

СТАЛКЕРСКОЕ СООБЩЕСТВО

НЕЗАВИСИМОЕ ИНТЕРНЕТ ИЗДАНИЕ

[№2 2009]

СТАЛКЕРСКОЕ СООБЩЕСТВО



ОТКРЫТЫЙ ПЛЕЙТЕСТ ПО “ЗОВУ ПРИПАТИ”

LOST ALPHA: БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПОРТАЛ “LITSTALKER”

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

СТРАЙКБОЛ - НЕ ДЕТСКАЯ ИГРА

ОРУЖИЕ СТАЛКЕРА

О ТАЙНИКАХ И УБЕЖИЩАХ

Слово редактора

Здравствуй, читатель.

Мы рады приветствовать тебя на страницах нашего журнала!

В нашем новом номере тебя ждут встречи как с новыми нашими авторами, так и с уже знакомыми. В этом номере мы решили уделить больше внимания сталкерской составляющей Зоны Отчуждения, начав серию рассказов как о жизни в Зоне, так и о способах выживания в этой самой Зоне.

Зона... Для кого-то это слово, объединившее нас всех, по-прежнему ассоциируется с пенитенциарной системой, но не для нас, сталкеров. Скажи любому из нас, даже разбудив посреди ночи, слово «Зона», какие ассоциации встанут перед глазами у настоящего сталкера? Заброшенное здание, обычно промышленного типа; пустынная местность, покинутая людьми; холмы и долины, заполненные строительным мусором; какие-то унылые пожухлые деревья, не подающие признаков жизни. Все это – не просто Зона, а именно наша, сталкерская Зона, и у каждого из нас обязательно есть наглядный пример таких мест. У кого-то прямо перед глазами, кому-то приходится еще добираться до нее. Но, тем не менее, вот такая, своя собственная, часть Зоны есть у каждого.

Возможно ли, что именно по этой причине сталкерство как явление стало настолько популярным? В чем и где вообще причины этой популярности? Может, в игре, которая будоражила фантазию долгие годы до выхода? Ведь, если бы не вышла игра, то и сталкерства как явления массового характера – тоже бы не было. Да, возможно, есть игры лучше, более совершенные технически, с более детальной графикой и отличной физикой, но основное отличие в том, что все эти игры, в первую очередь, другие. Нет в них той внутренней атмосферы, которая сделала сталкер именно сталкером. Не какой-то там импортной Халфой, а нашим, родным сталкером, в котором все родное, начиная от куч мусора и заканчивая ржавыми вывесками домов. Ну кто бы еще смог из куч мусора сделать вот такую игру, в которую играют тысячи людей на протяжении вот уже больше двух лет! Нет, конечно, это использовали и раньше в компьютерных играх, геймеры всегда предпочитали развалины новостройкам. Но в нашем случае идет речь о какой-то совершенно другой стороне данного явления. О такой, которая носит все следы субкультуры.

Так ли это? Возможно ли понятие «сталкерство» отнести или приравнять к понятию «субкультура»? Давайте попробуем разобраться вместе.

Удачной охоты, сталкер!

Субкультура – это часть общественной культуры, отличающаяся от преобладающей; либо социальные группы людей, носителей данной субкультуры. От хобби отличается наличием общих взглядов, единого имиджа, общего мировоззрения. Развитие субкультуры имеют общественные организации, клубы (в данном случае фан-сайты), периодические издания.



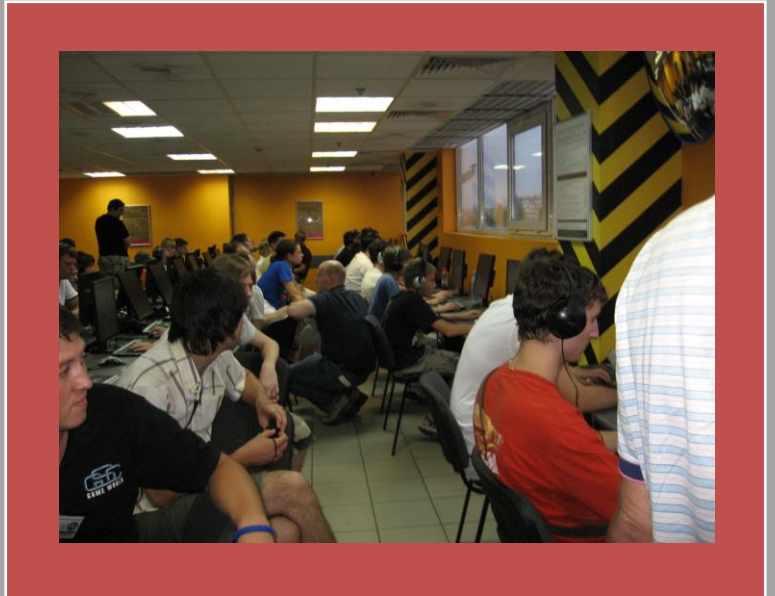
С уважением,
редакция издания.

Оглавление

Здравствуй, читатель.....	2
Открытый плейтест по «Зову Припяти».....	4
Прогулка по памятным местам	12
Новости модостроения	17
Новости из Зоны Отчуждения.....	26
Репортаж.....	31
LitStalker	31
Литературная рубрика.....	43
Лис.....	43
Черные крылья.....	50
Записки офицера	57
Убить Стрелка	67
Шанс	72
Общество	80
Ясталкер. Реализация творческого потенциала.....	85
О форумной ролевой игре «Война группировок»	89
Наша реклама	91
«S.T.A.L.K.E.R. в реальности».....	92
Интервью с руководителем проекта	93
Оружейная рубрика.....	102
О создании тайников в Зоне Отчуждения	105
Если завтра Выброс.....	106
Страйкбол – не детская игра.....	107
Отдохни.....	110
И напоследок.....	111

Открытый плейтест по «Зову Припяти»

25 июля состоялся анонсированный плейтест ожидаемой нами игры «Зов Припяти». Проходил он в помещении киевского интернет-клуба «Vault 15». Хотя зал был оборудован кондиционерами, оказалось довольно жарко, потому что людей, желающих принять участие в плейтесте, было гораздо больше, чем запланированных мест. Очень многие приходили с друзьями. Но были и такие, кто не приехал на плейтест. Несмотря на то, что накануне всех ожидаемых участников обзванивали, уточняя время прибытия, никто не заявил о своей неявке. Из-за этого несколько мест оказались «забронированными» впустую. Впрочем, