догадывался, что это он самый. Великий и могучий. Затем кто-то написал это слово английскими заглавными буквами и зачем-то поставил между ними точки. Потом у сталкера появилась тень, только была она не его, а почему-то Чернобыля. И тогда власть в свои руки взяли программисты. Они отменили то, что Морфеусу в былинные времена не удалось – зиму, и вообще какое бы то ни было время года, вставили в программный код аномалии и артефакты, породили, а потом убили сибирских карликов, зомбей и крыс – последних раньше вообще ничем нельзя было извести. Напоследок они дали людям автомат Калашникова, чудо-аптечку, вечный фонарик, бинокль (на самый крайний случай) и десять заповедей, записанных в смешной книге со странным (или старинным?) украинским названием – Пэдэа. Но, как всегда, сохранилась только одна заповедь: «Убей Стрелка!» Вот тогда все и покатилося...

Снова пятью годами ранее до того, как...

Последствия работы программистов сказались глобально – игроки зверели, конкуренты издавались, из новых игр были только хорошо забытые нунчаки, индустрия агонизировала, ледники таяли, разработчики отмахивались факами. Вернее, FAQ-ами. Примерно следующего содержания:

*Q. Будет ли в игре зима?*

*A. Как и в реальной жизни.*

*Q. Что значит аббревиатура S.T.A.L.K.E.R.?*

*A. Узнаете, когда запросите лицензию на, скажем, Терминатора*

*Q. Будет ли в игре спиннинг?*

*A. Нет, только средства для браконьерского лова рыбы.*

*Q. Почему затворы с левой стороны?*

*A. Это вам предстоит разгадать в игре.*

*Q. Будут ли в игре негры?*

*A. Неполиткорректный вопрос. А вообще, негры в месте, где нет наркотиков и женщин – тоже некорректно.*

*Q. Когда можно будет получить «Субару» Антона Большакова?*

*A. Нет, игра все-таки выйдет.*

И дальше в том же духе...

Кроме пеар-диверсий, о которых говорить больше не будем, работали и другие подразделения. Назло пиарщикам разработчики, видимо, все-таки решили выпустить игру – результаты росли, как грибы. И немудрено, с такой-то погодкой. 10 карт для мультиплеера и еще одна контурная – в коробку с игрой, возобновление переговоров с ЭКСМО насчет выхода книг по игре, оптимизация движка и поддержка видеокарт ATI, подправлена логика ИИ, доработаны анимации,... Вообще-то, файл с количеством проделанных за месяц работ занимает две страницы – есть смысл писать обо всем? Все равно ведь все устали ждать, и главное сейчас - убедить и игроков, и коллег, что игра таки выйдет в марте 2007. Убеждаю – выйдет. И дело уже даже не в нас, а в желании павлишера выпустить ее именно в марте...

...И она таки вышла, как мы все прекрасно помним. 23 марта 2007 года – в этот день кардинально изменились судьбы многих людей.

Но, как показало будущее, это было только начало.

Впереди нас ждало «Чистое Небо»...

## Литературная рубрика

### Лис.

*Продолжение (начало в №4 журнала «На обочине»)*

### Скелет

К Янтарю вышел засветло, тут медлить нельзя, в Зоне темнеет быстро. Минуту решал, к какому входу идти. Проход от самого озера - хотя какое это теперь озеро, такое же гнилое водохранилище, точнее водосборник, как и болото на Агропроме - конечно ближе, но лучше пойти к центральным воротам. Охрана увидит отметку на ПДА, будет готова к встрече, а тут береженого... Черный сталкер бережет.

Поправив ремень автомата, переведя его в боевое положение, Лис пошел по склону холма, мимо креста, к центральному входу.

Со стороны озера слышалось рычание снарков, невнятное бормотание кадавров, однако их активность сегодня была невелика. Сказывалось то, что Выброс был лишь сутки назад, нечисть еще не успела прийти в норму и заново наводнить берега озера.

Перекинувшись парой фраз с охраной лагеря, Лис был допущен на территорию.

- Эй, седая борода, тащи свой скелет сюда! - крикнул Лис с порога бункера лаборатории. Стоявший рядом охранник смерил его взглядом, но промолчал.

- О, кто явился! Никак лисицу к нам занесло? - худощавая фигура в халате двинулась в обход стола к Лису. - Каким ветром тебя принесло - соскучился или так, мимо шел?

Хлопнув по подставленной ладони, Лис потер подушечками указательного и большого пальцев, жест, известный всему миру.

- Вот даже как! Что ж, пойдём ко мне, чайку выпьем, поговорим... за жизнь.

Наклонившись к самому уху, хозяин аккуратной седой бородки произнес:  
- Тут уши есть, новеньких принесло.

Лис молча кивнул, а вслух сказал о том, что проходя мимо решил не проходить мимо. Мило беседуя, сталкер и человек в халате удалились по коридору в сторону жилых помещений.

- Ну, выкладывай, что у тебя? Только учти, часть придется тебе взять снарягой. Сам понимаешь, деньги - они на виду, а снарягу - всегда списать можно.



- Нормально, Скелет, не парься. Возьму и снарягу, и кое-что еще.

Брови Скелета, как называли Андрея Павловича Шульмана только друзья, медленно полезли вверх.

- Уже впечатлил. Давай дальше.

- А что дальше-то... - Лис сидел на стареньком, выдавшем виды, диване, прихлебывая крепкий кофе. - Помнишь, ты говорил, что после Выброса на Милитари, где проход к Выжигателю, можно кое-что найти? Твои же расчеты были, так?

- Ну да. Неужто был там?

- Да, был. Выброс переждал в подвале дома в брошенной деревне, а как только все устаканилось, рванул в сторону Радара.

Лис замолчал, сделал пару глотков, хрустнул печеньем.

- Да не тяни ты kota за причинное место, - начал терять терпение Скелет.

Лис ухмыльнулся, скосил глаза на дверь в комнату.

- Запер я, запер, давай показывай.

- Так вот, пошел я не на Барьер, где свободовцы устроили себе выгон, а восточнее, - Лис поставил чашку на стол и потянул руку к рюкзаку. - Сначала лишь аномалии, пусто было, час проползал там между камнями, уже собрался назад и вот...

Из рюкзака появился контейнер, состоящий из шести ячеек. Лис положил его на стол.

- Что? - недоверчиво спросил Скелет. - Полный набор?

- Сам смотри, но учти - запрошу не мало.

- Если там то, что я думаю, будет тебе и деньги, и кофе, и какава с чаем...

Скелет развернул блок контейнеров к себе. Щелкнули две застёжки и внешняя крышка освободилась. Внутри находились шесть индивидуальных контейнеров. Скелет, раздумывая, погладил их рукой и выбрал тот, что лежал слева крайним. Лис улыбнулся.

- Нет, мимо.

- Ладно, откроем этот, - Скелет свинтил крышку и наклонил контейнер на бок. На стол выпал «грави», артефакт, способный поддерживать антигравитационное поле. Многие сталкеры используют его так же, как и «ночную звезду» - чтобы заметно уменьшить вес рюкзака. - Вот это чудесно, очень хорошо, - Скелет загнал артефакт в контейнер и закрыл его. - Пусть полежит, фонит все же.

- Что, не одел освинцованные трусишки? - оскалился Лис.

- Скалься-скалься, поехали дальше...

Через четверть часа осмотр контейнеров был завершен. Кроме «грави» Лис доставил две «медузы» (последняя была взята на Агропроме, но это знать Скелету не надо), «ночную звезду», «душу», «мамины бусы», и на десерт то, че-

го так долго ждал Скелет - «светляк». Эта диковина обладала уникальными свойствами, она могла поставить на ноги кого угодно.

- О, вот это удружил!

- Нет, Скелет, дружба дружбой, а посчитать придется, - Лис довольно улыбался. С прошлых двух ходок навара уже хватало на приобретение хорошего костюма, а уж с этими подарками, да его сбережениями...

- В общем так, по ценам - ты в курсе, мы с тобой давно все обговорили, - Скелет выглядел довольным, ему не терпелось унести все это. Будет чем заняться.

- Палыч, давай так, - Лис достал сигарету и закурил. - Забирай все это, прибавь суммы от двух предыдущих ходок, получаем довольно приличное число...

- Не вопрос, но все деньгами - не выйдет, - Скелет что-то прикидывал в уме. - Давай так: восемьдесят пять штук я перевожу на твой счет, все чин-чином, сам проверишь. С остальным делаем следующее: во-первых, получаешь полный комплект съворотов...

- Два комплекта, - вставил Лис.

- Хорошо, два. Во-вторых, новую прошивку к «Велесу», последняя, причем доработанная, ну и... - Скелет улыбнулся. - В-третьих, армейский защитный комплект, без нашивок, конечно.

- Да-а, - мечтательно произнес Лис. - Идет. И еще, Палыч, мне бы этот макинтош сдать, возьмете?

- Ну, только от тебя и в обмен на...

- Макинтош, плюс мой «Абакан», плюс боезапас к нему, да плюс вот это, - на стол лег контейнер с пояса. - Ты мне даешь «Винторез», патроны, новую оптику, а не ту, что стоит стандартно. Знаю я, есть такое у тебя.

Глаза Скелета неотрывно смотрели на контейнер, он уже и не слышал, лишь кивал.

- Что тут?

- Да вот, хотел оставить себе, но... Знаю, ты меня на руках носить будешь. Там «пузырь».

Скелет быстро взял контейнер, открыл и заглянул внутрь. Да, это был «пузырь», довольно редкий артефакт, и у Скелета был большой заказчик на него.

- Чертяка! Все что просил - получишь. Накину сверху еще новые ботинки и пси-контур к шлему...

Скелет понял, что выдал себя. Глянул на Лиса.

- Да ладно, я и так понял, что у тебя есть заказ на него. Только тогда скинешь не восемьдесят пять, а сотню штук, для ровного счета.

- Договорились, пойду все приготовлю, ты отдыхай пока, ешь, пей, словом...

- Иди уже, - отмахнулся Лис.

Скелет ушел, прихватив с собой контейнеры с артефактами, детектор и старые вещи Лиса. Рухнув на скрипящий диван, Лис с улыбкой смотрел в гофрированный металлический потолок. Да, все получилось даже лучше, чем он рассчитывал, теперь все пойдет, как надо...

Так, с улыбкой на лице, он и уснул...

Рано утром Лис покинул лагерь ученых. В новеньких ботинках, армейском сталкерском комбинезоне и новеньким «Винторезом» он выглядел внушительно. Кроме обещанного перевода денег, обновления прошивки детектора и встроеного контура, частично защищающего от пси-давления, Скелет принес консервы, тоник, аптечки, антирады, а также новый пояс с контейнерами, теперь Лис мог только на поясе принести четыре артефакта.

Уходил Лис на рассвете; Скелет его не провожал, они попрощались еще вчера, когда тот принес обещанное. Лис проверил все, подготовился к выходу - страшно не любил готовиться перед самым выходом, всегда можно что-то забыть. И уже в восемь утра с минутами он поднимался к Дикой Территории; оставалось пройти под мостом с жарками, мимо железнодорожной станции и выйти на ту часть бывшего завода, где располагался бар.

Но кто может планировать что-то в Зоне...

## Наемники

- Опаньки, ливер вылез!

- Берем его тепленького!

Хоть фразы прозвучали как гром среди ясного неба, Лис догадался, что они относятся не к нему. Он прошел тихо, без единого звука, да и находился уже за спинами группы мародеров, засевших у стоящего состава. Видимо, братва лихая кого-то засекла, идущего со стороны Янтаря. А вот это уже интересно само по себе. Скелет не говорил, что в лагере есть еще один сталкер, было бы так, он непременно упомянул, особенно если им идти было примерно в одну сторону...

Выводы, сталкер? Какие, в задницу, выводы, это мог быть и кто-то со стороны стоянки вольных бродяг у входа на территорию завода, а мог быть и военный, хотя вот это вряд ли, мародеры на военных не полезут, а поодиночке военные не ходят.

Можно было бы смело уйти на территорию бара, но если это вольный бродяга, одиночка, то стоило ему помочь. Негоже давать подонкам обирать братьев-сталкеров.

Лис привычно оценил свое положение, осмотрел ближайшие точки, отмечая глазами хорошие и удачные позиции, расположение аномалий, пути от-

хода. Наиболее удачным было забраться на вышку, но если у мародеров есть хороший стрелок - это было опасно, да и стоило брать в расчет, что тот, кому решил помочь Лис, мог оказаться не лучше засевавшей в двадцати метрах левее шайки.

Что же, тогда смещаемся севернее, под опоры крана, и там, на самом кра-не, находим себе позицию.

- Колян, тащи свои копыта на крышу, потрусим буратинку...

«О, как говорится, просто замечательно... Какой-то Колян окажется прямо передо мной...»

Братки решили устроить засаду. Лис через оптику осмотрел дорогу от Ян-таря, да, вот и бродяга, но идет он как-то странно, постоянно что-то высматрива-ет, оглядывается.

Колян появился на крыше двумя метрами ниже, шустро достал из-под листа шифера LR300 с оптикой, во как! Интересно, откуда у этой шушары ору-жие наемников, наемники на Дикой территории гости не редкие, но потерять ствол - это вряд ли. Есть, правда, вариант, что кто-то из них влетел в аномалию или попал на стол кровососам, пару штук здесь в ангарах обитало - точно.

«С такого расстояния Колян бить бродягу не будет - однозначно. Значит, у меня есть время установить позиции остальных братков», - решил Лис. За пол-минуты он вычислил еще троих. Хмырь в кожанке засел за упавшим бетонным блоком, парнишка с ТОЗОм выглядывает из вагона, зря он туда влез, место удобное, но стрелять он толком не сможет, сектор обстрела перекрывает будка трансформатора. Третий, видимо самый опытный, в серо-черном плаще из про-резиненной ткани, крался по недостроенному зданию. Вот у этого позиция была - блеск, если он поднимется еще на пару пролетов вверх, будет видеть и Коля-на, и двух своих стрелков внизу, да и мою задницу разглядит, как пить дать. Этого следовало убрать сразу и быстро, вопрос - как? Выстрел, даже из бесшум-ного «Винтореза», услышит Колян, он слишком близко. Убрать Коляна? Непод-вижное тело увидит «серый плащ». Самому сменить позицию? Поздно, тот же Колян услышит, да и увидит, а уж «серый плащ» - однозначно.

Лис приник к прицелу. Бродяга прошел максимум пятьдесят шагов. Это хорошо! «Серый плащ», ёпрст, уже поднимается на последний пролет - это плохо! Что у него в руках? О, совсем плохо, этот тип в плаще не просто самый опытный из них, но еще и обладатель ВАПа с оптическим прицелом ПСО-1. С учетом того, что его позиция выше моей - крайне неприятное соседство.

Бродяга, идущий с Янтая, замер. Стал оглядываться. И вместо того, что-бы пойдти по дороге, вдруг свернул к стоящему в стороне вагончику-теплушке. Вот это хорошо, теперь двое стрелков, сидящих внизу, его не видят, Колян, должен видеть, но расстояние по-прежнему велико. Лис сместил прицел в сто-

рону «серого плаща». Ага, и ты дружище, не видишь его, мешает кабина башенного крана. Конечно, ее можно обойти, но это время и потеря обзора.

«Плащ» полез в обход кабины. Чудесно. «Кожаный» с АК, увидев маневр старшего, выдвинулся вперед и скрылся за трансформаторной будкой. Ага, очень мило. Что там в вагоне у нас? Владелец ТОЗ, видимо, совсем еще зеленый, слез с платформы и попер за «кожаным». О как. Они решили напасть сами, уверенные в позициях своих напарников. Что ж, прости Колян, но твоя спина всего лишь в паре метров.

«Винторез» за спину, ремень подтянуть.

Нож в руку.

Два коротких шага.

Прыжок.

Колян все же уловил краем глаза движение сбоку, но ему надо было время на разворот, а именно его-то и не осталось. Острое лезвие прошло сквозь его плащ, между ребрами чуть левее позвоночника, придавленная левой рукой голова чуть дернулась и все.

Быстрым движением Лис стянул с мародера плащ, накинул себе на плечи, надвинул капюшон, оттолкнул тело в сторону и лег на его место.

Глаз прикинул к окуляру прицела. Что изменилось? «Серый плащ» заканчивал маневр, ему еще надо немного времени, парнишка с ТОЗОм все еще не виден из-за трансформатора. А вот «кожаный» уже появился и, согнувшись, движется к опорной конструкции башенного крана.

Где бродяга? Осмотрев вагон-теплушку, Лис не нашел признаков шедшего сталкера, зато заметил интересное движение у моста с жарками. Там появились и скрытно двигались еще трое, все в комбезах наемников. О как! Это становится интересно, как говаривал робот Вертер в фильме «Гостья из будущего».

Неужели бродяга чем-то насолил наймитам? Помочь ему становилось проблемно. Если убрать троих мародеров - пара пустяков, то справиться с тройкой обученных, тренированных и прекрасно экипированных наемников - проблема из разряда гениальных. Где же этот сталкер? Куда он скрылся? То, что он спрятался - даже не вопрос. Вот только где?

- Веселей двигай поршнями! - крикнул «кожаный» парнишке с ТОЗОм и сам перебежал за станину крана. «Серый плащ» уже смотрел в оптический прицел вниз, но, судя по рыскающим движениям, цели не видел. Наемников, впрочем, тоже.

Дальше - картина достойная кисти художника: «кожаный» дождался напарника, и они вдвоем вывалили за угол, где, по их расчетам, должен был затаиться бродяга. Хлопнули два выстрела. Две короткие вспышки мелькнули у моста, четко обозначив положение стрелка. Один из наемников заметил движе-

ние мародеров и сделал то, чему был обучен. «Серый плащ» засек происходящее, и с высоты недостроенного здания к мосту ушла короткая очередь. Так, счет «два - один» в пользу наемников. «Серый плащ» тут же покинул позицию, рванул к лестничным пролетам. Мудро! Если его зажмут наверху, не поможет даже молитва. Трое наемников появились возле крана. Один держит под прицелом верхний этаж, второй осматривает тела двух незадачливых мародеров, а третий двинул к лестнице. Стоп! Как трое? Лис сместил сектор обзора. Возле кустов у моста лежало тело убитого «серым плащом» наемника. Неужели я проворонил и их было четверо? События продолжали развиваться. «Серый плащ» уже спустился на второй этаж, однако, умен - дальше по лестнице не пошел. Рванул к окну, видимо, решил уйти по-английски.

«Что же произошло, как я умудрился проспять четвертого наемника?»

Лис стал рассматривать наемников. На лестницу поднимается один, второй прикрывает его со спины. Третий, который осматривал трупы двух мародеров, повернулся и... Ёпрст! Это же бродяга. Его характерный поворот головы, наклон корпуса, тяжелый шаг. Лис понял, где был его прокол.

Дальше стало совсем весело. Тишину разорвал знакомый звук, который спутать нельзя ни с чем. Так звучит лишь одно оружие в зоне - СВД. Лис сразу определил, откуда стреляли, а одного взгляда было достаточно, чтобы разрозненная мозаика сложилась в одно целое.

Со стороны бара появились еще трое наемников, один из которых выстрелом из СВД убрал последнего мародера. Две группы встретились у лестницы, ведущей на верхние этажи недостроенного здания. Двое наемников вернулись к мосту, видимо, терять экипировку убитого товарища им было не с руки. Еще один снял с «серого плаща» ВАЛ.

Потом все шестеро собрались внизу и стали что-то живо обсуждать. Лис их не слышал, но и так было ясно, что они обсуждают. Они решали, куда могло пойти тело в костюме армейского сталкера, с новеньким «Винторезом» и хорошим счетом в банке.

Вот такие вот пироги. Лис прекрасно понимал, что пройти мимо них в сторону бара - нереально, вернуться на Янтарь, потолковать со Скелетом - тоже не выйдет. Оставался лишь один путь - опять на Милитари, через западный вход в долину.

Лис долго не думал. Покинул позицию и пошел на север.

*Продолжение следует...*

*Osama, 2009 год*

## Черные крылья

На брестки дней, зажатые в руке,  
Не купишь тайны где-то вдалеке.  
А тут и ложь на волосок от правды.  
И жизнь твоя, сама на волоске.  
Отар Хайят

Темное, подвальное помещение. Где-то наверху скрипнула металлическая дверь, послышался топот шагов. Из полумрака вынырнул силуэт и бросил на стол торговцу грязно-желтого цвета рюкзак. Пожилой мужчина с небольшой седой бородой подвинул старую лампу к столу и протянул к рюкзаку руки; дернул за тонкую, но крепкую веревку, и рюкзак раскрылся. Излучаемый артефактами, бледный, но приятный свет озарил полутемное помещение, придав ему мрачную атмосферу. Торговец подсчитал светящиеся артефакты и поднял недовольный взгляд на сталкера, скрытого подвальным полумраком.

- Хорошо... но этого мало, - сказал он.

- Сколько еще? - спросил сталкер.

- Один, первой степени.

- Какой?

- «Сердце», - мерцающие огни артефактов, что выкатились на стол, осветили лицо торговца, поймав его довольную улыбку.

- Где мне искать его?

- В лесу, что на окраине Тепельной пустоши, - торговец бросил обратно сталкеру пустой рюкзак.

- Ясно, но после мы квиты, - сталкер забросил рюкзак за спину и, повернувшись спиной к торговцу, направился к выходу.

- Барс, - окликнул его торговец, тот слегка повернул голову. - Удачи тебе.

Сталкер, помедлив, кивнул и скрылся за углом коридора.

*Погода в Зоне - вещь непредсказуемая. Пробудился ото сна алой солнечный диск, заливая багровыми лучами бездонное небо. Теплые лучи упали на каждую травинку, на каждый листочек, блеснули в каплях росы, пробились сквозь холодный туман и сплетенные ветви; солнечные блики заиграли на пыльных стеклах давно покинутых домов. Казалось - день будет замечательный, солнечный, как вдруг застелили небо белые облака, сливаясь в одну однородную тусклую серую гамму. И нет больше солнца, только бледный круг, не дарящий прежнего тепла и света. Мир наполнился серостью, унынием и отчуждением. А потом с неба упала вниз первая капля. Прозрачная и чистая снаружи, но смертельно опасная внутри, она разбилась о ткань серой куртки сталкера, медленно идущего по грунтовой дороге на восток; сталкера, которого звали Барс.*

За первой каплей тут же упали с небес остальные, застучали о листья деревьев, о камни дороги. Барс накинул на голову капюшон, потянулся рукой к

карману на поясе и активировал детектор аномалий. Ливень скрывает от человеческого взгляда аномальную смерть, но от чувствительных сканеров - нет. Дождь лил все сильнее, наполняя воздух кислотным туманом. Под ногой что-то хрустнуло, сталкер опустил взгляд. На размокшей земле лежало маленькое треснувшее зеркало.

«Будто и не я вовсе», - подумал он, вглядываясь в свое отражение. Короткие черные волосы, косой шрам на правой брови, нос с горбинкой, щетина и уставшие серые глаза. Он уже и забыл, каким был раньше. Зона меняет людей как внешне, так и внутренне. Сталкер перешагнул свое отражение и направился дальше - на восток.

За спиной Армейские склады и должок перед торговцем, а долги нужно отдавать, особенно когда поклялся Зоной. Она не прощает, только наказывает, и смерть еще не самое страшное ее наказание, не самое жестокое.

Грунтовая дорога, размякшая от дождевых вод, опускалась вниз по холму и, извиваясь, словно змея, шла к заброшенному одинокому хутору из нескольких домиков. Сталкер ускорил шаг. Спустя пару минут он уже был у хутора.

Обветшалые избышки с потрескавшейся краской на рамах окон и заросшими мхом крышами, покосившиеся доски заборов, усыпанный опавшими иглами могучей сосны двор и мертвая тишина - так теперь выглядел когда-то наполненный жизнью хутор. Люди не хотели покидать свои дома. Они боролись с Зоной до последнего, но победой им в неравной борьбе достались могилы. Вон торчат из земли кресты, они остались здесь навсегда.

Сталкер забежал на веранду дома, над которым раскинула свои ветви сосна. Приклад автомата уперся в плечо. Слегка толкнув двери локтем, Барс вошел внутрь. Пусто и тихо, только звуки упавших с куртки сталкера капель на деревянный пол.

В избышке всего две комнатки. Одна с печью, большим кухонным столом и тремя маленькими окошками на правой стене, вторая же вовсе без окон, но заставлена кроватями и шкафами, а на стенах семейные фотографии в обветшалых рамках.

«Сколько раз прихожу сюда, а все равно как-то не по себе», - подумалось Барсу, когда его взгляд пробежал по черно-белым, но от этого не менее ценным моментам чьей-то утерянной жизни.

Сталкер подошел к одному из шкафов и открыл его. Внутри на деревянных вешалках висела запыленная одежда. Отодвинув в сторону коробки из обуви, Барс открыл одну из них и вытащил металлический контейнер. Усевшись на пыльную скамью, он поставил контейнер на стол и медленно открыл крышку.



Внутри стояли несколько маленьких бутылочек с разной по консистенции и цвету жидкостью. Распахнув рюкзак, он достал оттуда железный стакан и бутылку водки, открыл крышку и медленно заполнил четверть стакана водкой. Затем взял одну из бутылочек, что имела пурпурный цвет, и налил в стакан несколько капель. Водка тут же окрасилась в цвет жидкости из бутылочки. Барс посмотрел в окно. Дождь все так же орошал прокаженную бесплодную землю Зоны. Сталкер взял стакан и быстро выпил смесь до дна.

Терпкая на вкус жидкость заставила Барса скривиться от отвращения. Тепло свела судорога, зазвенел стакан, покотившись по покатоному столу. Лицо Барса немного побледнело, а зрачки резко расширились. Он стиснул зубы, дыхание стало быстрым и тяжелым. Так продолжалось еще несколько секунд. Наконец сталкер облегченно выдохнул, руки на столе расслабились, глаза приняли свой обыденный серый и уставший вид.

Барс никогда не носил с собой энергетиков и не глотал литрами водку от радиации. Смесь, которую он выпил, давала бодрствовать несколько суток и начисто выводила радиацию, но потом организму нужен был отдых. Каждый раз перед далеким рейдом он выпивал ее. И все равно, что старости ему не видать, зато он будет жить сейчас. Этот рецепт достался ему не просто так, не за деньги, не за артефакт... он пожертвовал многим, лишь бы погасить страх смерти от радиации...

Хутор остался далеко позади. Барс продолжил свой путь, по все той же дороге. Несмотря на то, что отсюда открывался прекрасный вид на зеленовато-желтые равнины Зоны, дождь портил все настроение.

«Сколько можно еще лить», - злился он, когда приходилось обходить лужи. Злился не потому, что боялся выпачкать ноги, а потому, что одна из десяти луж могла расплавить подошву армейского ботинка кислотой. Вот такая она, Зона, непредсказуемая, а казалось бы, подумаешь, лужа, что в ней может быть опасного?

Впереди на обочине дороги лежал перевернутый грузовик, каким-то образом столкнувшийся с грудой валунов. В прошлую ходку Барс его не видел. Сначала сталкер подумал о разборках кланов, но, приметив взглядом расплавленный металл кабины, сразу отбросил эту версию. Похожую историю он уже видел.

Барс уже почти подошел к грузовику, когда из-за обломков выскочило несколько снарков. Противно ухая, они стали медленно охватывать сталкера в кольцо. Автомат моментально очутился в руках, короткая очередь пригвоздила ближайшего снарка к ржавому борту грузовика. Барс быстро отступил назад, короткими очередями не давая приблизиться снаркам ближе. Боек сухо щелкнул,

оповестив о пустом магазине и сталкер, на ходу перезаряжая автомат, бросился к роцце. Пробежав пятьдесят метров и, при этом, чуть не вляпавшись в «трамплин» (благо датчик помог), Барс скрылся в густых кустах на опушке, но снарки не желали отступить, продолжая преследование лакомого одиночки.

Он бежал сквозь заросли диких кустарников. Упругие ветки хлестали по телу. Сердце бешено колотилось в груди. Дыханье с хрипом вырывалось из лёгких, но руки продолжали крепко сжимать автомат. Где-то далеко позади остался хутор, а за спиной, уже совсем близко, слышно отчетливое рычание снарков. Густой подлесок не позволял прыгунам использовать преимущество в скорости. Они не могли прыгать, но продолжали довольно быстро преследовать сталкера.

Барс не сбавлял ходу. Встретиться в бою сразу с тремя снарками ему никак не хотелось. Проклятый ливень превратил землю в грязь, бежать по которой было ой, как не легко! Небо еще больше почернело и, казалось, что вот-вот наступит ночь и всё скроет тьма, но вместо этого лил дождь. Холодный, мерзкий, пакостный. Из-за его не прекращающейся «барабанной дроби» было тяжело прислушиваться к звукам погони. Вот, совсем рядом послышался шелест листьев. Хруст. Завывающие потоки ветра. Визг... рев боли. Вслед за ними громкий хлопок и хлюпанье разлетевшейся плоти.

«Глупая тварь, угодила в аномалию», - мысленно порадовался ходок. Но оставшиеся могут не повторить его ошибки.

Семь секунд чтобы оторваться. Сталкер тут же взял вправо. Короткая пробежка поперек роцци. Пять секунд. Выбежав из роцци на открытое пространство, сталкер огляделся, и бросился вперёд через поле. Три секунды. Крепче сжал рукоять автомата. Две секунды. Вдох. Секунда.

Вспышка молнии осветила схватившихся насмерть человека и монстров. Гром ревущим стукотом расколол чернильное небо. Вновь засверкали блики молний. Барс резко вскинул автомат, приготовившись стрелять. Небесные вспышки осветила контуры снарка в прыжке. Сталкер мгновенно поднял ствол вверх и нажал на курок. Застучал «калашников», агрессивно плюясь свинцом.

Все выпущенные пули прошили отвратительное тело мутанта. Шаг назад. Тварь приземлилась у его ног, подняла голову и злобно зарычала, обнажив гнилые зубы. Не целясь, Барс надавил на курок. Молния. Брызги крови слились с её отблеском и вспышками выстрелов. Сталкер отжал курок только после сухого щелчка. Обойма пуста. Мутант мёртв и регенерация ему больше не поможет, у снарков она тоже есть. Его кровь покидала гипертрофированное тело и убегала куда-то с ручейками дождевой воды. Отточенным до совершенства действием Барс перезарядил автомат. Второй снарк выбрался из роцци и, заревев, приготовился к прыжку. Прицелившись, сталкер выстрелил. Пуля вошла в че-

реп, сорвав с него рваный противогаз и отбросив к дереву. Раненый снарк отчаянно пытался добраться до человека. Кровь хлестала из раны, но чтобы убить снарка этого мало. Сталкер тут же достал гранату. Чека в зубах. Бросок. Огненный свет заставил прищурить глаза. Взрыв разметал обгорелые ошметки мутанта и потрепанной армейской одежды.

Внезапно прекратился дождь, и вокруг стало невероятно тихо. Барс присел на поваленный ствол дерева, чтобы отдышаться. Опустил взгляд к земле. Кровавое пятно расплывалось на ткани брюк.

«Моя? Или же снарка», - Барс закатал штанину, чтоб осмотреть рану. Голень рассекал не глубокий, длинный порез, - «черт, наверно, царапнуть успел меня. И что я маленьким не сдох?».

Порывшись в рюкзаке, сталкер достал аптечку. Он сжал челюсти и от души налил перекиси на рану. Зашипело. Больно, но по-другому никак. Туго обмотал рану бинтом, что через пару секунд слегка покраснел и, поднявшись, осмотрелся. Теперь дорога его лежала к высокому холму неподалёку. С трудом, взобравшись на него, сталкер окинул взглядом горизонт.

«Вот она, Пепельная пустошь, самый пустынный район Зоны, здесь не выстрелят в спину, но и помочь особо некому», - сказав про себя эти слова, он шагнул навстречу пустоши.

*Окончание в следующем номере.*

*Виталий [Харон] Огнев*

*2009 год*

## Записки офицера

(Продолжение. Начало в №4 журнала «На обочине»)

### Игрушки для настоящих мужчин.

#### И радости нет предела...

О скучных двух месяцах подготовки, походах от третьей линии оцепления ко второй. Знакомству с миротворцами из натовского контингента, сводившееся, в основном, к тому, чтобы набить им морду в таверне Дитяток. Собственно, и говорить не стоит. Все стандартно и обыденно. Упомяну лишь о том, чем нас экипировали, одно это должно было предоставить пищу для размышлений. Но тогда в глазах пылал огонь желания поскорее надеть все это и попробовать в действии.

К концу первого месяца, после инструктажей, физической подготовки, теоретического изучения особенностей местности, как именовалось ознакомление с мутантами, аномалиями и различными военизированными незаконными формированиями в зоне, а также после пары вылазок за линию оцепления, пришло время знакомиться с экипировкой.

Что тут началось! Дети, ей-богу дети. Все пять пар собрали в небольшой комнате с большим столом у стены и окном в стене за ним. Расселись парами, так же, как и тренировались. Я и Стас устроились почти вплотную к огромной хромированной поверхности стола.

- Это что, прозекторская? - поинтересовался я.

- Хех, нет, сейчас вас будут знакомить с экипировкой.

- Вас? То есть ты уже знаком с ней?

- Само собой, - непринужденно ответил Стас. - Не забывай, я здесь уже год с небольшим, дорос до напарника, вот мне и разрешили подобрать кандидатуру.

- То есть? Каждый может найти напарника?

- Конечно, если есть из кого выбирать. Если нет - назначат сами.

- Ясно...

Беседу пришлось прекратить. В комнату вошли трое. Ну, субчика майора все знали давно, прозвище Луженая Глотка прилипло к нему еще до нас. А вот двое других... Один, явный ботан, лысая голова, седая жиденькая борода и усики. Был он какой-то дерганый, вечно щупал свой крохотный нос, удивительно даже, как на нем еще очки держались. Второй - явно вояка, как выяснилось позже, инструктор по вооружению. Кстати, стрелял инструктор, как Бог.

Для начала нас утюжил Луженая Глотка, рассказывая во всех идиоматических выражениях о случаях, когда бойцы невнимательно относятся к инструктажам и своей экипировке. Потом за дело взялся ботан. Долго и нудно он рассказывал от пси, кси, гамма и прочей хрени. Рисовал на висящей слева от окна доске формулы. Что-то бубнил себе под нос, периодически выкрикивая слово: «Нонсенс». В общем, повеселил народ. Пока Луженая Глотка не гаркнул:

- Отставить смех! Встать! Пятьдесят отжиманий - приступать! И раз, и два...

Вот такая вот поучительная картинка получилась. После выполнения физических упражнений нам милостиво позволили упасть на стулья. Ботан закончил свое выступление словами «огромное спасибо за внимание, если есть вопросы, обращайтесь. Меня зовут Исаак Бенедиктович», чем вызвал новый взрыв хохота и новую порцию физической нагрузки на мышцы рук. Бенедиктович покинул кабинет еще до того, как нам удалось пристроить свои зады на стулья. В комнате остался Луженая Глотка и инструктор. Отворилось окно и инструктор, как фокусник, принялся доставать предметы экипировки, укладывая их на стол слева направо.

Чего тут только ни было! Два типа шлемов, три бронекостюма, ботинки, разгрузки, маскхалаты, какие-то коробочки, мешочки, приборы, ножи, гранаты разных мастей. Дошла очередь и до оружия. Мы даже вперед подались. Тут тебе и СВД, и «Винторез», «Гроза», «Абакан» и еще куча всего. Затем появились два ящика, открывшие нашим взорам новенькие пистолеты, подствольники, пламегасители, глушители... Радости нашей не было предела. Конечно, притащили взрослым дядькам дорогие игрушки. Не зря говорят: «Мужчина - тот же мальчишка, только игрушки у него становятся дороже».

Битые четыре часа, с перерывом на обед, нам втолковывали про каждый предмет экипировки. Особое внимание уделялось детекторам аномалий, датчикам жизненных форм, шлемам со встроенными приборами ночного видения. Знакомили нас с карманными персональными компьютерами, крепившимися на

руке специальным захватом. Объясняли, как все это хозяйство объединить между собой и заставить работать на себя любимого.

Я заметил, что Стас и другие старожилы не особо смотрят на демонстрацию, так, для галочки.

- Ты чего? Не интересно? - шепнул напарнику в ухо я.

- Все это уже пройдено, поверь, ты выйдешь за дверь и половина всего рассказа вылетит в другое ухо.

- А как же...

- А вот так, я тебе потом все наглядно поясню. Один хрен, все это, - он кивнул на стол, - тебе не понадобится. Подберем все, что нужно и пойдем изучать на практике.

Вечером, сидя в нашей комнате, мы долго беседовали со Стасом. Обсуждали будущие совместные вылазки, пока лишь тренировочные, мою экипировку и прочее. В общем и целом день был удачный, на завтра было назначено посещение «гардеробной», как называли каптерку здесь, ну и конечно же оружейной.

В тот день я заснул почти счастливый. Почему почти? А потому, кто не видел здешней хозяйки здравпункта, и ее помощниц, тот меня не поймет.

### **Знакомство с Зоной.**

#### **Первые уроки.**

Стас придирчивым взглядом осмотрел мою экипировку. Подергал разгрузку, сделал замечание касательно шнуровки ботинок. Видите ли, я не на ту сторону перебрасываю шнурок. Ну, начальник все-таки. Что с него взять? Пусть хорохорится, я прекрасно понимаю, что не в шнурках дело. У него вчера свидание сорвалось с одной особой... вот теперь ходит мрачнее тучи. Еще раз обойдя меня кругом, все проверив, Стас хлопнул ладонью по моему плечу и пошел на доклад начальству.

Через пятнадцать минут мы грузились в БРДМ. Как сказал Стас, нас доставят на блокпост, вывезут в Зону и высадят. Нам даются сутки для ознакомления с местностью. Тренировочные занятия, практическое знакомство с флорой и фауной, будь она неладна. Затем надо выйти к точке сбора, где соберутся все пять групп, вызвать вертушку, и на базу. Звучало все легко и заманчиво, но тут начиналась первая ложь...

- Эй, ездоки, пожалуйста на выход, - гаркнул водитель БРДМ.

- Пошли, - произнес Стас, первым выпрыгивая из открытого люка. Блокпост встретил нас серостью небес и удивленно-заинтересованными взглядами вояк. Еще бы, примчался транспорт, выплюнул двух каких-то, экипированных по самое не хочу, и умчался. А эти двое, ни слова не говоря, подошли к урчащему двигателем УАЗу, уселись в него и умчались в Зону.

УАЗик, подпрыгивая на ухабах и рытвинах, промчался по разбитой и мокрой дороге, свернул влево и, прорвавшись по грунтовке к небольшой деревеньке, остановился.

- Все, баста, дальше сами, - произнес водила, дождался, пока мы покинем нутро его авто и дал по газам.

- Ну вот, Семен, это конечно еще далеко не та Зона, но уже что-то, - произнес Стас. - Все помнишь? За мной в трех шагах, след в след.

- Помню, - ответил я и первым делом снял с предохранителя ВАЛ.

- Молоток, - заметив мое движение, отметил Стас. - Мы сейчас возле брошенной деревни. Карту помнишь? Если нет, вызови на экран КПК.

- Помню. Я так понял - пойдём на восток, до точки сбора?

- Верно. Только пойдём не по прямой...

- Потому, что прямых дорог в Зоне не бывает, - закончил я.

Стас усмехнулся и пошел вперед. Отпустив его на три шага, я пристроился в хвост, стараясь ступать четко в его следы.

Шли медленно; Стас обращал мое внимание то на одно, то на другое. Стараясь впитывать максимум информации, я слушал, задавал вопросы. Запоминал ответы, понимая, что скоро, совсем скоро, от всех моих знаний и умений будет зависеть моя жизнь. За время похода Стас показал мне несколько распространенных аномалий.

- Подойдем ближе ко второму кольцу оцепления, покажу тебе вещи поинтереснее, тут, к сожалению, только «ржавые волосы» встречаются.

У второй линии, в подвале брошенного дома, удалось рассмотреть «ведьмин студень». А во дворе соседнего дома Стас продемонстрировал мне «трамплин», швырнув в него большой металлический болт из мешочка на поясе. Зрелище, скажем так, весьма впечатляющее.

- Вот это, - Стас держал на ладони болт. - Самый лучший детектор аномалий. Поверь и запомни, без мешочка с болтами в Зону не соваться! Все, что тебе и мне вкладывали в уши на базе - тужа на пятьдесят процентов. Учись доверять своим инстинктам, а не вот этим электронным игрушкам. Все эти детекторы, датчики-задатчики и прочая хрень, живет в Зоне своей жизнью, потому не особо полагайся на них...

Я молча слушал наставления Стаса, обычно немногословного, а тут...

Следующим моментом, который навсегда врезался в память, стала встреча с тремя собаками. Вернее слепыми псами. О них нам тоже рассказывали. Говорили об их телепатических способностях, каком-то пси-нюхе и прочей лабуде. Тут, в Зоне, все оказалось проще... Псины рванули в нашу сторону. Стас выхватил свой пистолет и уложил ближайшую тварь, использовать СВД на такой дистанции было глупо. Я тоже поучаствовал в битве и довольно успешно. Выпустив пять коротких очередей по три патрона, мне удалось срезать оставшихся двоих псов. Дальнейшее было шоком даже для меня.

Стас перезарядил пистолет, дождался, пока я сменю магазин, и подошел к трупам псов. Присел рядом с трупами собак, достал свой нож и отточенными движениями срезал им хвосты. Скажу честно, меня передернуло. Сложив хвосты в подсумок, Стас подошел ко мне.

- Два твоих, честно заработанных...

- Ты что это? Зачем?

Это потом он мне объяснил, что хвосты слепых псов, глаза плотей, руки бюреров и прочие «запчасти» охотно скупаются Бенедиктовичем и его подручными.

Вот! Вот она, первая ложь! Мало того, что за пределами Зоны мало кому известно обо всех этих «студнях», «трамплинах», «детекторах», так еще и твои руководители вводят тебя в заблуждение, заставляя использовать технику, которой можно верить лишь наполовину... И только здесь, внутри Зоны, процветает забытая со времен войны индейцев с белыми традиция срезать с поверженного врага - ну пусть не скальп, но хвост...

**Капитан СТВС «Выброс»**

**Юрковский Семен**

*Продолжение следует...*



## Убить Стрелка

### Пролог

*Как вы думаете, что больше всего ценится в мире? Я говорю не о материальных ценностях, а о ценностях духовных. Вы можете назвать меня сентиментальным романтиком, но для меня и по сей день наиболее ценными являются родственные отношения. Я хочу рассказать вам о людях; о людях, чье мнение для меня всегда было и остается единственным глотком свежего воздуха в этом несправедливом мире: о своих друзьях. Друзьях, которые даже в трудной ситуации оставались людьми. Можно на эту тему спорить, приводить доводы... Но не будем вдаваться в полемику, и просто послушаем историю.*

Расскажу для начала, как я попал в Зону Отчуждения. Привела меня туда потеря родного для меня человека - отца. Думаю, что вам немного все же стоит про него рассказать.

Жили мы в небольшом поселке городского типа. Нищенская зарплата да редкая халтура позволяли отцу с трудом пополнять семейный бюджет. Что уж там говорить, нелегко нам приходилось, но мы держались. С возникновением Новой Чернобыльской Зоны в 2006 году наш городишко в две улицы буквально сошел с ума, как и весь остальной мир. Многочисленные программы и репортажи про ужасы Зоны Отчуждения захлестнули безудержным информационным потоком буквально все телевизионные каналы. Поддался этому наплыву и отец. Каждодневные скандалы, которые закатывала ему мать, по поводу отсутствия денег заставили его в конце концов махнуть рукой и податься в Зону Отчуждения на заработки. В хмурый осенний день, собрав свой старенький рюкзак, он коротко попрощался с нами и навсегда, как мне тогда казалось, покинул нас. Прошло два месяца, когда нам пришел первый перевод. Мы никогда не видели столько денег. С тех пор переводы шли регулярно. Но все хорошее когда-нибудь кончается. Жизнь, за какой-то год изменившаяся в лучшую сторону, остановилась после одного телефонного звонка...

Поздно вечером настойчиво пиликавший телефон выдернул меня из сладких объятий Морфея. Чертыхнувшись, я снял трубку.

- Алло, - зевая, спросил я, и чуть не выронил трубку, услышав голос отца.

- Сынок? Здравствуй Эдик, - хрипло произнес он. - Как вы там без меня?

- Мама! - заорал я через всю квартиру. - Мама, отец звонит!

Всполошенная мать прибежала и выхватила у меня трубку.

- Рустам, ты где?! Откуда такие деньги?! Что вообще происходит? - засыпала она его вопросами и растерянно повернулась ко мне.

- Разъединили... - тихо произнесла она, и медленно осела на пол.

Приехавшие врачи «скорой помощи» констатировали инфаркт, и увезли маму в больницу.

С того дня меня словно подменили. Все свободное время я посвятил изучению Зоны Отчуждения. Все, что можно было найти в периодической печати, в интернете или

по телевизору, я методично собирал. Хоть многое для меня осталось непознанным, но я твердо решил, что пойду туда и разыщу отца во что бы то ни стало.

Телевизионные программы и многочисленные репортажи про ужасы Зоны Отчуждения никак не связывалась у меня с романтическими впечатлениями от прочтения повести «Тикник на обочине» братьев Стругацких. Да я романтик. И не верил что «там», за Периметром, все так плохо. Не верил что «там» лишь одни бандиты, которых надо выжигать каленым железом. Я хотел доказать обратное. Ведь должны же остаться вечные ценности: дружба, честь, совесть...

Я желал во что бы то ни стало найти отца, а уж потом прочувствовать все прелести Зоны Отчуждения на своей шкуре, и, опровергнув «дутье» репортажи бульварных газетенок, вернуться домой пусть не в серебре, так хоть не на щите...

## Глава 1. «Кордон»

И вот в один прекрасный день я полз на пузе через Периметр, вдыхая волны перегара, тянувшиеся шлейфом за проводником, и обдирая об «колючку» свой новенький камуфляж.

- Ну все, пришли, - объявил мне проводник, когда мы укрылись в редком подлеске на границе Периметра. Порывшись по карманам старой сталкерской куртки, он выудил затертый клочок бумаги.

- Я это... тебе тут нарисовал, как до Сидора дойти, - протянув листок, он наверно в сотый раз шмыгнул носом, и громко чихнул.

- Тихо ты, - испугано шикнул я, - Услышат же!

- Не бзди, пацан! Не услышат! - улыбнулся щербатым ртом мужик. Потом огляделся по сторонам, прислушиваясь к одному ему понятным шорохам леса. Удостоверившись в относительной безопасности - в Зоне всегда нужно быть начеку, он вытащил из кармана пачку «Беломора».

- Ну, - спросил он, виртуозно выпуская кольца дыма. - Что в Зоне-то забыл?

- А вам не все ли равно? - с вызовом ответил я.

- Мне-то все равно, но ты, похоже, не совсем понимаешь куда идешь. Здесь тебе не курорт - джакузиев нет. Может, передумаешь пока не поздно? - предложил проводник.

- С чего такая забота? - раздраженно бросил я.

- Какая на хрен забота?! Мне лишний привесок на том свете ни к чему, - со злостью прошептал проводник. - Если ты действительно придурок - можешь валить на все четыре стороны. Но учти, я тебя предупредил!

- Поверьте, я знаю, куда и зачем иду, - чеканя каждое слово, проговорил я, смотря прямо в глаза проводнику.

- Ну что ж, - проводник как-то сразу сник. - Давай, хлопче! Прощевай! Будешь жив - свидимся! - сухо попрощался он и бесшумно растворился в тени леса.

- И тебе счастливо, - уныло произнес я ему вслед.

Мерзкое чувство одиночества захлестнуло меня. На секунду мне стало страшно. Оглянувшись назад, мне захотелось все бросить и вернуться. И уже было сделал шаг вдогонку за проводником, но тут же одернул себя: «Ты же сам хотел этого. Вперед,

сталкер!». Подбодрив себя таким образом, я огляделся. Сень леса не внушала мне опасения. Приветливо выглянувшее из-за серых туч солнце ласково осветило маленькую полянку, прошелестел по веткам ветер, поиграв опавшей листвой - и я подумал: «А ведь все не так уж и плохо». Достав из кармана гайку и улыбнувшись ей, как старой знакомой, покрутил между пальцев, и щелчком отправил в полет, радостно сделав первый шаг навстречу Зоне...

Я шел, насвистывая приевшийся популярный мотивчик, с интересом поглядывая по сторонам. Все, что я до этого видел по телеку, не шло ни в какое сравнение с тем, что я видел сейчас. Да - уныло, да - заброшено, да - памятник человеческой беспечности и так далее, но я во всем привык видеть только хорошее и не заикливаться на мелочах. Как говорил старик Уоррен: «Ты должен сделать добро из зла, потому что его больше не из чего сделать». И поэтому мне все было интересно, и я подолгу стоял, всматриваясь вдаль, выискивая какие-то незначительные детали и сравнивая их с новыми сюжетами.

Однако вышло так, что романтический бред сыграл со мной злую шутку. И это стало первой галочкой в той веренице событий, которая не только изменила мое мировоззрение, но и изменило отношение к жизни.

Как говорил мой папаша: «Пока тебя не ткнут лицом в дерьмо - так и никогда не узнаешь, какое оно на вкус». Так оно и вышло. Ласковое солнце, что так недавно пригревало спину живительным теплом, скрылось за свинцовыми облаками. Ветер зашумел в кронах деревьев. Закапал мелкий, противный дождь. Мой энтузиазм, медленно, но верно приближался к нулю. Пришлось взять себя за шкурку и пару раз встряхнуть. Ненадолго, но помогло.

Пройдя пару километров по проселочной дороге, я вышел на околицу заброшенной деревушки. Узкая, заросшая сорной травой улица вела на север через ряд покосившихся от старости домов. Я остановился в нерешительности. Первое правило в энциклопедии «Сталкер для чайников», которую я, кстати, надыбал в Интернете, на одном из шутивных сайтов, посвященных мнимым опасностям Зоны Отчуждения, гласило: «Осмотри по сторонам и, если не уверен, то лучше не суй свой нос, куда слепая собака...», ну да вы и сами прекрасно помните куда там и чего собака не совала.

Я осмотрелся, раскидал по сторонам драгоценные «компасы» Зоны - гайки. Вроде ничего аномального тут не было, но все-таки не внушала мне доверия эта деревушка с ее покосившимися домиками. Ветер, что недавно шумел в придорожных кустах, затих. Абсолютная тишина давила на уши. Лишь едкий запах гари да чего-то гниющего присутствовал на этой пустынной деревенской улице.

Я стоял и с опаской смотрел на заброшенные домики. Ведь когда-то здесь жили люди, бегали и играли ребятишки, а их матери и бабки встречались возле колодца, чтобы обсудить последние сплетни. Вот и колодец. Стоит, как и прежде, только покосился немного, да и «журавль» от старости рассыпался в труху. Темные с подпалинами бревна неумолимо притягивали взор. И чем дольше я смотрел на колодец, тем больше внутри меня зарождался страх. Идти по улице совершенно не хотелось, а тем более проходить мимо колодца. В той же энциклопедии был еще один совет для начинающих сталкеров: «Всегда доверять своей интуиции», то есть - доверять своему первому впе-

чатлению, все остальные мысли лишь путают и губят.

Я еще раз внимательно пробежался взглядом по крышам домов, по темным запыленным окнам. Прислушался, но услышал лишь стук своего испуганного сердца, стучавшего набатом. И, наконец, решился. Положившись на русский «авось», я сделал шаг, другой и, не успев закончить движение, застыл на месте, потому что сруб осветился красным, а в следующую секунду в небо ударил ревущий столб пламени. Даже на расстоянии меня обдало жаром. Как ошпаренный я бросился прочь с улицы. Концентрированный, строго направленный вверх огонь «жарки» утих, когда я отбежал метров на двадцать от деревни.

«Черт! Мог бы сразу догадаться!» - хлопнул я с досады себя по лбу. Только сейчас я понял, почему сруб был такой обожженный. Аномалия «работала» строго вверх, хотя чудовищный жар все же оставил темные подпалины на бревнах колодца. Отметив в голове жирным плюсом особенности аномалии, я вновь направился к своей цели - Кордону, где заправлял всем известный торговец Сидорович.

«Вот ведь чувствительная попалась!» - с возмущением думал я. Что ж, по центру пройти не получилось, обойти деревушку по краю, на мой взгляд, так же не представлялось возможным. Заброшенные с 1986 года сады разрослись, превратив поселок в мутировавший ботанический сад. А продираться сквозь джунгли, увешанные «жгучим пухом», мне совершенно не хотелось. Последствия такого посещения я как-то видел в одном из репортажей. Как сейчас помню белесое от ожогов лицо молодого солдата контрактника, угодившего в скопление «жгучего пуха». Протянул он не долго - повесился у себя в палате, избавив себя и родственников от мучений (вот это как раз и стало причиной репортажа). Но я отвлекся, а в Зоне это непростительно. Вновь я сосредоточился на окружающих меня опасностях. Оглядев размеры «фруктовой» плантации, я с огорчением присвистнул.

- Вот тебе, бабушка, и Юрьев день, - обреченно выдохнул я, и все-таки поплелся в обход этого проклятого сада. Вновь засверкали металлические искорки гаек, указывая мне безопасный путь.

- Нормальные герои всегда идут в обход, - рубанув рукой воздух, крикнул, я, вспомнив старый фильм про Айболита, но тут же прикусил себе язык. Как итог, вдалеке раздался тоскливый вой собак. Ускорив шаг, я вспомнил проводника и его бесшумную походку, и попытался скопировать ее на протяжении последующих ста метров, пока одна из брошенных гаек не просвистела мимо меня, изменив направление полета на противоположное. Вот тогда-то я призадумался основательно. Вытерев со лба дрожащей рукой пот, я пригляделся к аномалии, расположившейся от меня в пяти шагах. «Трамплин» (а это был именно он) время от времени сухо потрескивал, как будто кто-то хрустел пальцами. Разминать суставы может и полезно, но лично мне никогда не нравился такой хруст, на нервы действует хуже, чем скрежета метала по стеклу.

Призрачная сфера, изредка озаряясь голубоватыми искрами-вспышками, казалось жила своей аномальной жизнью. В яркий солнечный день аномалию можно было не заметить вообще. Сумеречная погода, нависшая над Зоной Отчуждения, позволила мне с трудом, но все-таки ее разглядеть. Я медленно двинулся вправо, время от времени разведывая себе дорогу металлическими кругляшами, по кругу обходя это коварство

природы. Слава Богу, возле деревушки аномалий мне больше не встретилось. Благополучно обойдя поселок по широкой дуге, я отклонился от первоначального направления примерно на километр. Но полученный опыт заставил меня внимательней глядеть под ноги и соответственно - по сторонам. На ум опять пришла поговорка отца: «Даже на солнце бывают пятна». Он вообще у меня был кладезь разных прибауток, за что я его и любил. Не за прибаутки конечно, но в целом.

Достав импровизированный вариант карты, доставшейся мне от проводника, я с помощью компаса скорректировал маршрут, намеченный с начала похода. До так называемого Кордона, где находилась школа для «новичков», оставалось немного, по моим расчетам где-то около двух-трех километров. Опасность встречи с одним из армейских патрулей совершенно не прельщала меня, поэтому следовало сместиться к западу, в сторону от военного блокпоста, что я незамедлительно и сделал. Еще каких-то полтора часа, и старая проселочная дорога вывела меня к тополиной роще, окружавшей Кордон.

Несколько покосившихся домиков любезно предоставили свои шаткие стены для людей, пытавшихся стать сталкерами. В отличие от тех же людей, которых я встретил на Кордоне. Прием, который мне оказали, нельзя было назвать радушным. Все мои ожидания обернулись прахом. Я ожидал здесь встретить сильных волевых людей, которые с открытым забралом идут навстречу опасностям Зоны. На деле все оказалось наоборот. Лагерь «новичков» называли образно, и представлял он собой «отстойник», опустившихся людей - тех, кто не справился с собой и не смог найти силы и волю отправиться дальше вглубь Зоны. Вот и просаживали они свою жизнь на окраинах, собирая мелочевку, чтобы свести концы с концами да заработать на очередную бутылку «Казак». Все это я понял слишком поздно. Никаких качеств, кроме алчности, у этих отбросов общества не осталось. Нет романтики в сталкерском мире - есть правило зверей. И в этот мир я пришел добровольно...

- Привет! - радостно крикнул я, выходя из кустов на узкую улочку. И уткнулся взглядом в черное дуло винтовочного ствола.

- Чего разорался! - оборвал меня хмурый тип, держа на прицеле «вертикалки». - Ты кто?

- Я новенький, только из-за Периметра, - пояснил я.

- А-а-а... - протянул дозорный, убирая оружие. - Ну, тогда для начала топай к торговцу, его бункер вон там, - неопределенно указал в сторону посадок мужик. - Доложишься Сидоровичу и подходи к нам - побазарим. И, это, сам понимаешь... - он недвусмысленно почесал себя по небритому кадыку. - Обмыть бы надо.

Я уверенно кивнул и направился в указанном направлении. Спустившись в бункер, я начал с интересом рассматривать стеллажи, заставленные всякой всячиной, пока сильный голос Сидоровича не оторвал меня от созерцания помещения.

- Ну, чего башкой крутишь? Хабар принес?

- Нет. Я новенький. Только пришел, - пояснил я.

- Вижу, что не старенький, - с издевкой произнес торговец. - Звать-то как?

- Эдиком, - произнес я, уперев указательный палец в переносицу, поправив сползшие очки.

- Э-д-и-к-о-м!? - старательно коверкая мое имя, произнес Сидорович. - Всему вас

учить надо. Эх, молодежь! - он оценивающе пробежался по моему внешнему виду, и с кислой миной объявил. - Студент ты, вот ты кто! Понял?

- Понял, чего ж не понять. А почему? - наивно спросил я.

Старик аж покраснел от возмущения. Громко выдохнув, торговец хлопнул по столу ладонью.

- По кочану! - рявкнул он так, что у меня зазвенело в ушах. - Брать что-нибудь будешь? Если нет то... - он указал огромной ручищей на дверь. Поняв, что перегнул палку, я вытянул из внутреннего кармана пачку купюр.

- Что вы можете мне предложить? - помахав немного пачкой денег в воздухе, спросил я. Прищурился заплывшие жиром глазки, торговец довольно кивнул.

- Стандартный набор «новичка» устроит? - предложил он. - Если да, то с тебя десять штук. Рублей конечно, - добавил он, заметив мой недоуменный взгляд.

- Годится! - передавая деньги Сидоровичу, согласился я. Фыркнув что-то невразумительное, торговец стал старательно пересчитывать деньги. Через минуту он вручил мне потрепанный обрез и три коробки патронов к нему. Немного подумав, поставил на стол две бутылки водки, и в завершение всего шлепнул на прилавок полиэтиленовый пакет с нехитрой снедью.

- Что-нибудь еще? - вопросительно уставился на меня толстяк.

- Мне нужна информация, - доставая фотографию отца, произнес я. - Мне сказали, что вы можете что-то разузнать.

- Поиск по базе данных - тысяча рублей, - объявил барыга. - Но положительный ответ не гарантирую, деньги вперед, - предупредил напоследок Сидор. Я молча положил перед ним фотографию и указанную сумму.

- Так, так сейчас посмотрим, - торговец удалился вглубь подсобки. - Как, говоришь, его звали? - спросил он, запуская сканер.

- Как звали его здесь, в Зоне, я не знаю, а за периметром Вафин Рустам Наилевич, - сообщил я требуемую информацию.

- Значит, отца ищешь? - спросил Сидорович, я молча кивнул, подтверждая его догадку.

- Молодец! Родных в беде нельзя бросать. Давно он в Зоне? - спросил Сидорович, набирая по клавиатуре компьютера запрос в общую сталкерскую сеть.

- Чуть больше года, - ответил я, и еще один короткий стук по клавишам.

- Хорошо, если что-нибудь в базе всплывет, обязательно сообщу. Можешь к Волку подойти у него порасспросить. Может, чего подскажет. К этим придуркам не суйся. Дерьмоеды! - ругнулся он. - Вообще лучше Волка держись. Он мужик толковый. Я ему шепну, чтобы за тобой приглядел. Ну, а с новичками сам познакомишься, если желание будет. Ну, удачной охоты, Студент! - улыбнулся на прощанье Сидорович и удалился вглубь подсобки, бормоча что-то под нос. Недоуменно пожав плечами, я подхватил «подарки», и отправился в лагерь новичков.

Выходя из бункера, я столкнулся с одним из обитателей лагеря. Небольшого роста парнишка видно дожидался именно меня.

- Это, слышь, тебя старшой зовет, - обрадовал он меня, махнув рукой в сторону жарко горевшего костра. - Пойдем, а то он ждать не любит, - и, не дождавшись моего

ответа, направился к ожидающим «подарков» сталкерам. Стандартный комбинезон мешковато сидел на щуплом теле, и «мальш» при ходьбе все время поправлял его.

- Тебя как зовут? - обернулся он ко мне. - Меня Леха - Малек, - представился уже более радушно.

- Эдик - Студент, - отозвался я. - А Волк - это который?

- Волка пока нет, он с ребятами по окрестностям решил пробежаться, чуток хаба-ра собрать, да ребят подучить. Из новичков только я остался. А эти шакалы, пока его нет, рулят здесь. Те еще уроды!

Пятеро «шакалов» откровенно пялились на мой пакет, предвкушая очередную попойку. Посмотрев на их распухшие морды сыновей китайских пчеловодов, я подумал: «Ага! Хрена вам, а не бутылку! - твердо, для себя решив что, не дождавшись Волка, делиться ничем не буду. - Пусть только попробуют, обрез в зубы и прощай, ромашка!».

- Ну, здорово, бродяга, - навстречу мне поднялся один из «дерьмоедов». - Седой, - представился он, протягивая руку для рукопожатия.

- Студент, - произнес я и как можно крепче постарался сжать лопатообразную ладонь сталкера. Растянув рот в кривой усмешке, Седой легонько надавил на мои пальцы, смяв их в свой пятерне.

- Только очкарика нам не хватало, - продолжая сдавливать словно прессом мою кисть, произнес Седой. Сидящие рядом с ним прихлебатели дружно засмеялись над плоской шуткой. Я попытался вытащить обрез, но Седой, легонько ткнув меня под ребра, отобрал «игрушку», и усадил меня на ящик из-под тушенки. Пока я, как рыба, открывал рот, чтоб вздохнуть, он с легкостью вырвал у меня пакет с провизией.

- Так-так, что тут у нас? М-да, не густо. Шустрый, накрой поляну, - передав пакет пареньку, он поставил рядом со мной еще один ящик и, приняв позу мыслителя, хмуро посмотрел на меня.

- Ну, провизии ты нам притащил, а с тобой что теперь делать? - поинтересовался он.

Но решения принять не успел. Сильный и волевой голос заставил Седого вжать голову в плечи.

- Ну-ка, отвали от парня! - как и откуда появился Волк, ни Седой, ни тем более Эдик не увидели. Сталкер возник прямо за спиной Седого, словно привидение.

- Ты Студент? - спросил он, не опуская автомат, направленный в спину мароде-ра. С трудом вдохнув воздух я просипел: «Да».

- Сидорович мне сказал о тебе, - сообщил он, одновременно отбирая у Седого обрез и вручая его владельцу, то есть мне.

- Ты, Студент, не тушуйся - эти засранцы ничем не лучше тебя. Седой, заканчивай новеньких испытывать. Рано или поздно кто-нибудь всадит тебе заряд картечи в задницу! А мне тут перестрелки в стиле вестернов голливудских на фиг не нужны. Так что малую долю в общий котел у Студента возьмите, а остальное ты, Седой, лично в руки ему верни.

На импровизированном, наспех сложенном из ящиков, столе миглом организовался ужин, атмосфера перестала казаться мне враждебной. За едой и выпивкой завязался общий разговор. Дерябнув паленого «Казачка», все наперебой принялись делиться

со мной своими первыми впечатлениями о Зоне. затем пошли анекдоты с бородой как у Санты Клауса. Несмотря на происшедшее недавно, мне было уютно и спокойно. Слушая в пол уха треп, я жевал настоящий сталкерский батон, разбавляя его соевым концентратом, который все здесь называли почему-то колбасой. Да уж, сбылась мечта идиота.

После ужина Седой, явно пытаясь загладить мое первое впечатление, вызвался поработать экскурсоводом, показать, что и где имеется в деревне «новичков» - так это место называли мои новые товарищи, и я сразу же привык к этому названию лагеря.

Немного уgomонившись, ребята провели мне первоначальный курс молодого бойца. И естественно, посвящение в сталкеры. Все эти посвящения мне надоели еще в институте, но я героически перенес шуточные издевательства. Если это можно назвать шуткой, конечно, когда тебя, полупьяного, как в том дурацком анекдоте про охотников, заставляют с завязанными глазами по частям тела определять мутантов, а в конце подсунут дерьмо.

Вот такими были мои первые впечатления от жизни сталкеров на Кордоне. А дальше началась учеба.

В лагере находилось около десяти человек, разными путями попавшим в Зону. Новичков Волк не жалел, гоняя с утра до ночи. Мы прекрасно понимали, что с Зоной шутки плохи, а тем, кто не сломается, открыта дорога дальше - вглубь зоны, где и хабара побольше, но и опасности не в пример местным. Вот и приходилось на собственной шкуре познавать все прелести сталкерской жизни, отрабатывая задания Волка. Не жизнь, а малина. Иногда прижимало так, что хоть псом черныбыльским вой. Время от времени к нам на огонек заглядывали другие сталкеры. Сбыв хабар торговцу, они отдыхали несколько дней и вновь уходили в рейд. Глядя на ветеранов и у нас появлялась надежда стать опытными сталкерами. И эти встречи для нас всегда были самыми поучительными. У кого же, как не у опытных бродяг, узнать все прелести и опасности Зоны. Новички как губка впитывали в себя все то, что им преподносили, и упрашивали взять с собой. Но, видимо, их время еще не настало или же это были принципиальные сталкеры-одиночки, не любившие возиться с молодняком. За пару недель, что я провел на Кордоне, так никто и не присоединился к какой-либо группе. Да и расставаться нам не хотелось, уж больно мы сдружились, даже хотели сами группой вглубь Зоны идти. Но Волк нас переубедил, прекрасно обрисовав возможные ситуации, которые могут с нами случиться. Мы все, конечно, понимали, но до последнего момента верили, что многие опасности просто обойдут нас стороной.

А потом был еще один момент, и именно он нас остановил.

Как-то под вечер, из глубокого рейда со стороны западных болот, к нам выбрался Винторез. Заходил он к нам и раньше. Но в этот раз он, натужно хрипя, нес на спине сталкера. Не обращая внимания на любопытные взгляды и отказавшись от помощи, он сразу же поволок свою ношу к Сидоровичу. Любопытство было сильнее нас и мы скупчились возле входа в бункер. Голоса сталкера и торговца доходили неясно, но все же с трудом можно было разобраться в ситуации. Выяснилось, что сталкера Винт вытащил с разбитого грузовика смерти. Вот это была новость! Об этих грузовиках ходило много слухов. Один из них точно говорил о том, что грузовиками вывозятся трупы за пределы Зоны. И вот вам, пожалуйста - опровержение давно известному факту. Факты и слухи в



Зоне настолько тесно переплетаются, что порой невозможно отличить их друг от друга.

Под вечер Винторез ушел, оставив на попечение Сидоровича спасенного сталкера.

Прошел еще один день в спорах и обсуждениях, но никто не мог ничего толкового предположить, кто это такой и как он выжил в грузовике смерти. Под вечер «смертник» вышел из подвала торговца подышать свежим воздухом. Выглядел он не очень, даже можно сказать, страшновато. Сумерки искажали черты его бледного, осунувшегося лица. Длинный шрам, протянувшийся наискось, от правого виска до верхней губы, сразу же бросался в глаза. Видно было, что он еще не оклемался. Оглядевшись и немного постояв, как бы прислушиваясь к своим ощущениям, вникая в знакомые звуки и запахи Зоны, он тяжелой походкой направился к нам.

Мы сидели молча у костра и наблюдали, как он идет, чуть прихрамывая на правую ногу. Видно было, что ему нелегко дается каждый шаг, да и видок был тот еще. Но, несмотря на это, мы понимали, что не каждый из нас выбрался бы из той передраги, что приключилась с этим человеком, не то, чтобы живым, но и с целым рассудком.

Приветливо махнув рукой, Волк крикнул: «Подходи к костру, Меченый!». Так вот как его, оказывается, зовут - Меченый. Мы одобрительно закивали головами - кличка была сильная, и немного подвинулись, освобождая место для сталкера. Он присел на ящик из-под тушенки, сразу же протянув руки к огню. Я сравнил свои запястья и его - выходило, что его были как минимум в два раза толще. С такими ручищами и на кровососа можно выходить без оружия, как суслика задушить. Заметив мой взгляд, Меченый поддернул рукав, прикрывая запястья. Но я успел разглядеть татуировку, две буквы, S.T., возможно, там было что-то еще. М-да, дела. Очередная загадка с этим сталкером.

- Как дела, Меченый? - решил задать вопрос Шустрым. Меченый поднял на него тяжелый взгляд и хрипло произнес:

- Живой пока, а ты?

- Я? Да нормалек. Меня, кстати, Шустрым кличут. Это вот Седой, Заяц, Студент, - стал представлять он сталкеров. Указав рукой в сторону постов, продолжил. - Там Малек, Бур, Сиплый, Вырви-Корень, ну там еще много наших. Попозже познакомишься, - Меченый согласно кивнул.

- Выпить есть? - спросил он, почему-то уставившись на меня. Все одновременно повернули головы в мою сторону.

- Есть, - неохотно, после небольшой паузы промямлил, я.

- Ну, вот, а говорил, что нет! - обрадовано сказал Заяц. - Давай, доставай, с меня закуски.

Он сразу вытащил из-под ног тощий рюкзак, и, немного покопавшись в нем, выудил соевую колбасу. Вслед за ним потянули завязки рюкзаков остальные. Глядя на них, я вытащил из рюкзака две бутылки «Казака», и поставил на импровизированный столик, который с поразительной быстротой наполнялся разнообразной едой. Поздний ужин обещал перерасти в очередную ночную пьянку.

- Ну, - подняв кружку, произнес Меченый. - За знакомство! - и махом осушил посуду. Мы незамедлительно последовали его примеру. Пропустив еще по одной, ребята налегли на пищу. После третьей захмелевшая братия затянула песню, кто-то приволок

гитару, и над Кордоном поплыла терзающая душу мелодия.

Но насладиться покоем и романтикой нам не дали. Из бункера с обрезом наперевес вышел Сидорович. Уставив двустволку в небо, торговец разрядил оба ствола, таким оригинальным способом привлекая наше внимание. Когда дым от выстрела расселся, он недовольно осведомился:

- Ну, что как курь на насесте разорались? Ночь на дворе. Ну-ка, на горшок и спать, Леприконцы, блин. А ты, Меченьй, зайди ко мне, дело есть.

Пришлось спешно закрывать лавочку. С Сидоровича станется, он ведь не только в небо может палить. Это мы уже проверили неоднократно, на себе.

Ночь прошла спокойно, но утро выдалось на редкость беспокойным. Едва взошло солнце, Волк собрал вокруг себя новичков, и объявил:

- Недоволен Сидор нами. Дармоеды, говорит, вы, на моей шее сидите, хабар не носите, - Волк озадачено почесал затылок, подбирая правильные слова. Иногда это действительно помогает - кровь приливает, и соображалка работает значительно лучше. Но видимо не в этот раз.

- Вот, ребята, - выдал, наконец, сталкер. - Тут такая фигня получается, засиделись вы тут без дела, штаны зря протираете. Со скуки уже дурью маетесь, пора вам на настоящее дело сходить. Но прежде надо помочь нашему брату сталкеру. Сидор шепнул, что на АТП вновь бандюки объявились. Наших парней положили, что к нам со Свалки шли. Пора им показать, кто на Кордоне хозяин, так что через час выступаем. Это и будет вам выпускным экзаменом с салютом. А после, - добавил он тише. - Тем, кто жив останется, лично дам рекомендацию любому сталкеру. Так что проверьте стволы, патроны, передохните чуток, и в путь. Ну, не вижу радости в глазах? - ободряюще и с улыбкой закончил вводную Волк.

Да, многие не предполагали такой вот оборот дел, но деваться нам было некуда, и поэтому мы все согласились. Обратного дома ведь не пойдешь. Да и не было у многих дома. Не было того места, где их ждут. Ждала их лишь Зона. Ждала и улыбалась старуха с косой, ежедневно собирающая жатву с полей Зоны Отчуждения.

*Продолжение следует...*

*Дамир [Феанор] Рябов*

## В гостях у критиков

### Критика... Как много в этом слове!

Многие из нас хоть раз в жизни пытались написать какое-то художественное произведение. Кто рассказ, кто стихотворение, а у кого-то хватило сил замахнуться и на роман. Не у всех получалось, не все находили в себе силы вытянуть внутреннюю логику произведения, размер, стиль. Не у всех хватало упорства дописать произведение до финала – логического или не очень. А помните то внутреннее волнение, с которым вы выдавали на просмотр свое первое произведение? Пусть снаружи изо всех сил демонстрировались равнодушие, скептицизм, ирония и чуть ли не насмешка над собой – но внутри этого не было. Тем, которые не остановились на первом, со вторым было уже проще, с третьим еще проще. Но волнение в той или иной степени присутствовало всегда, потому как само произведение для автора, его написавшего, не пустой набор букв на листе или в файле. Да и как может быть иначе, ведь произведение – тоже, образно говоря, ребенок, а родитель потратил некоторые силы на его «зачатие», «вынашивание» и «рождение на свет». А вложенный труд, причем труд добровольный, никак не может оставить равнодушным, о чем и говорит это волнение. А уж если речь идет о внутреннем мире, излитом на бумагу, о надеждах и разочарованиях автора – равнодушия однозначно быть не может.

И это есть и хорошо, и плохо.

Хорошо тем, что автор, не писавший равнодушно о действиях своего героя, однозначно не оставит равнодушным читателя. Речь не идет о том, чтобы читатель воспринял произведение положительно или отрицательно, речь идет о том, чтобы читатель – воспринял. Это служит установлению диалога между автором и читателем, а уж наладив начальный контакт, можно искать подходы друг к другу, можно пытаться понять читателю точку зрения автора, и если точка зрения автора хоть в чем-то будет совпадать с точкой зрения читателя на данный вопрос – контакт автор-читатель можно считать установленным.

Почему я говорю о таком одностороннем порядке разговора? Потому, что автор говорит к читателю, а не читатель к автору. Потому, что автору есть, что сказать. Ведь это именно автор пытается донести что-то свое до читателя, пытается быть услышанным. И уж то, как воспримет читатель рассказанное автором – то ли читиво на пару часов, то ли нечто поглубже – зависит большей частью от автора. Нет, не полностью, как можно было бы написать, но почти полностью, оставляя на часть читателя в этом одностороннем диалоге только возможность вникать и внимать, и вот это как раз зависит от читателя – то, как он воспримет, и сумеет ли воспринять мысль, которую пытался рассказать автор.

*Критика бывает двух видов – конструктивная и неконструктивная. Методы и средства они используют разные, и, в итоге, приводят к разным целям. Но, тем не менее, даже из неконструктивной критики при желании можно очень много для себя извлечь, для чего достаточно просто откинуть эмоциональный подтекст и сосредоточиться на указанных в самой критике моментах.*

*Конструктивная же критика с самого начала располагает на диалог между автором произведения и автором критики, потому что конструктивная критика, в отличие от неконструктивной, ориентирована не на то, чтобы указать недостатки, а на то, чтобы сделать обсуждаемое произведение как можно лучше.*

А что же плохого в равнодушии автора к своему произведению? Здесь, как ни странно, именно само равнодушие автора играет неоднозначную роль при оценке им самим своего произведения. Не каждый сумеет абстрагироваться от своего произведения и посмотреть на него холодным оценивающим взглядом. Некоторым для этого нужно время, спустя которое мысли и эмоции, живущие на момент написания произведения, улягутся, отступят, позволив увидеть мелкие и крупные погрешности в произведении. Крайне мало людей способно оценивать написанный самим собой текст тут же, по мере написания.

И вот тут на сцене появляется этот страшный зверь – критика.

Не секрет, что очень многих пугает само слов «критика». Почему-то сложилось четкое предубеждение, что критика – это обязательно разнос произведения в щепки, высмеивание всего и вся в нем, выискивание перлов и прочих недостатков. Что касается самой критики – то зачастую она заставляет желать не просто лучшего, а большего. К сожалению, критикам, как и писателям, далеко до идеала, и произведения как первых, так и вторых несут на себе все «родимые пятна» своих авторов. Происходит это по многим причинам. И по причине недостаточно широкого кругозора автора – а авторами тут являются и те, и другие – и по причине какого-то своего толкования как термина, так и назначения критики. Такая критика – да, без сомнения, указывает на недостатки произведения, но самый большой недостаток подобной критики тот, что она, отвлекаясь на мелочи, не видит главного, поскольку ее переполняют эмоции как автора, ее написавшего, так и автора, кому она адресована. А когда кипят эмоции, трезво взглянуть просто невозможно. Такая критика не есть конструктивна по сути, потому что она не настраивает на диалог двух сторон. Эта критика однобока, и служит в большей степени самоудовлетворению автора, ее написавшему, чем общей пользе дела. Я не буду сейчас задавать вопрос «какого дела», как и отвечать на него. Уже сам факт, что начался разговор между двумя сторонами, говорит о том, что дело в данный момент они делают одно. Да, подход разный, да, понимание и цели разные – но с обеих сторон разговор идет об одном и том же предмете. Потому, что если разговор начался не с целью поработать вместе над одним делом, то смысла в этом разговоре нет вообще, а имеет факт только самоутверждение одного за счет «пинания» другого.

А для плодотворной работы, особенно когда речь идет о сотрудничестве, сначала требуется установить отношения хотя бы с малой долей доверительности друг другу, иначе смысла в сотрудничестве опять-таки не будет. И вот здесь появляется конструктивная критика.

Конструктивная критика ставит перед собой совершенно иные задачи, чем неконструктивная. Она не ставит задачей высмеивать произведение, чтобы указать на его недостатки; она не ставит задачей указывать автору, как надо или не надо писать; автор критики не вступает в пререкания с автором произведения по поводу его, автора произведения, каких-либо взглядов на жизнь; критика не касается моральной стороны вопроса, если только моральная сторона не является предметом рассмотрения; если вопрос, заданный критиком, ведет в тупик, всегда есть возможность изменить постановку вопроса, или же разбить его на части, облегчив таким образом поиски ответа на этот вопрос; критика не оперирует слухами и сплетнями, а основана всегда на фактах, которые можно проверить; критикует главное в произведении, не отвлекаясь на мелочи, критикует сильные стороны произведения, а не задерживается на слабых; слабые же может только упомянуть; критикует не за то, что не было сказано, а за то, что было сказано; критикует каждое произведение по его же, произведения, правилам и критериям, а не придумывает свои для каждого произведения; добираясь до первопричин ошибки, не просто указывает на них, а предлагает способы устранения этих ошибок; ну

*Возражения неконструктивной критике всегда одни, и они не блещут оригинальностью. «Если сделанное или написанное плохо – сделайте или напишите лучше.»*

*С.Дацюк*

и самое главное – автор критики не позиционирует себя как противопоставление автору произведения, в критике нет соперничества, это понятие вообще недопустимо для конструктивной критики. Конструктивная критика ставит своей задачей сделать предложенное автором произведение как можно лучше. А это можно сделать, только встав на место автора, только попытавшись понять – именно понять! – что же хотел сказать произведением автор.

Аркадий и Борис Стругацкие, чьи имена для нас всех стали практически нарицательными, в одном из интервью, когда был задан вопрос о критике ими произведений других авторов, сказали, что самое главное, что следует делать при критической оценке чужого произведения – не вопить бездумно «фе!», а попытаться взглянуть на это произведение как на свое собственное, попытаться не просто его прочитать, а полюбить его, и только в таких условиях появится возможность действительно понять, что же хотел сказать автор, и насколько ему это удалось, или же наоборот, не удалось. Потому что конструктивная критика направлена прежде всего на созидание, на развитие вперед, на прогресс, и с этой точки зрения любую критику, не имеющую целью какое-либо развитие автора, можно назвать неконструктивной.

Я не стану рассматривать все пути и методы, которыми можно наладить диалог между двумя сторонами, критикующей и критикуемой, поскольку это не тема для рассмотрения данной статьи. Остановлюсь только на главных, которые лежат в основе любого конструктивного диалога. А главные – это открытость и искренность со стороны критикующей, и не меньшая открытость, как бы это сложно ни было, со стороны критикуемой. Нет, совсем не нужно пыжиться и изображать какую-либо доброжелательность, если таковой не имеется – невысказывание негативных эмоций уже шаг на пути к установке контакта. Впрочем, если негативные эмоции послужат пользе дела – то они не только возможны, но и нужны.

Вот и получается, что критика – это огромная работа не только над произведением, но и над собой. Автор учится воспринимать свои недостатки, а критик учится смотреть немного глубже, чтобы видеть, в какую сторону следует направить критику, чтобы отдача была как можно более полной.

Знаете, очень хочется напоследок спросить – когда человек орет среди глухих и сетует, что его не слышат, разве глухие виноваты в этом? А не сам ли оратор, которому не приходит в голову воспользоваться таким языком, на котором бы его поняли?

*Лучший способ раскритиковать чужую работу – это сделать ее лучше.*

*Неизвестный автор.*

**С уважением,  
MOrrant**

## Размышления на тему...

Все мы знаем, что этой осенью выйдет «последняя работа над ошибками», аддон S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти. Многие уже посетили КРИ и увидели проект вживую, остальным пришлось довольствоваться парой десятков скриншотов. Конечно, каждый ждет от аддона чего-то своего. Кто новых геймплейных возможностей, кто красивой графики, кто боевика, кто сюжета и атмосферы. Но есть такие люди, как фанфикеры или фанфлиты, проще говоря, начинающие фанаты-писатели, для которых предстоящий выход аддона – ничто другое, как копилка идей и вдохновения. А теперь, уважаемые читатели, представьте, сколько таких писателей и сколько появится новых оригинальных рассказов? Чтобы во всем этом разобраться, вспомним историю «Чистого неба».

Когда зимой 2008 года все идеи и сюжеты стали заезжены, а территории в рассказах истоптаны, фанфлитам, не оставалось ничего иного, как собирать крупички информации об ожидающемся приквеле, и пытаться из этих крупичек слепить произведение, больше основанное на собственных домыслах и фантазиях. У одних получалось, у других не очень. Начинающие писатели ждали с нетерпением выхода «Чистого неба», чтобы, наконец, увидеть Рыжий лес, Лиманск, Болота и так и не появившиеся в игре подземную Припять. У многих чесались руки написать что-либо интересное об этих местах, отправить туда своих героев. Не забывали и про обещанных оригинальных персонажей, которые могли привнести в рассказы фанатов больше жизненности. А про группировку «Чистое небо» и говорить нечего. Ждали писатели, ждали... и дождались.

В результате мы получили такую картину: подземную Припять вырезали, Лиманск оказался малоатмосферным (а для многих и безатмосферным) «проходняком», оригинальных и интересных(!) персонажей как кот наплакал, а группировка «Чистое небо» особой загадочностью не отличилась. Остались фанфлитам лишь Болота, Рыжий лес, да старик Лесник. Та доля интересного из короткосюжетного боевика под названием «Чистое небо». Естественно, фанаты выжали из этого «интересного» все до последней капли, из-за чего многие работы похожи, а идеи почти одинаковы. Наглядный пример – третий литературный конкурс.

Сейчас в фанатской литературе снова застой. То, что было, снова заездили настолько, что иногда читать тошно, а новые

*Хмурые весенние дни, напоминавшие атмосферу игры, канули в Лету. Солнце, тепло, мысли об отдыхе и море перемешиваются с мыслями о грядущем выходе аддона. Да, бесспорно, появление игры ждут все: кто с нетерпением, а кто – с... еще большим нетерпением. Особенно это заметно в творческой среде, где литераторы всех уровней состязаются в своем писательском мастерстве на третьем литературном конкурсе. Кроме страстей, бушующих в разделе за право попасть в третий сборник рассказов, стали просачиваться упорные слухи о том, что, возможно, компания GSC станет автором еще одного литературного ресурса. Что это будет? Когда? Какие цели будут преследоваться?*

*Информации нет, но слухи о скором открытии становятся все упорнее. Литературное сообщество ждет многого от этого проекта, однако большая часть этих ожиданий основана скорее на домыслах, чем на реальной информации. И тем не менее, несмотря на крайне скудные сведения, литературное сообщество возлагает на этот проект большие надежды, поскольку ожидается, что на этом ресурсе станет возможным пусть не все, но большая часть того, что была невозможна на основном официальном сайте.*

места не всегда приживаются читателям, да и описать их сложнее, сложнее передать ощущения присутствия.

И вот! Снова анонс новой игры. На этот раз разработчики отсекают все лишнее, оставляя лишь изюминки. И, если верить разработчикам и все обещанное будет в игре, тогда фан-фикшн литература переживет настоящий бум, ну или хотя бы ощутимый толчок. Причины тому:

1. Пять совершенно новых и больших локаций.

Новые локации достаточно большие и сильно отличающиеся друг от друга. Будет где разгуляться нашим печатным героям. Тем более подземные Припять и село Копачи явно вдохновят многих даже в случае малой атмосферности данных мест, что маловероятно. Как и Рыжий лес – обречены на успех.

2. Около 70(!) оригинальных побочных квестов.

70 оригинальных историй это не просто много – это очень много. Возможно, некоторые авторы продлят истории квестов, другие позаимствуют основную концепцию. В любом случае это внесет некий вклад в копилку историй Зоны, а ситуации, разыгранные в квестах, могут переключаться в рассказы.

3. Больше внимания сюжету

Разработчики уделили больше внимания сюжету, пока, конечно, неизвестно, что получится, но и это обязательно повлияет на новую волну фанатской литературы.

На данный момент это пока все, что может повлиять на сталкерскую литературу. Нам снова обещают уникальных персонажей, но из них пока известен лишь Борода, одним своим видом демонстрирующий, насколько он уникален.

В заключение.

Если Зов Припяти оправдает ожидания писателей хотя бы на 60% - это уже успех. Вот тогда, осенью, по моим прогнозам где-то через полтора месяца после выхода игры, уже известные фанфикиеры засядут за новые повести и романы, а начинающие будут писать свои произведения. Если оправдает Зов Припяти наши надежды, если нахлынет волна литературы, то Альянс Критиков совместно с Союзом творцов проведут интернет-конкурс, где путем голосования бывалых литераторов выявляются победители. Их работы будут собраны в интернет-сборник с качественной обложкой и размещены на основных порталах по сталкеру, а самые лучшие рассказы попадут на страницы журнала.

Читатель достоин лучшего.

*Виталий Огнев*

## Разговор о всеобщей грамотности. И безграмотности, конечно.

Что может быть лучше глоточка коньяка, бокала красного вина или другого любимого напитка, когда есть возможность получать такое удовольствие у живого огня, наблюдая за языками пламени, весело потрескивающего поленьями в камине? Удобные кресла, полукругом расставленные перед кованой каминной решеткой, так и располагают к неспешной, вдумчиво-рассудительной беседе.

Сегодня, по моей просьбе, в этой уютной обстановке собрались три человека, которых объединяет любовь к хорошей литературе и, не побоюсь такого сильного выражения, ненависть к корявым, небрежно набранным, написанным в угаре писательского зуда «перлам». Общность такого отношения к литературе вообще и «сталкерской» в частности, объединила их в Альянс Критиков. Притом, что люди эти очень разные, со своими собственными взглядами, критериями и подходом к оценке авторских текстов, и я надеюсь, что собравшись здесь, в этой атмосфере удобства и комфорта, они смогут спокойно поговорить о наблевшем, что будет небезынтересно и читателям.

**Я:** Знаете, при чтении современных произведений, особенно молодых авторов, так и приходят в голову мысли о всеобщей деградации населения. Как пишут, что пишут... Уровень грамотности в таких шедеврах не просто составляет желать лучшего - он умоляет этих авторов оставаться на второй год в пятом классе! Конечно, далеко не все начинающие авторы пишут настолько безграмотно, но с удручающей регулярностью встречается нечто невообразимое. Ну вот, к примеру, 3-й литературный конкурс по «Сталкеру» дает обильную пишу для подобных размышлений.

**IceBerg:** А ведь верное замечание насчет уровня грамотности. Читал вот тут недавно рассказ один, это же просто, мягко говоря, читать невозможно! Такие «перлы» встречаются! Вот, например, рассказ «Что же будет дальше». Я бы сказал, что это очередная попытка выразить свои мысли на бумаге, вот только бумага для таких «творений» в метрах исчисляется... Безграмотно, с наличием нелогизмов и без знания военного дела, автор «тужился» над тем, чтобы показать всего лишь судьбу несчастного военного офицера, и это у него, как видим, не получилось. Для примера и понятия о чем речь, приведу цитаты из текста: «*троя солдат младшего звания*», «*объекты были сталкерами*», «*укрылись остатки одиночек, гранат не осталось, пришлось брать их оружием*». Что такое «троя»? Если это числительное – тогда «трое», а если название мифического города, тогда с большой буквы. Впрочем, причем тут к третьему литературному конкурсу по миру игры та Троя? Думаю, хватит примеров. Закончу же все словами самого автора, лишь слегка перефразируя: «*Читатель, кажется, слегка офигел, но продолжил «высасывать» из рассказа смех. Вот, что еще нужно человеку для счастья? Тупость*». Или вот, рассказ «Диггер». Фразы: «*стоял, натягивая рюкзак и беря автомат, глянул на костер и уже окончательно насмотревшись*», «*глянул на «человека-зарядку»...убивали просто наповал!* А как тебе такие ляпы: «*свежий на вид труп*», «*Сивый развернулся на пятке и с левой ноги зашагал вперед*»? За такими «гениальными» высказываниями было очень трудно разглядеть сюжет, а тем более постараться понять, о чем речь вообще? Наличие опечаток и опечаток просто потерялось среди всего это литературного хаоса! Как вердикт, можно сказать, что единственным оправданием для автора может быть возможный юный возраст, либо плохое самочувствие в момент написания. Такие работы - своеобразный Выжигатель мозгов для всех читателей, любящих и уважающих Зону. Как жаль, что нет того, кто выключит этот Выжигатель мозгов.

**Ssereys:** Ну, дружище, Вы как-то слишком строго подходите, возможно, автору и не совсем удалось выразить свою мысль точно, доходчиво и грамотно, без всяких там «он выхватил нож и выстрелил». Ну молод он или она, поскорее хотелось свою работу на конкурс отправить, в надежде на всяческую похвальбу и восхищение талантом написавшего. На мой взгляд, обращать внимание на опечатки и ляпы нужно, автору указать на некоторые из них, в качестве демонстрации своих аргументов, тоже не помешает, но уж заклеивать-то не стоит.

*Название рассказа зачастую не раскрывает его сути, не спешите называть абы как. Повторю свою любимую фразу: один выстрел - один труп. Название должно быть как выстрел из СВД. Но это опять же мое мнение.*

**Феанор**



**Феанор:** Почему же не стоит? Рассказ выкладывается для прочтения публикой, читателями, и если бы у автора имелся немного уважения к своим читателям, он бы потрудился проверить орфографию хотя бы Вордом. Разве автора кто-то гнал в шею? Вот если взять упомянутого «Диггера», то такая, в целом-то неплохая очень идея о диггерах с треском провалилась; как и многие рассказы на третьем литконе, этот рассказ «блещет» обилием ошибок и нелогичностью. Множество аляповатых предложений сбивают с ритма прочтения. Что до описаний ГГ, они вышли бедноватыми, как и описание самой Зоны Отчуждения. Хотя, надо признать, на мой взгляд, название рассказа в тексте раскрыто, за что и получает плюс. Что же касается рассказа «Что же будет дальше» – сплошное обрывистое повествование непонятного эпизода. Нелогично и бессвязно. Вот пример нелогичности: вроде сталкер трепался об артефакте: «Я знаю, где найти ценный артефакт» и по логике вещей ГГ должен был пойти на его поиски. Но резкий переход к концовке все портит: «На следующий день оказалось, что Сталкер, который твердил о уникальном артефакте говорил правду и я, своими действиями навсегда похоронил какую то там тайну и т.д. И вот я здесь... В грузовике... Наказание – смерть» ввел меня в сомнения - а где кусок текста? Что это такое «и т.д.»? О чем хотел поведать на «автор»? У меня нет желания додумывать за него. Что за грузовик? Откуда и куда едет ГГ? Про ляпы и перлы я уже и говорить не стану. Идея хороша, но вот реализация подвела. После прочтения у меня сложилось чувство недосказанности. Концовка рассказа для меня осталась тайной за семью печатями.

*Маленький объем – большие проблемы; маленький текст сложно судить. Не все можно раскрыть в одной странице. Не все можно понять по 10 предложениям. Поэтому для меня оптимальный объем 5-10 страниц, в которые можно уложить и описания, и развить какой-никакой сюжет.*

**Феанор**

**Ssereys:** Да-да, товарищи, с этим согласен. Я тоже думаю, что автор, если не лично для себя пишет, не в «стол», а для прочтения другими людьми, должен все же на читателя ориентироваться. А то был тут недавно случай - выложили на конкурс рассказ, в котором ошибок было изрядно. И вот одна из них мне запомнилась – автор использовал неверное окончание, изменив падеж слова «ожидальная», получилось у него вовсе нелепое «ожидальня». Оказывается, неблагозвучное название «ожидальная» - это узкоспециальный архитектурный термин, и давай автор огрызаться на комментарии читателей, особо напирая на то, что я-де специалист дипломированный, термин использую профессиональный. А представьте, если начинающий писатель – врач. И как начнет он писать о «...проникающем ранении брюшной полости с повреждением брыжейки и пневмотораксом правого легкого» - ну так примерно, вместо того, что бы написать проще, мол, ранен был персонаж в живот и правый бок. Или юрист, о задержании военными сталкера – «превентивные мероприятия, повлекшие ограничение свободы лица, пресечение деяний которого обусловлено незаконным характером, сочетающимся с преюдицией нарушения ...». Я, конечно, тут преувеличил, но по большому счету, за что мы ценим сильные, яркие произведения? За то, что читаются они легко, интересно. А если обычный язык изложения терминами насытить узкоспециальными, или описаниями высокохудожественными настолько, что читателю не понять, о чем речь – кому это надо? Мы ведь о художественной литературе говорим, а значит – об удовольствии, от прочтения возникающем. Или, наоборот, о возникающем вместо удовольствия чувстве раздражения.

**IceBerg:** Да, про раздражение. Я вот что скажу – меня лично очень сильно раздражает, когда пытаются описывать зверинец Зоны. Я не вижу, что там может быть интересного, я не понимаю этого. Ну ладно бы, писалось так, чтобы читать можно было – возможно, я бы попытался понять, но ведь нет! Практически все эти рассказы представляют для меня серию «Биология Зоны. Курс для школьников младших классов». Вот, например, рассказ «Кровосос». Очередная попытка показать «тварь, мутанта» разумным и даже человеческим существом, которая не увенчалась успехом! Так сказать, пародия на пародию и только. Волей неволей всплывают воспоминания о «состоянии души», приходящее после хорошо проведенного вечера, и никак не наталкивающее на мысли о вампирах и их проблемах.

**Feanor:** Согласен, рассказ оригинальностью не блещет. Ладно, хоть автор порадовал минимальным количеством ошибок. Что же до жизненности, то я так думаю, что скудность описаний сыг-

рала свою роль в невыразительности рассказа. И не доказало жизненности, как и не добавило правдивости. Минимум текста, минимум описаний, ни юмора, ни логической завершенности. Рассказ без начала и конца. Кто это? Кем он был и что с ним случилось? Все это осталось за кадром. А читать бред «мутанта» и додумывать за «автора» мне неинтересно. Но, как говорится, краткость сестра таланта.

**IceBerg:** Краткость сестра не этого таланта! Именно скудное описание ситуации с перевоплощением человека в вампира (кровососа) портит, а точнее, вообще не показывает всю трагичность ситуации. Десяток чувств и слабенькое описание окружающей обстановки не помогли понять автора. Как результат, работа слаба и мелка! Таких много и это смущает!

**Феанор:** Впрочем, должен признать, что на конкурсе встречаются и хорошие работы, что не может не радовать. Вот, например, рассказ-каламбур «Новогодняя сказка». Идея отличная вкупе с сюжетом. Собрать всех и монстров, и людей под сенью новогодней елки, и провести веселую встречу Нового года – по-моему, отличная мысль и неплохо реализованная.

**IceBerg:** Единственный рассказ, в котором «народ прикалывался по полной программе». Именно прикалывался и шутил. Рассказ, после прочтения которого у меня долго болел живот и скулы от смеха. Автор настолько качественно показал юмор Зоны в канун Нового года, что писать какие либо гадости нет смысла... Оригинальная идея, оригинальное исполнение и, конечно же, юмор, сделали свое дело. Примером остроты юмора может служить следующий эпизод: «Только не сажайте рядом «Долговцев» и «Свободовцев», - засуетился залом<sup>5</sup>, - А то сначала пьяные подружатся, а потом морды друг другу бить начнут. Посадите между ними «Монолитовцев», этих не жалко!» Ну, разве не молодец? Вот так и надо писать о смешном, а не делать из серьезного смешное... Автору спасибо!

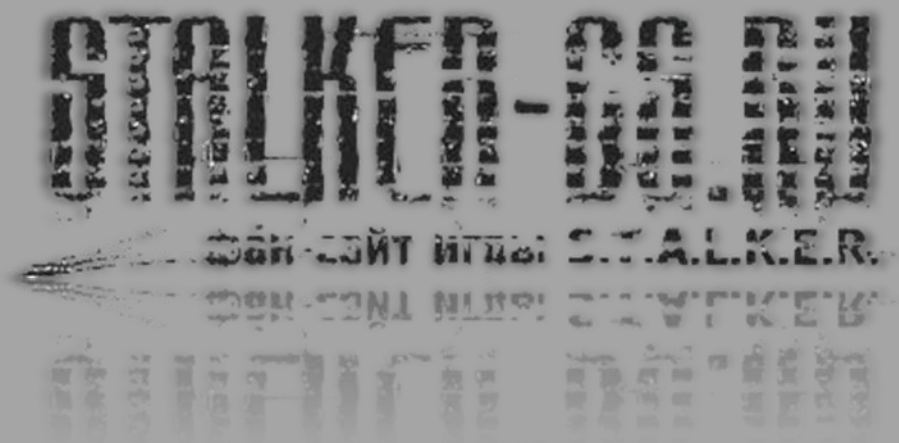
**Я:** Уважаемые критики, много в Ваших словах содержится справедливых и точных упреков в адрес начинающих авторов. Действительно, ошибки и ляпы существенно снижают удовольствие от прочтения произведений начинающих авторов. Но при этом, хочу заметить, что ваши замечания иногда выходят такими колкими, что авторы уже о пользе критики и не думают, замыкаются в своей обиде. Вон автор, неудачно использовавший термин архитектурный, попросил с конкурса свою работу снять – а рассказ был в целом неплох, я читал его с интересом. Редактуры старательной этому произведению не хватало, а вышло так, что критика вовсе загубила начинание – хорошо, если только этот рассказ. А если его автор совсем с расстроенных чувств писать перестанет, а? В общем, спасибо Вам за такую содержательную беседу, был очень рад возможности понаблюдать за обменом в вашими мнениями, и все же на будущее всех вас прошу – будьте немного добрее, ну хоть немного.

**А.С. Перов, корреспондент «СтС»,  
05 мая 2009 года.**

*И последнее, что я хотел сказать это – концовка. Концовка должна быть такой, чтоб заставить задуматься читателя. Ведь для чего пишете? Какой смысл в простом перечислении действий героев? Книга должна нести мысль, и концовка рассказа за эту мысль подчеркивать и заставлять читателя задуматься о смысле бытия. Или хотя бы просто о смысле.*

**Феанор**

<sup>5</sup> Авторская орфография сохранена. Прим.ред.



## Сталкеры!

Эта статья предназначена в первую очередь пользователям ресурса [stalker-cs.ru](http://stalker-cs.ru), а так же всем, кого данный ресурс заинтересовал. Расскажем о последних новостях нашего сайта, а так же обо всех происшедших за месяц изменениях.

В первую очередь обращаем ваше внимание на то, что у нас снова изменения в дизайне. Пусть чуть-чуть, незначительно, но теперь внешний вид страниц сайта больше соответствует сталкерской тематике, на что и ориентирован сайт в первую очередь. Изменился фоновый рисунок за основной частью страниц, изменились оформления тематических блоков на страницах сайта. Были изменены иконки для групп пользователей, которые отображаются в ваших PDA, а иконка, символизирующая о статусе offline-online, была вынесена из PDA на панель рядом с ником пользователя. За все изменения в дизайне несет ответственность **Argus**, и работа его, как всегда, на высоком уровне.

Начал развиваться, вернее, переоформляться, раздел энциклопедических знаний, собранных по игровой Зоне. Раньше раздел этот был оформлен под другой дизайн, где центральная часть страницы была почти в два раза шире, и на данный момент почти вся энциклопедия ломает вид страниц сайта, поэтому было решено ее переделать, поправив под нужную ширину страниц. Раздел, посвященный Зову Припяти, уже большей частью оформлен, хотя данных по игре в нем пока еще мало. Но со временем туда будут вноситься коррективы и дополнения, по мере появления новых сведений. Раздел, посвященный Теням Чернобыля, оформлен частично. Основные обозначения категорий уже вывешены, но пока еще информация на них перенесена не вся. Раздел, посвященный Чистому Небу, только начинает оформляться, и пока в данном разделе доступно всего две категории. Со временем все данные из предыдущей энциклопедии будут перенесены и переоформлены правильно, чтобы вам было удобнее искать и находить нужную вам информацию касательно игры.

Так же получил новое дыхание клановый раздел нашего сайта. **Redyctor12** решил плотно заняться развитием клана нашего сайта, и очень хочется надеяться, что это развитие не остановится на полпути, а послужит толчком к возрождению клана нашего сайта.

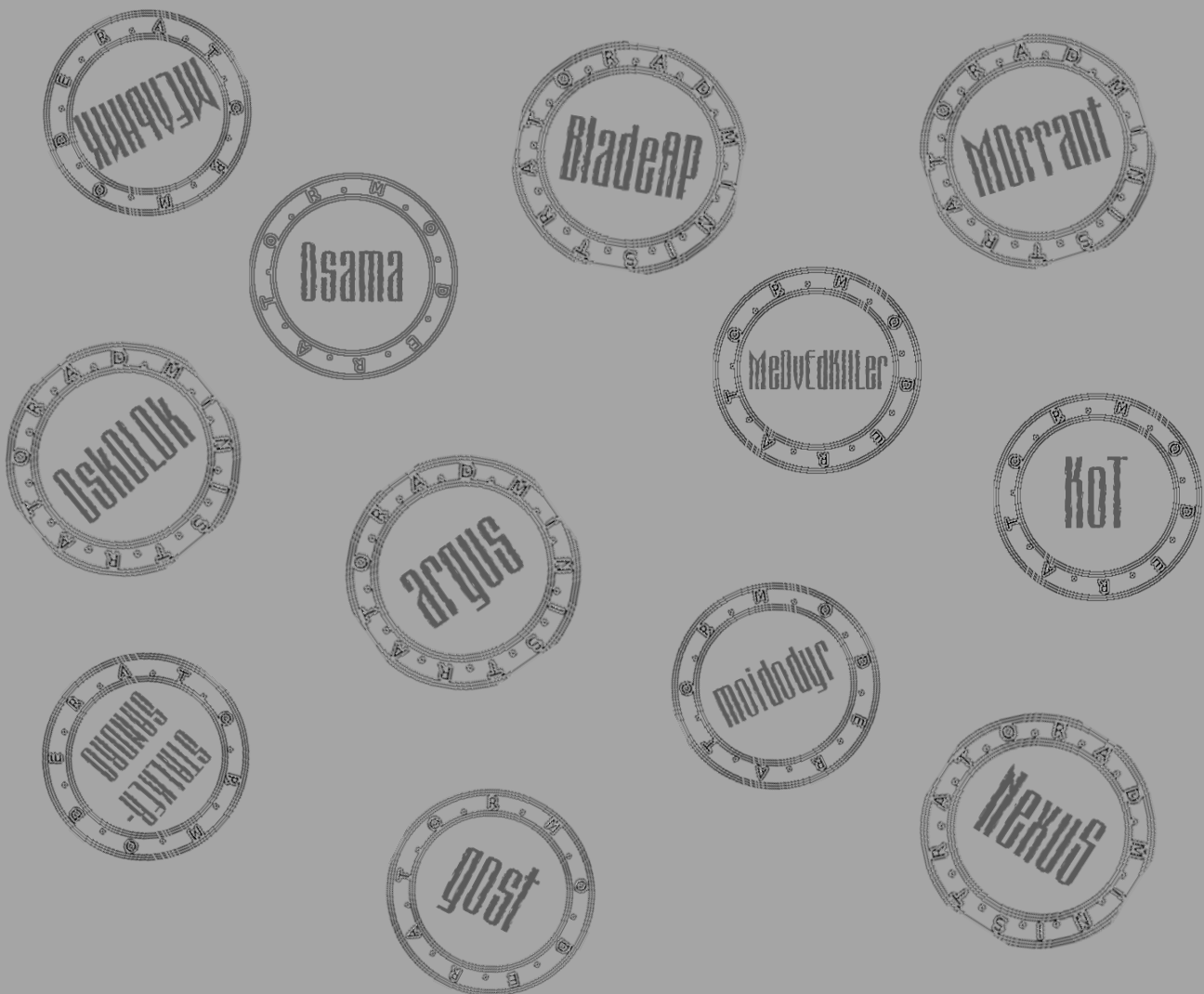
На главной странице нашего сайта становится горячо – там каждый день выкладываются новости об ожидаемом аддоне «Зов Припяти». И надо сказать – практически все новости радуют, ожидание игры становится напряженным, но игра, по рассказам очевидцев, того стоит. В игре очень даже возможно мы увидим именно ту атмосферу, которая наиболее полно соответствует сталкеру, а не коридорному шутеру. Сталкер не должен быть прямолинейным, что нам так не нравилось в ТЧ (Припять), в ЧН (Лиманск); сталкер, в первую очередь, новый неизвестный мир, который бы очень хотелось исследовать, а не просто «мочить» всех подряд. И в аддоне такого «мочилова» не должно

быть, все предпосылки именно за это. Уже одни только 70 ручных квестов стоят многого. По словам О.Яворского, игра рассчитана на 7 часов прохождения прямого задания, плюс режим freerplay, который начнется после его выполнения, рассчитан на примерно 25 часов игры. Но вряд ли кому захочется пробегать игру на время – потому как если там нас действительно ждут все показанные вкусы, то очень многим захочется играть неторопливо и тщательно осматриваясь.

В разделе флеш-игр появилось много новых игр разных жанров. И многим идея с играми понравилась, было много отзывов о том, что на сайте стало интереснее проводить время, чем раньше. В планах есть идея; некоторым намеком на нее послужила игра «Собери автомат», которую вы могли видеть недавно на главной странице нашего сайта. Саму идею мы пока говорить не будем, потому что она еще не доработана, но вполне возможно, что очень скоро она будет реализована. А как это узнать? Следите за пунктами в меню нашего сайта – там она появится сразу, как будет доработана.

В окончании этого небольшого обзора больших перемен хочется сказать нашим пользователям - мы прислушиваемся к вашим идеям, пожеланиям. Да, не все они воплощаются в жизнь, многие из них перерабатываются и видоизменяются. Но ваше мнение и участие в жизни ресурса - безумно важно для Всех НАС.

*С уважением, администрация сайта.*



## Группировки нашего сайта

Продолжая разговор о группировках нашего сайта, в этом номере мы хотели бы рассмотреть две такие группировки, почти противопоставленные друг другу, как Военные Сталкеры и Наемники.

Военные сталкеры и Наемники – в чем между ними разница? Что те, что те профессиональные военные, спецназ, элита, можно сказать. Что те, что те отличаются мастерством и бойцовскими качествами; что те, что те получают за свое пребывание в Зоне и выполнение в ней работы деньги; что у тех, что у тех всегда самое лучшее вооружение и средства защиты от аномальных и прочих проявлений Зоны.

Хотя вопрос, в чем разница, слегка неуместен, поскольку первые находятся в Зоне не просто официально, но по заданию, а вторые – тщательно скрываются, не желая обнаруживать свое местоположение. Первые занимаются сбором сведений, исследуют Зону, вторые же занимаются только тем, за что было заплачено, и только в том случае, если оплата их удовлетворяет. Общего между ними только их профессионализм.

Ну что ж, давайте посмотрим...

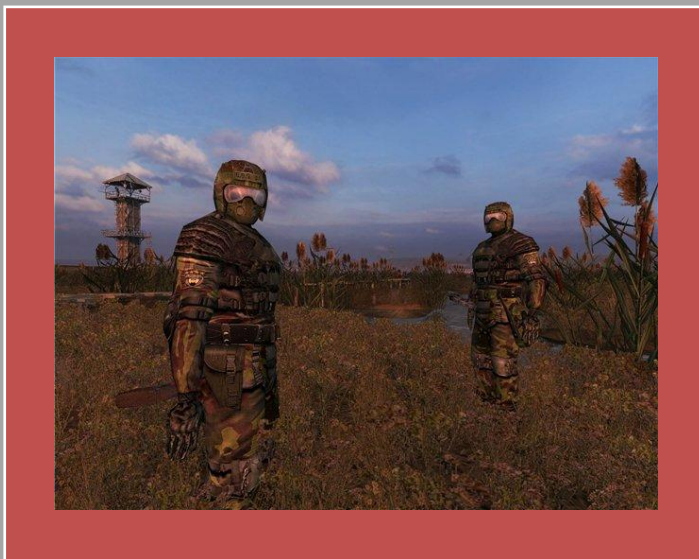
### Военные сталкеры



Все вооружённые силы в Зоне можно разделить на 2 вида: Армия и Военные Сталкеры.

Армия состоит, как правило, из солдат регулярных воинских частей.

Вооружены оружием отечественного производителя: АКС-74У, АК-74, АН-94 «Абакан». Из брони используют ПС3-7 (младший состав) и бронекостюм Берилл 5М (старший состав). Броня, используемая солдатами, больше рассчитана на ведение боев, поэтому защита от аномалий у бронекостюмов не очень сильная. В задачи армии входит охрана военных объектов, отстрел мутантов, отлов мародеров, охрана периметра, охрана бункера учёных. В Зоне располагаются на нескольких точках. Это НИИ Агропром, Блокпост на Периметре, блокпост под мостом на Кордоне. Периодически проводят рейды внутрь Зоны. Из техники используют БТР-70 - устаревшие, но достаточно надежные бронетранспортеры, во множестве оставшиеся в Зоне с советских времен, вертолёт МИ-24 - эти вертолеты используются для патрулирования Зоны, поддержки армии и военных сталкеров во время спецопераций, проведения розысково-спасательных операций, доставки грузов в лагеря ученых и уничтожения крупных стай мутантов.



Армия заинтересована в изучении последствий и причин катастрофы, картографировании Зоны и ее аномалий. Для этих целей они используют военных сталкеров, которых набирают среди сталкеров и солдатской элиты. Военные сталкеры – это ветераны, солдаты, прошедшие специальную подготовку; обвешаны кучей аппаратуры, хорошо вооружены, встречаются редко. Могут ходить как поодиночке, так и группами до пяти сталкеров. Встречают простых сталкеров огнем. Военных сталкеров посылают только на интересующие военных объекты (места большой катастрофы, потерянный НИИ и т.д.). Так, например, военные сталкеры на территории НИИ «Агропром» изучают остаточную радиацию и местные аномалии.

### Система званий



Звание Рядовой выдается автоматически всем бойцам, при вступлении в группировку Военные Сталкеры.



Звание Ефрейтор выдается по желанию бойца, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 20 постов, время нахождения в группировке не менее недели.



Звание Младший Сержант выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Ефрейтор, при наличии положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 50 постов, время нахождения в группировке не менее двух недель.



Звание Сержант выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Младший Сержант, при наличии положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 75 постов, время нахождения в группировке не менее 3 недель.



Звание Старший Сержант выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Сержант, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 100 постов, время нахождения в группировке не менее 4 недель.



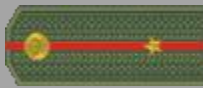
Звание Старшина выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Старший Сержант, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 125 постов, время нахождения в группировке не менее 5 недель.



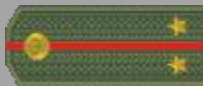
Звание Прапорщик выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Старшина, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 150 постов, время нахождения в группировке не менее 6 недель.



Звание Старший Прапорщик выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Прапорщик, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 175 постов, время нахождения в группировке не менее 7 недель.



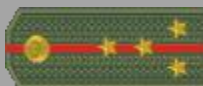
Звание Младший Лейтенант выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Старший Прапорщик, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 200 постов, время нахождения в группировке не менее 8 недель.



Звание Лейтенант выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Младший Лейтенант, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 225 постов, время нахождения в группировке не менее 9 недель.



Звание Старший Лейтенант выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Лейтенант, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 250 постов, время нахождения в группировке не менее 10 недель.



Звание Капитан выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Старший Лейтенант, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 275 постов, время нахождения в группировке не менее 11 недель.



Звание Майор могут иметь только 4 человека. Выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Капитан, при наличии у него положительной репутации, при отсутствии замечаний, при наличии не менее 300 постов, время нахождения в группировке не менее 12 недель.

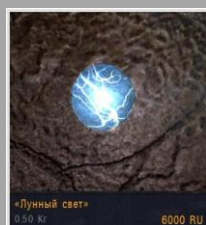
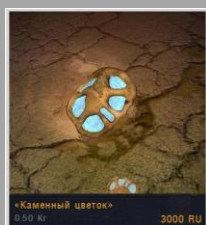


Звание Подполковник может иметь только один человек. Выдаётся по желанию бойца, при наличии у него звания Майор, при положительной репутации, при пустой истории замечаний, при наличии 350 постов, время нахождения в группировке не менее 15 недель.



Звание Полковник может иметь только один человек. Выдается по желанию бойца, при наличии у него звания Подполковник, при положительной репутации, при пустой истории замечаний, при наличии 400 постов, время нахождения в группировке не менее 16 недель.

Военные сталкеры, как люди, для которых порядок – образ жизни, создали самый подробный классификатор аномалий, живых мутантов, артефактов и прочих порождений Зоны.





Хоть в группировке Военные Сталкеры действует и жесткая дисциплина, это не пугает опытных бойцов, а выработанная слаженность действий не раз спасала им жизни во время смертельно опасных исследований этого страшного и загадочного мира – мира Зоны.

В группировке приняты свои награды для чем-то отличившихся во время заданий солдат. Пусть наград немного, но дело не в количестве, а в самих наградах. Заслужить такую награду весьма почетно.

### Награды группировки:



«Козий рог».

Выдается за победу в конкурсе, проведенным внутри группировки.



«Радиоактивное мясо».

Выдается за большой и неоднократный вклад в развитие группировки, стремление улучшить ее.



«Небо».

Выдается за графическое оформление тем, создание юзербаров, аватаров, ПДА, подбор нужных кадров и изображений.



«Око».

Выдается за выдающиеся бои с другими группировками, при условии, что количество убийств как минимум на 50 превышало количество смертей, и с таким результатом было сыграно не менее 10 боев.



«ТДВ»

Выдается за постоянное участие в боях с другими группировками, при условии, что было сыграно не менее 10 боев.

Для передвижения по Зоне военные сталкеры используют разные доступные им средства передвижения.



## Транспорт БТР-70



Для операций в Зоне армия старается не использовать современную, дорогую технику, в силу того, что после использования ее приходится уничтожать - за периметр ее не выпускают. Поэтому армейские части используют эти устаревшие, но достаточно надежные бронетранспортеры, во множестве оставшиеся в Зоне с советских времен. Купить это средство сможет не каждый сталкер из-за его приличной цены, а вот отбить у патруля возможно. Но громадный расход бензина делает этого колесного монстра не очень популярным в среде сталкеров.

Цена: 5300 рублей  
Вместимость: шестнадцать человек.  
Грузоподъемность: 1000 кг  
Вооружение: 14,2 мм пулемет  
Скорость: до 80 км/ч  
Для работы необходим: большой запас бензина

## Ми-24



Как и прочая военная техника, остаются в Зоне с советских времен. Эти вертолеты используются для патрулирования Зоны, поддержки армии и военных сталкеров во время спецопераций, проведения розысково-спасательных операций, доставки грузов в лагеря ученых и уничтожения крупных стай мутантов. Одинокому сталкеру особой опасности не представляют, впрочем, как и он для них. Однако, дразнить автоматной стрельбой экипажи этого бронированного вертолета не рекомендуется. В этом случае спастись будет сложно. Купить ПЗРК в Зоне можно, но обычно сталкеры не тратят горы денег на сомнительное удовольствие от сбитого вертолета.

Вместимость: 10 человек.  
Грузоподъемность: 1500 кг  
Встроенное вооружение: 4-х ствольная пулеметная турель калибра 12,7 мм  
Скорость: до 300 км/ч

## Нива



Провезти технику мимо блокпостов невозможно, поэтому сталкеры добывают ее на территории Зоны, с кладбищ и захоронений облученной техники. После ремонта и небольших модификаций, это отличное средство передвижения по Зоне. На технику обычно ставят бронированные пластины и аппаратуру, экранирующую аномальные воздействия. Покупая технику, будьте бдительны - обязательно проверьте ее на радиацию. Нива - легковой автомобиль повышенной проходимости.

Цена: 1800 рублей  
Вместимость: четыре человека.  
Грузоподъемность: 200 кг  
Скорость: до 70 км/ч  
Для работы необходим: запас бензина.

## Наемники

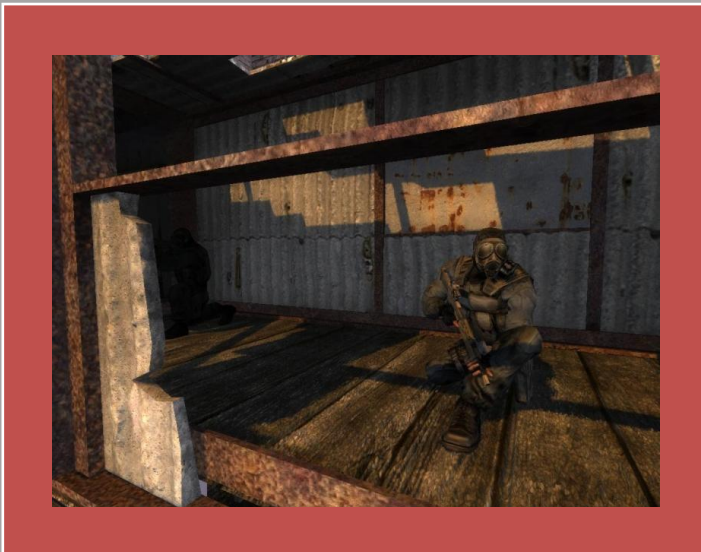


«Ничего личного – нам заплатили», - эти слова доводилось слышать сталкерам в Зоне, и немногие смогут сказать, что слышали их собственными ушами. Равно как сказать, что видели того, кто бы мог произнести эти слова. Однако эта фраза стала чуть ли не девизом одной из самых профессиональных группировок в Зоне, а именно – Наемников.

Про наемников известно намного меньше. Это, пожалуй, самая загадочная и скрытная группировка в Зоне, в существование которой многие даже не верят.

Кое-кто постоянно пользуется услугами наемников: профессионалы в своей области, они быстро расправятся с любым сталкером, и даже могут полностью ликвидировать небольшую группировку. Следов и улик за собой не оставляют.

Многие долго и безуспешно пытались разыскать базу наемников - по разным данным она находится то на Дикой Территории, то в Мертвом городе.



Но встретить наемников можно везде в Зоне, ибо условия контрактов могут зашвырнуть их и на Кордон, и даже в Сердце Зоны - ЧАЭС.

Отличить наемника от сталкера очень просто - наемник увешан дорогим оборудованием, сосредоточен, хладнокровен. В его глазах не горит огонь - в них лишь лед хладнокровного убийцы. Встреча с ним обернется серьезными проблемами даже для матерого сталкера. Пусть наемники и сгинут в первой же аномалии, но что касается войны с людьми - тут равных им нет.

Конкретно наша база находится на Дикой Территории (как и в игре, собственно).

У нас нет какой-то своей цели - мы не собираемся захватывать Зону, мы не стремимся ее изучить, но в одном я, как лидер наемников, уверен - победит тот, кто больше заплатит....

Эта группировка многословностью не отличается, предпочитая разговоры делу. В ней, группировке, были сформированы два боевых отряда – Дельта и Омега.



«Дельта» - в честь одного из лучших отрядов спецназа в мире. Это штурмовики, бойцы ближнего боя, камикадзе.

Отряд «Омега» - снайперы наемников. Пока "Дельта" кидает свои тушки под пули сталкеров, "Омега" расчетливо и аккуратно отстреливает противников.



## Награды наемников



Награда-1 "Патрон" - награда наемников. Выдается за участие в войне группировок.



Награда-2 "Прицел" - награда наемников. Выдается лучшему снайперу.



Награда-3 "Магазин штурмовой винтовки" - награда наемников. Выдается лучшему штурмовику.



Награда-4 "Боевой нож" - награда наемников. Выдается лучшему ассасину.



Награда-5 "Colt1911" - награда наемников. Выдается лучшему бойцу наемников



Награда-6 "Граната" - награда наемников. Выдается лучшему подрывнику наемников.



Награда-7 "Золотой болт" - награда наемников. Выдается самому преданному своему делу и незаменимому наемнику.



Награда-8 "Жетоны" - награда наемников. Выдается долгожителям группировки.



Награда-9 "Противогаз" - награда наемников. Пока не придумал за что выдавать.

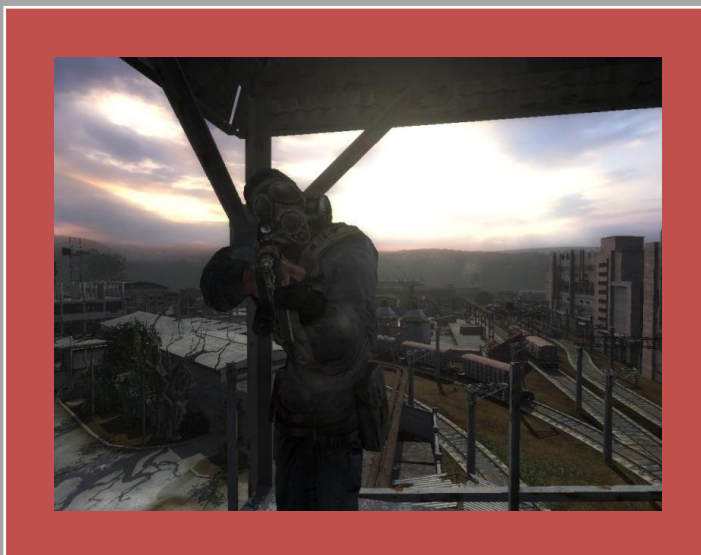


Награда-10 "Нашивка "Дельта"" - награда наемников. Выдается бойцам отряда "Дельта".



Награда-11 "Фляжка" - награда наемников. Выдается наемникам активно помогающим собратьям по оружию.

Как видим, сведений о группировке крайне мало, и те довольно общие и обрывочные. Группировка явно не желает рекламировать себя, и о причинах этого нежелания нам приходится только догадываться. Они предпочитают оставаться скрытыми от всех, нанося удары из ниоткуда и исчезая в никуда, как японские ниндзя, а все сталкерское сообщество опасается этой группировки. Да и не удивительно – ведь каждый может стать целью очередного заказа, о котором он и знать не будет. Поэтому и предпочитают сталкеры держаться подальше от всяких ненужных мест, чтобы ненароком, вопреки собственным желаниям, не стать обладателем какой-либо ценной информации, которой в Зоне довольно много в самых неожиданных местах, и сбыть которую потому крайне трудно, а вот стать жертвой заказа – крайне легко.



## Общество

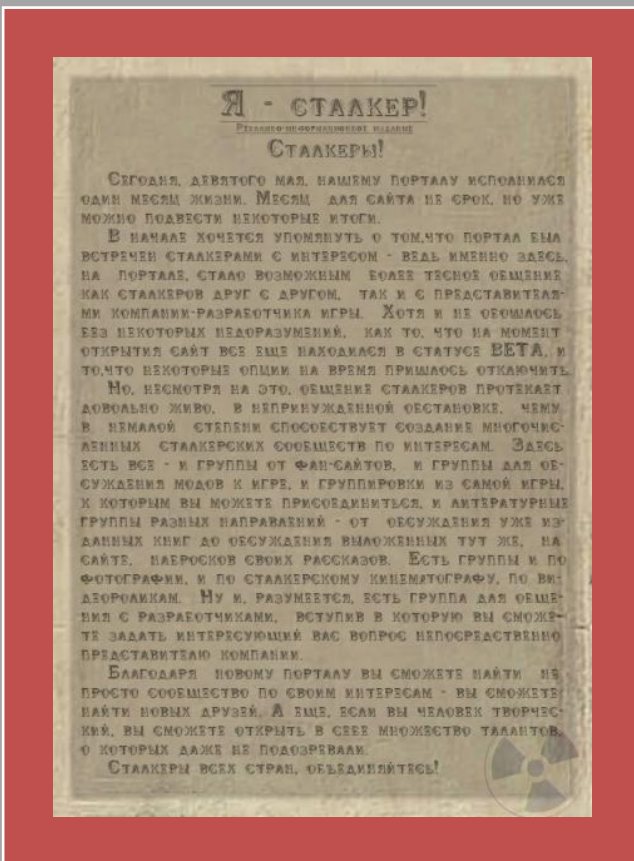
## Официальный портал «Я – сталкер!»

Как вы все помните, совсем недавно был открыт новый портал, предназначенный для более комфортного общения как сталкеров между собой, так и с представителями компании-разработчика. Можно даже сказать, встречи «без галстуков», в спокойной дружеской атмосфере, где можно запросто отправить приглашение стать друзьями любому сталкеру, заглянувшему на огонек. Открытие портала было встречено сталкерами не просто радостно, а с восторгом, потому что многие уже очень давно ожидали от разработчика именно этого шага. Нет, не социальной сети наподобие всем известного «ВКонтакте», а именно общения. Очень многим хотелось задать вопрос напрямую представителю компании, а не днями и неделями ждать ответа на страницах официального форума. Ну и можно добавить, что открываемый портал приносил нечто новое в общение сталкеров между собой. Тогда, как на форумах (и официальный форум не ставится даже в пример, поскольку этот метод общения практикуется почти на всех форумах) крайне нежелательно было выходить за рамки основной обсуждаемой темы топика, флуд и оффтоп там не приветствовались, то здесь, в дружеской обстановке, эти условные ограничители практически перестали работать, что есть и хорошо, и плохо. Хорошо тем, что само общение сталкеров стало менее напряженным, а плохо тем, что из-за этих отбросов условностей общение нередко начало срываться на повышенные тона, грубость и оскорбления.

*Зашел-вышел... Скучно здесь!  
Мало нового, в основном те же фото, одинаковые обои, опросы глупее день ото дня... Залил в альбом новые обои и свалил...*

**MaxDiesel**

Совсем недавно, девятого мая, сталкерский портал «Я – сталкер!» отметил месяц жизни. И



этот месяц прошел очень живо и горячо, было создано много групп, собравших участников по интересам, начиная от групп по модостроению, и заканчивая группами, объединившими пользователей фан-сайтов. Практически в каждой группе тут же разжегся свой костер и открылся свой бар. Были созданы группировки, представляющие игровые группировки, в которые мы вступали в игре, а на специально созданной для этого территории была начата форумная ролевая игра «Война группировок». К сожалению, из-за некоторых особенностей движка портала, в процессе игры постоянно происходила путаница, выражавшаяся для зрителей в неудобстве просмотра темы (каждый раз приходилось возвращаться к первому посту, чтобы определить, с которой стороны был произведен сейчас ход). Эти, и не только эти, неудобства несколько охладили такой живой поначалу интерес. Причем больше недовольства у пользователей вызывает кажущаяся холодность и чуть ли не равнодушие со стороны администрации ресурса к происходящему на нем. Выражается это в безумном количестве и низком качестве размещаемых на портале опросов, большая часть из которых не только бессодержательна, но и дубли-

рует ранее созданные точно такие же опросы. Из-за не совсем верного понимания пользователями функции страницы сайта «Объявления» пришлось дополнительные категории для создания объявлений, однако и это не очень-то спасает.

А что же думают сами пользователи сайта о новом проекте компании GSC? Приведем два мнения, отличающихся друг от друга кардинально.

*Чернобыль. АЭС. Зона отчуждения. Сталкер. Все эти слова находят отголоски в душах миллионов почитателей игры. Задевают тонкие струны, заставляя проходить игру снова и снова. Бесчисленное количество слов и отзывов, предложений и вопросов исчерпали топики официальных форумов игр «Тени Чернобыля» и «Чистое Небо». Выпущено немало модификаций, которые дали второе, а то и третье, дыхание как играм, так и поклонникам. Не успел, как любят говорить представители GSC, «комьюнити» прийти в себя после выхода пролога, как компания разработчик вводит в строй новый портал с гордым названием «Я - Сталкер». Тысячи поклонников устремляются в новые пенаты и...*

*Вот на этом «и...» хотелось бы остановиться подробнее. Что же вышло из очередной задумки? Получилось ли то, что задумывали разработчики игры? Что получили поклонники? Автор этих строк высказывает исключительно свое мнение; наверняка найдутся те, кто с этим мнением будет солидарен, однако, будут и те, кто не поддержит такую точку зрения. Итак, «Я Сталкер» - ресурс, который девятого июня отметит свой второй месяц существования. Безусловно, такого притока пользователей на ресурс за столь короткий срок встретить где-то еще невозможно. Но это-то как раз объяснимо. Поклонники игры с официального форума, огромного количества фан-сайтов, ресурсов любителей игры, ринулись в новый мир общения.*

**Большой ли интерактивностью обладает ЯС, чем сайт/сайты, которые Вы посещали ранее?**

1. Да, я могу получить от пользователей ЯС больше информации, и предоставить свою также в большем объеме, да и отзывы быстрее получаю – 67%
2. Возможности стандартные, только форма их подачи другая – 18%
3. Слишком много всяких прибабасов, а действительно новых идей маловато - 11%
4. Чего там сравнивать, «бета» ж, - подождем еще – 4%

**Нравится ли Вам «Я - Сталкер»?**

**Больше ли возможностей для общения и знакомств дает ЯС (по сравнению с другими сталкер-сайтами)?**

1. Да, гораздо больше возможностей – 56%
2. Не настолько уж и больше – 34%
3. То же самое, никакой разницы между ЯС и другими порталами - 7%
4. Я не сравниваю - 4%

*Сколько было восторга, ликования, упоительных отзывов, буйств фантазии! Открывались десятки сообществ, люди объединялись в группы. Вот, вот оно - то, для чего и задумывался проект! Свободное общение поклонников игры, возможность пожить в роли персонажа, пусть и виртуально. Зажигались костры, открывались бары, происходили ссоры и споры, завязывались дружба и соперничество – проект ожил.*

*Пользователи, на манер броуновского движения, снуют по разделам ресурса. Общение раздувает топики. Появляются блоги, альбомы фотографий и скриншотов. Мнения, отзывы, восторги и негатив буквально в каждой группе. Эмоции, эмоции, эмоции...*

*Но что-то гложет. Или, может быть, одного меня? Думаю, что нет. Не я один такой. Постепенно восторг сменяется разочарованием. Новый ресурс медленно, но верно скатывается в область сплошного флуда, начинает процветать ругань, а невозможность привычной*

модерации сводит на нет старания горстки людей, пытающихся удержать все в рамках. Несомненно одно, проект принес пользу! Хотя бы в том, что многие поклонники нашли здесь друзей, нашли тех, кто, оказывается, жил совсем рядом. За это – огромный «респект и уважуха», как любят писать сейчас. Нужно было продолжать развивать проект, продумывать способы контроля, пусть не тотального, который возможен на форумах, но хоть легкого. Но нет. Проблемы, с которыми столкнулись игравшие в «S.T.A.L.K.E.R.», всплыли и на «Я - Сталкер»! Глюки, баги, откровенные недоработки... Что это? Нежелание доводить все до логического конца? Или уже устоявшаяся практика выпуска в свет недопродукта? Почему такое неуважение к нам, пользователям продукта? Безусловно, найдутся тысячи причин, весьма значительных и увесистых, которыми можно прикрыться и оправдаться. Тут вам и продолжение игры, тут вам и новый ресурс, тут вам и КРИ. Все в работе, все в делах. А как же мы? Мы, деньги которых позволяют продолжать работы в этом направлении? Или мы все не в счет? Мы простая биомасса, электорат, как говорят политики. Увы, именно такое впечатление складывается по прошествии времени.

В конце этого небольшого монолога хотелось бы выразить надежду. Надежду на то, что пагубная практика наплевательского отношения к пользователям прекратится. Что GSC, как уважающая себя компания, вспомнит о тех, кто за стенами ее офиса, кто покупает и пользуется их продуктами. Если же нет... Что ж, печально...

А вот мнение, чуть ли не противоположное первому, но, тем не менее, что-то общее в обоих приведенных высказываниях есть.

О сайте «Я - Сталкер» я узнал от одного своего друга, с которым познакомился еще на официальном форуме GSC. В самом начале сайт представлялся мне социальной сетью, подобной «Вконтакте», «Одноклассникам» и т.д. Однако я был приятно удивлен – атмосфера полностью соответствовала моим представлениям о духе сталкерства. Впрочем, тут почти сразу меня поджидало разочарование, а именно - слишком темные цвета оформления. Через несколько минут созерцания сайта создается ощущение, будто тебе и в правду через несколько минут идти в Зону. Это если не считать ощущения усталости в глазах.

Порадовала система групп. Они не сваливаются в одну кучу, в которой ты сидишь часами, пытаясь откопать что-то нужное и полезное, наоборот, группы разбиваются на своего рода подгруппы. Необходимы группировки – пожалуйста в раздел «Группировки». Вы ищете людей, которые, подобно вам, обожаю слушать тяжелый рок? Пожалуйста в раздел «Музыка»

Так же приятно порадовала навигация по странице профиля. Не надо более тыкать огромное количество кнопок, стремясь найти своих друзей – все это на твоей странице и расположено в отдельных вкладках. Очень удобен календарь, расположенный опять же на странице профиля, хотя вот как раз к календарю есть небольшая претензия – он мог бы быть чуть более функциональным. С одной стороны, на странице профиля столько всего находится важного и нужного, а с другой стороны, страница легка и невесома – нет ощущения давления информацией.

Отдельно стоит упомянуть поиск. Этот поиск настолько радикально отличается от других социальных сетей, что заслуживает высшей похвалы. При запросе он не ограничивается каким-либо параметром, например, поиском по группам. Он находит не только группы, но и сооб-

#### Снизилось ли посещение Вами любимых сайтов из-за ЯС?

1. Конечно, я теперь только на ЯС и сижу - 27%
2. Нет, я время в инете примерно поровну распределяю между любимыми страницами - 46%
3. Поначалу да, пока в диковинку было, а сейчас что-то надоедает - 24%
4. Трудно сказать – 3%

щения в этих группах, и людей. А сама строка поиска сделана незаметно, не давит на глаза и не привлекает к себе лишнего внимания.

Двухстрочное расположение кнопок меню позволяет точно определить, что относится ко мне, а что не относится. Например, можно даже и не писать «Мои настройки», ограничившись только словом «Настройки» - благодаря интуитивной цветовой гамме быстро понимаешь, что все, что помечено желтым цветом, относится к тебе, а все, что серым – к сайту в целом. Раз речь зашла о меню, то грехом будет не упомянуть о выпадающей системе подменю. Правда, когда задумчиво водишь мышкой по кнопкам меню, выпадающее подменю начинает немного раздражать.

И, наконец, гвоздь программы – группировки. То, чего мы так хотели, ждали и, наконец, дождалась. Группировки – это отдельные организмы, действующие для своего блага и развивающиеся не по каким-то заранее намеченным сценариям, а так, как этого хотят сами группировки. Возникает логичный вопрос: а куда вступать? Выбор огромен: от «Дев Зоны», до «Свободы» и «Долга». И опять же, существование группировок было бы бесполезно, если бы не война группировок. Пока что состоялось всего лишь несколько боев, пусть и неудачных ни в плане исполнения, ни в плане итогов, однако уже видно – механизм реально работает и нуждается только в отладке, чем как раз и занимаются лидеры группировок.

К недостатком стоит отнести «События на сайте». Мне

Если смотреть по уже имеющимся опросам, большая часть из них создается не с целью узнать мнение окружающих на тот или иной предмет, фактор, явление, а с целью пообщаться в комментариях к опросу. Хотя пользователи сайта пытаются уверить, что это не так.

лично совсем неинтересно знать, что некий Контрактник опубликовал комментарий к опросу сталкера riddik7337 в виде: «А я выбрал ЫЫЫЫЫ...». Да, можно настроить отображение выводимых событий, но эта ссылка настроек расположена неудобно, что к достоинствам так же не отнесешь.

И, тем не менее, очень хочется сказать – создан сайт, который поможет любому сказать: «Я – сталкер!»

Словом, как видим, на данный момент сайт «Я - сталкер» несет на себе практически все недостатки социальных сетей в целом. И эти недостатки, к сожалению, привносят негативный оттенок при просмотре сайта. Но тут следует уточнить один момент - большая часть пользователей рассматривает сайт с точки зрения более привычного формата форума, чем формата

социальной сети, а к порталу, являющемуся социальной сетью, требования все-таки несколько другие.

Приведем еще одно мнение, вполне заслуживающее внимания.

Согласно проведенным на сайте «Я - сталкер» опросам, большая часть пользователей предпочитает при общении албанский язык. Нездоровая, однако, тенденция, поскольку на других сайтах, согласно проведенным опросам, эти же пользователи предпочитают общаться нормальным языком. Что это - признак ли того, что портал нуждается в более жестких правилах, или же дурное наследие социальных сетей в целом?

Портал успешно занял свою нишу среди других социальных сетей, выделяясь среди других подобных сайтов своей тематической ориентацией, атмосферностью, элегантным дизайном. Социальная интернет-сеть призвана объединять людей, создавая уют в общении и простор в развитии. На мой взгляд - портал ЯС создает именно ту самую атмосферу и изюминку «особого» уюта, которого так не хватало простым сталкерам. Каждый сталкер мечтает бродить по Зоне, исследовать ее, изучать, общаться с другими сталкерами и, конечно же, создавать что-то свое, что бы он смог показать другим. Портал ЯС позволяет всем желающим объединяться и/или возглавлять сталкерские движения и группы по интересам, дает возможность примкнуть к одному из множества сталкерских кланов (включая когда-то вырезанные из игры разработчиками, но оставившими достаточно материал для возрождения утерянной идеологии). Довольно крупное сообщество, посвященное сталкерскому движению - ждет своих посетителей и готово предоставить им все для здорового общения, начиная от разных форумных игр, устраиваемых как отдельными группировками, так и затрагивающие всех и вся на портале. ЯС - это онлайн-мир Зоны Отчуждения, о котором все мечтали и который стал явью и продолжает объединять всех сталкеров планеты! Здесь не важно, кто ты в жизни там, за пределами Зоны, здесь важно, каков ты в Зоне и какова Зона для тебя!

**Хорошо или плохо, что топ "Самые популярные" был убран?**

1. Хорошо 56%
2. Плохо 22%
3. Другой ответ 22%

И, однако, ко всему этому восторгу примешивается некоторая раздражающая нотка – это опросы. Наивные, нередко пошлые, демонстрирующие низкий уровень интеллекта человека, создавшего опрос, а так же опросы, многократно повторяющиеся, они иногда просто бесят. Увы, модераторам сайта, видимо, без разницы, ничем другим я не могу объяснить их существование. А вообще, на мой взгляд, не помешало бы поставить отдельного модератора, именно чтобы следить за опросами. Хорошо хоть убрали топик «Самые популярные», а то NaemnikShram, наверно, всех заспамил предложениями дружбы, чтобы оставаться в топе.

Среди прочих опросов на портале нам в глаза попался опрос про возраст пользователей. Сам опрос-то был не примечателен, если бы не комментарий автора опроса к этому опросу.

На создание данной темы подтолкнула идея удалить свой акк на этом портале. Причина одна - очень много бреда и еще меньше более взрослого поколения. Хочется увидеть что-то реально стоящее, а не банальщину, которую спрашивает каждый зарегистрировавшийся.

Ну а на вопрос, почему же перестали создаваться действительно интересные опросы, большинство пользователей считает, что «все сливки уже закончились, а на новые – не хватает ума или фантазии».

Словом, до состояния портала, более-менее удовлетворяющего всех, еще работать и работать. Поскольку это не форум, то к нему не только требования другие, но и подход другой нужен.



## Страйкбол наше все

Уже давно для многих не секрет, что сталкер перестал быть просто компьютерной игрой, которая закрыта в рамки виртуального пространства. Сталкер уже давно выбрался из этих рамок и сейчас уже есть "чернобыльские Зоны отчуждения" и в реальности. Конечно же, это просто игры по мотивам одноименной игры, но что это за игры! Как вы уже, наверное, смогли догадаться, речь у нас пойдет о ролевых играх по мотивам вселенной S.T.A.L.K.E.R..

Такие игры проводятся уже не первый год и игроки, которые туда приезжают, выглядят тоже соответствующе. Как известно, играть в игры можно как дома, в тепле и с чашкой кофе в руках, так и в удручающей атмосфере зоны, в грязи и холоде, с автоматом наперевес (пусть и страйкбольным). В таких играх может участвовать до 500 человек за раз. И, соответственно, организация у таких игр на высоте; да и берутся туда люди строго от 18 лет, потому как игры эти весьма травмоопасны. Рассказывать про такое событие можно сколько угодно долго; мы же опишем вкратце, а уж решать, какая реальность лучше, виртуальная или страйкбольная, предстоит вам.



Группа зачищает лес.

### Краткая история

Как всем уже давно известно, почти самое любимое занятие всех мужчин - это игра в войну и занятие машинами. Ну, о машинах мы сейчас с вами останавливаться не будем, а перейдем сразу к теме «игра в войнушку». Не важно, как люди в нее играют, будь то известная нам всем игра S.T.A.L.K.E.R., или так же немало известный paintball. В наше время стали доступным практически все виды таких игр, все зависит только от желания и капитала, которым вы располагаете.



Страйкболист укрылся в старом кинотеатре в ожидании атаки.

Сейчас мы расскажем еще об одном виде таких игр, которые стали уже очень популярными в Японии, Европе и Америке. А именно - об airsoft'e. У этой игры есть множество названий: airsoft (сжатый воздух) или к примеру hardball (твердый шар). В России же, по аналогии с пейнтболом, привыкли употреблять такое слово как "страйкбол", которое мы в дальнейшем и будем использовать. Это слово было придумано Григорием Чуковым (из команды Драгуны) еще в далеком 1997 году, как замена международного названия AIR-SOFT.

История появления этого спорта уходит своими корнями в послевоенную Японию, которой, после ее капитуляции запретили иметь вооруженные силы (кроме сил самообороны), и правительство этой страны нашло интересный выход из сложившейся



Игрок готовит засаду у дороги.

ситуации - были созданы точные пневматические копии боевого оружия, которые совпадали по весу с реальными прототипами, имели такую же скорострельность, похожую схему сборки и даже отдачу при стрельбе. Причем оружие подразделяется по принципу действия на три категории: механическое, газобаллонное и электропневматическое, об этом будет рассказано чуть позже. Патроны в этом оружии заменяли бмм шары, изготовленные из легкого пластика. (Сразу же оговоримся, что искать аналогий с пейнтболом не стоит: слишком уж большая разница между оружием, экипировкой, тактикой, да и целями игры. Страйкбол предоставляет возможность максимально воспроизвести некоторые, имевшие место в военной истории, реалии.)

## Игровое оружие

Игровое оружие, как уже было сказано, делится на три категории, и мы вкратце рассмотрим каждую из них.

### 1. Механическое оружие.

Наиболее многочисленный вид оружия, включает около 50 моделей пистолетов, пистолетов-пулеметов и штурмовых винтовок. Практически все модели снабжены утяжелителями, которые предназначены для более полного соответствия веса модели и прототипа. Выпускаются даже детские модели механического оружия, отличающиеся уменьшенным весом и ослабленной боевой пружиной для снижения вероятности травматизма в детских играх.

### 2. Газобаллонное оружие.

Представлено, как правило, курковыми моделями, которые приводятся в действие энергией сжатого газа, закачиваемого через клапан в рукоятку.

### 3. Электропневматическое оружие.

Модели пистолетов-пулеметов и автоматов с электрическим приводом на воздушный компрессор. Это устройство позволяет вести автоматический огонь, а стрелок, по своему желанию, может изменять силу закручивания шарика, достигая наибольшей дальности или наивысшей кучности.

## Достоинства страйкбола

1. Реальность оружия, то есть практически полное его соответствие настоящему.
2. Меньшее травматичное воздействие на игрока по сравнению с пейнтболом.
3. Неограниченные районы для игр, где площадками могут быть что угодно – лес, стройка, поле, здания.
4. По сравнению с пейнтболом – боекомплект дешевле и легче.
5. Возможность вести огонь из любого положения оружия.
6. Минимальное воздействие климатических условий.

## Типы игр

В страйкболе существует несколько типов игр, отличающихся по многим пунктам. По требованиям к участникам, по местам проведения, по целям. Если брать в общем, то в зависимости от количества игроков игры делятся на военно-тактические и командные. Военно-тактическая игра проводится при сравнительно большом количестве участников по заранее разработанному сценарию. Командная игра представляет собой обработку конкретного задания.

*Дмитрий [Медик] Белясник*

## Наша реклама

Сталкеры! Собираясь в Зону, где вас ждут полные смертельной опасности аномалии, неизвестные монстры, и огромное число других опасностей, не забудьте побеспокоиться заранее о защитных средствах! Мы можем предложить вашему вниманию:

### Костюм группировки "Долг"



**Описание:**

Основная ткань - брезент.  
Бронник - прочный дерматин.  
Наплечники и наколенники - дерматин.

Пошив выполнен на высоком уровне, двойной строчкой, оверлочен. Костюм имеет подкладку. Объем бронника, наплечников и наколенников выполнен из слоя флизелина. Имеет все отличительные особенности игрового прототипа - молнии на рукавах, карманы на анораке (куртке), место для ремня, дополнительные надежные петли для боковой сумки.

**Костюм состоит из:**

- 1) Анорак на молнии, боковые карманы, наплечники (куртка);
- 2) Штаны с наколенниками и защитным щитком в паховой области;
- 3) Бронник, полностью разборной за счет использования прочных карабинов, регулируется под грудную клетку.

Отлично стирается и быстро сохнет. Защищает от ветра. Идеально подходит для страйкбольных ролевых игр. В жаркое время возможно использование предусмотренных средств вентиляции тела.

**Цена \$95.**

### Костюм одиночки "Заря"



**Описание:**

Основная ткань - брезент.  
Бронник - прочный брезент.  
Наплечники и наколенники - брезент.

Пошив выполнен на высоком уровне, двойной строчкой, оверлочен. Объем бронника выполнен из 5 слоев дарнита (не пробивается ножом, испытано на себе).

Наплечники и наколенники выполнены из 1 слоя дарнита. Имеет все отличительные особенности игрового прототипа.

**Костюм состоит из:**

- 1) Анорак, наплечники (куртка);
- 2) Штаны с наколенниками;
- 3) Бронник, полностью разборной за счет использования прочных карабинов, регулируется под грудную клетку.

Отлично стирается и быстро сохнет. Защищает от ветра. Идеально подходит для страйкбольных ролевых игр. В жаркое время возможно использование предусмотренных средств вентиляции тела.

**Цена \$55.**

По всем вопросам касательно закупки или индивидуального заказа обращаться к торговцу Dargalon (или просто Ведымак). Цена на индивидуальные заказы меняется в зависимости от стоимости материалов.

Life:) +3 8(093)123 41 02

MTC +3 8(095)045 89 64

ICQ 249102715

Звоните ежедневно с 9:00 до 19:00.

Украина, Донецкая обл. г. Енакиево

ФЛП "Савин В.С."

\* Доставка по территории Донецкой области - бесплатная. В другие города Украины стоимость отправки бандероли уточняется в индивидуальном порядке; время доставки составляет 7 - 14 дней.

\* Доставка в города России - в течение 14-ти дней.

\* При заказе можете указать размеры костюма, персонально для себя.

\* Обработка заказа - 4 дня.

\* Цены актуальны до 29.05.2009.

## Оружейная рубрика

Сегодня речь у нас пойдет о самом распространенном оружии в группировке «ДОЛГ», конечно же, о так называемой «Грозе». Нам удалось взять интервью у главного оружейника клана «ДОЛГ». К сожалению, мы не можем вам сказать его имя, так как он решил остаться анонимным.

**Репортер:** Здравствуйте. Спасибо что согласились дать нам интервью и рассказать немного об этом легендарном автомате.

**ДОЛГовец:** Да, здравствуйте. Ну, тогда я, наверное, начну с того, что это не автомат, а автоматно-гранатометный комплекс, именуемый как «Гроза» ОЦ-14. Разработан он был в городе Тула, в ЦКИБ СОО, и производился строго небольшими партиями на Тульском оружейном заводе где-то в середине 1990-х годов.



Автоматно-гранатометный комплекс ОЦ-14 «Гроза»

**Репортер:** Понятно. Я думаю, нашим читателям очень интересно было бы узнать, что же, собственно, означает индекс ОЦ?

**ДОЛГовец:** Индекс «ОЦ» обозначает «Образец ЦКИБ», все модели стрелкового оружия, созданные в ЦКИБ СОО, получают такой индекс. Ну, а ЦКИБ СОО есть не что иное, как «Центральное конструкторско-исследовательское бюро спортивно-охотничьего оружия».

**Репортер:** Хотелось бы чуть больше узнать его историю.

**ДОЛГовец:** Разработка этого агм (автоматно-гранатометный комплекс) для ближнего боя была начата в 1992 году конструкторами Валерием Телешем (он разработал 40мм подствольные гранатометы ГП-25 и ГП-30) и Юрием Лебедевым, и уже в 1994 году были готовы первые прототипы. Главной идеей разработки такого оружия стала проблема традиционной установки подствольного гранатомета на штатный автомат (будь то АК-74 или М16А2), так как гранатомет сильно ухудшал баланс оружия, а потому необходимо было изначально проектировать оружие с учетом установки на него гранатомета. Ах да, и кроме того, за счет модульной конструкции оружия предполагалось достичь большой гибкости в его применении.

**Репортер:** Как я понимаю, это было специальное изделие не для простых военных, ведь так?

**ДОЛГовец:** Ну, в общем-то, можно и так сказать. Изначально этот автоматно-гранатометный комплекс создавался для спецназа МВД под специальные 9мм патроны СП-5 и СП-6. Позже был так же создан и вариант «Гроза -1» (его еще знают под названием - ТКБ-0239) и предназначался он для армейского спецназа под широко распространенный патрон 7,62x39.

**Репортер:** А вы бы не могли рассказать нам о его технической стороне?

**ДОЛГовец:** С удовольствием. Это хорошо, когда stalkеры знают, с чем имеют дело, это всегда важно. Так вот, автомат ОЦ-14 «Гроза» создан на основе ствольной коробки и механизмов автомата АКС-74У – основные изменения коснулись адаптации затвора под другой патрон с большим диаметром донца гильзы, и ударно-спускового механизма. Кроме того, ОЦ-14 сконструирован по схеме булпап.

**Репортер:** Тогда объясните нам, пожалуйста, что за система булпап имеется в виду? Я думаю, что не все смогут точно сказать, что это.

**ДОЛГовец:** Это когда пистолетная рукоятка управления огнем вынесена вперед, перед магазином, а затыльник приклада крепится непосредственно к задней части ствольной коробки. Изюминка ОС-14 - изменяемая конфигурация: базовый автомат



Патроны СП-5 и СП-6

может использоваться в вариантах карабина, штурмового автомата (с удлиненным надульником и передней дополнительной рукояткой для удержания), бесшумного автомата (с глушителем), автоматно-гранатометного комплекса (штатная рукоятка управления огнем и цевье заменяются на рукоятку управления огнем с переключателем спускового крючка «автомат-гранатомет» и подствольный 40мм гранатомет). Автомат ОЦ-14 проходил войсковые испытания в ходе антитеррористических операции в Чечне, однако особой популярности не сыскал и в массовое производство так и не попал.

**Репортер:** Ну как я вижу, это просто идеальное оружие. Или все же и у него есть недостатки?

**ДОЛГОВЕЦ:** Знаете, по-моему, идеальных вещей не существует, а вооружения и подавно.

**Репортер:** К примеру, что бы вы отметили у данного образца?

**ДОЛГОВЕЦ:** Хмм, ну, можно отметить, что данный образец, являясь, по сути, конверсией оружия традиционной компоновки в компоновку булпап, получил все основные недостатки новой компоновки, включая невозможность стрельбы с левого плеча, высокую загазованность в районе лица стрелка, не самую удобную балансировку со смещенным назад центром тяжести, не самое удобное расположение рукоятки заряжания и предохранителя-переводчика в районе приклада. Высокое расположение прицельных приспособлений в сочетании с довольно длинным магазином увеличивает фронтальный профиль стрелка при стрельбе лежа, а короткая прицельная линия – потенциально снижает точность стрельбы. В варианте автоматно-гранатометного комплекса дополнительным неудобством стало совмещение в одном спусковом крючке функций стрельбы из автомата и гранатомета, что требует дополнительного времени на переключение спускового механизма (переключатель с маркировкой "АВ"/"ГР" в виде поворотного рычажка расположен слева над спусковой скобой) - а в реальном бою на счету даже доли секунды.



Автоматно-гранатометный комплекс ОЦ-14 «Гроза» с установленным на него оптическим прицелом и глушителем.

**Репортер:** Насколько я смог понять, то основные механизмы этого агк не были сделаны заново?

**ДОЛГОВЕЦ:** Да, вы правы. Все основные механизмы ОЦ-14 унаследованы от автомата АКС-74У, включая газоотводный механизм с длинным ходом газового поршня, штампованную из стали ствольную коробку, запирающий узел с поворотным затвором, узел ударно-спускового механизма с традиционным калашниковским предохранителем-переводчиком режимов огня на правой стенке ствольной коробки. Выброс стреляных гильз – только на правую сторону. Рукоятка управления огнем вместе со спусковым крючком и спусковой скобой крепится к ствольной коробке поперечным штифтом и может быть отделена, а вместо нее устанавливается модуль 40мм гранатомета с единым узлом управления огнем для автомата и гранатомета. Прицельные приспособления находятся в рукоятке для переноски, расположенной на оружии сверху. При необходимости на автомат возможна установка оптических либо ночных прицелов.



Автоматно-гранатометный комплекс ОЦ-14 «Гроза» в разобранном виде.

**Репортер:** Интересно. Лично меня волнует еще такой вопрос - насколько «Гроза» эффективна в Зоне? Насколько она полезна против мутантов и других группировок?

**ДОЛГОВЕЦ:** На этот вопрос однозначно ответить достаточно сложно. Следуя своему опыту я могу сказать, что «Гроза» очень эффективна против практически любых мутантов, особенно она хорошо себя показала при отражении набегов черномыльских кабанов на наши блокпосты. Но, к сожалению, я не могу сказать, что она показала бы себя очень полезной во время рейдов на базы врага или боев на открытой местности. Как я уже говорил, ОЦ-14 все же предназначен для ведения боя на ближних дистанциях, а вот дальше 400 метров она становится мало полезной для своего владельца. Поэтому мы экипируем своих бойцов не только ОЦ-14 «Гроза», но уже, я думаю, понятным причинам.

**Репортер:** А что вы можете сказать про сталкеров, которые ею владеют? Можете вы им дать какие-то полезные советы по обращению и эксплуатации этого комплекса?

**ДОЛГовец:** Ну что тут можно сказать про сталкеров, которые владеют этим комплексом? Ну владеют и владеют, понимаете ли, в Зоне каждый выбирает себе оружие на свое усмотрение, а значит, если он его взял то, тут есть только два варианта: или сталкер дурак или он просто реально знает что из себя представляет «Гроза» и знает ее минусы и плюсы соответственно. И поэтому занимается только таким делом, при котором цель от него не находится слишком далеко, имеет огромный размер, большую защиту или же просто является крупным мутантом. Что касается эксплуатации комплекса, то в условиях Зоны это достаточно проблематично для сталкеров одиночек и, к счастью, не слишком уж большая проблема для нас. «Гроза», как и любое оружие в целом, требует к себе повышенного внимания, и, как всем известно, вержено загрязнению от порохового нагара. Если вы не хотите, чтобы в Зоне вас сожрала какая-нибудь тварь, или пристрелил сбрендившей сектант из-за того, что в самый неподходящий момент у вас отказал ствол, его надо регулярно чистить. К счастью, чтобы произвести очистку комплекса «Гроза», не нужно полностью разбирать его, и вам не понадобится ких специальных приспособлений или инструментов. Он чистится так же, как и обычные автоматы из серии АКС-74У.



Автоматно-гранатометный комплекс ОЦ-14

**Репортер:** А теперь, если вам не сложно, я бы хотел узнать побольше о способах обращения с ней.

**ДОЛГовец:** Сразу оговорюсь, что неопытным людям лучше не пользоваться столь массивной и тяжелой в плане обращения вещью. Простейших способов пользования комплекса два: это удерживание гранатомета левой или правой рукой, смотря как вам ней. Самое важное при ношении этого комплекса - чтобы приклад всегда был в таком положении, когда

при внезапной атаке его можно прижать к плечу, то есть приклад (при ношении) должен быть всегда чуть выше плеча и во время ношения не должен ни за что цепляться. И второй вариант ношения - когда приклад данного автомата находится у вас подмышкой. Как бы смешно это ни звучало, но это одна из самых выгодных позиций при ближних дистанциях, так как вам не придется прицеливаться, теряя при этом драгоценные секунды, а сразу можно начать стрельбу от бедра. Самый выгодный вариант стойки во время боя - винтовочная стойка<sup>6</sup>. Хотя, как говорится, самый лучший способ удержания оружие это тот, который поможет тебе выжить. Ах да, вот что я хотел еще сказать - ремень враг солдата! Это должен запомнить каждый. Помните, сталкеры, что ремень может сыграть с вами однажды злую шутку. Лучше устать, чем умереть.

**Репортер:** И все же - как этот автоматно-гранатный комплекс проявил себя на службе у вас?

**ДОЛГовец:** За все то время, что «Гроза» стоит у нас на вооружении, она показала себя как мощное и надежное оружие. Она не раз спасала жизни нашим бойцам и лично мне. Теперь я вынужден извиниться и попросить вас покинуть наш склад, так как мне пора.

**Репортер:** Я благодарю вас за столь увлекательное интервью, и за то, что согласились выделить нам время, чтобы рассказать о «Грозе».

К сожалению, нам больше не удалось узнать что-либо про данную вещь, так как «ДОЛГ» готовился к ревизии оборудования, и нам пришлось удалиться. В следующем выпуске мы вам расскажем о немецкой винтовке H&K G36, которая так любима многими в Зоне.

*Дмитрий [Медик] Белясник*

<sup>6</sup> Описание положений для стрельбы смотрите в №1 «На обочине». Прим. ред.

## Отдохни

Предлагаем вам несколько задач на внимательность. На скриншоте семь лишних деталей, попробуйте их найти. Две из них просто бросаются в глаза, но остальные надо искать более внимательно.



## Анекдоты

**ВНИМАНИЕ!!!** В районе зоны был с секретной миссией высажен эстонский спецназ!!! По непонятным причинам большинство сталкеров до сих пор называет их «зомби»...

\* \* \*

Диалог в зоне:

- Ну и что мы с тобой делать будем?
- Товарищ Псевдогигант, извините, я не знал, что подствольник с первого выстрела вас не возьмет...

Здесь тоже семь добавленных деталей. Ну-ка, кто внимательный?



## Анекдоты

\*\*\*

На арене:  
- Посмотрите на удивленное лицо Меченого! У него в руке консервный нож!

\*\*\*

Если бы арена продолжала развиваться в том же направлении, то после задания «нож против ФН2000» появилось бы задание «болт против РГД»!

\*\*\*

Ну невозможно ходить с крутым автоматом - всякая гадость пристает. «Дай пострелять, дай пострелять!». Приходится стрелять.



\* \* \*

Достали Бармена сталкеры - построй да построй им дешевую забегаловку. Договорился он с местными бюроерами, те покопались на свалке, нашли труб, арматуры, досок не совсем гнилых, для прочности вымочили в «холодце», все это соединили болтами с брошенных вертолетов, вместо вывески поставили (всем миром) выкрашенный в розовый цвет БТР. Назвать решили «Ведьмин студень».

Внутри все чин по чину - официантки со щупальцами, у шеста снарки в противогазах стриптиз танцуют, на сцене MoozE на балалайке играет, под потолком артефакты разными цветами переливаются. Но чего-то не хватает. Не заказывают сталкеры водку, нет от нового заведения прибыли. День думал Бармен, два. Наконец, понял, в чем дело. И поставил в центре аквариум с «Золотыми рыбками», типа для декора. И ПОПЕРЛА ПРИБЫЛЬ!

\* \* \*

-Пятый, я седьмой, тут на Кордоне какой-то чудила к автобазе с пистолетом бежит.

-Седьмой, это новичок первый квест выполняет, не трогай его пока.

-Пятый, вас понял.

-Седьмой, там сбита пара радиотехнической разведки, пробей.

-Проверил, они на берегу Припяти водку пьют. По-моему, уже убитые.

-Вот сцуки. Седьмой, это не вам.

-Понял. Пятый, тут контроллер слепого пса нехорошему учит.

-Седьмой, отвернись, ты женатый человек.

-Пятый, там человек лежит бухой, и к нему кровосос подбирается.

-Что за человек ?

-Сидорович, торговец местный.

-А, ну улетай потихонечку, не буди...

\* \* \*

Идут вояки по Периметру. Тут, глядь, бабка какая-то из лесу выходит с корзинкой грибов. Вояки к ней:

- Бабуль, нельзя эти грибочки кушать. Радиоактивные они.

А бабка отвечает.

- Не волнуйся, внучек! Я ж не себе... Я ж на продажу...

\* \* \*

Подписался ветеран Бармену кабана притаранить. Взял с собой новичка. Идут они по лесу, а ветеран новичка поучает. «Ты ни в коем случае не стреляй, а то так по башке дам!». Ну вот - бегут от кабана. Новичок стал выдыхаться и думает: «Или выстрелю, или помру». Остановливается и стреляет. Кабан падает замертво. И тут удар по башке, да такой, что она чуть с плеч не слетела.

- За что? - спрашивает новичок.

- За что, за что... Кто теперь эту тушу в Бар потащит?

\* \* \*

Идут два зомби, и нашли ружье. Один рассматривает дуло, другой приклад. Бах! Один случайно нажал на курок, а другой упал и корчится от боли, а зомби стрелявший и говорит:

-Тебе смешно, а я чуть не оглох...

\* \* \*

По мотивам небезызвестной компьютерной игры была выпущена целая серия детских фильмов:

- 1) Гарри Сталкер и аномальный камень.
- 2) Гарри Сталкер и тайная аномалия.
- 3) Гарри Сталкер и узник Саркофага.
- 4) Гарри Сталкер и огненный куб.
- 5) Гарри Сталкер и орден "Монолита".
- 6) Гарри Сталкер и принц-полумутант.
- 7) Гарри Сталкер и дары артефактов.

\* \* \*

Прорвался сталкер к Монолиту. Три дня не ел, сил не осталось, понятное дело. Монолит у него спрашивает:

- Так чего ты хочешь, человек?

Сталкер отвечает:

- Жрать хочу.

Тут в Саркофаг вбегает разъяренный монолитовец с криком:

-На, скотина, жри! - и стреляет в сталкера.

Вот и исполнилось желание.

*Главный редактор M0rrant.*

*Все предложения и замечания принимаются по адресу [m0rrant@mail.ru](mailto:m0rrant@mail.ru) или же на сайте «Я – Сталкер» в теме «Альтернативные издания».*

При работе над номером были использованы материалы  
BAC9-FLCL  
SONY  
razMAX  
Эдуард [Орион] Мацуков  
Drakon v palto  
Дмитрий [Медик] Белясник  
Dargalon  
Marauder  
Cowoby666  
Osama  
Виталий [Харон] Огнев  
Юрковский Семен  
Дамир [Феанор] Рябов  
А.С.Перов  
Стрелок  
Red\_Baron  
Ssereys  
IceBerg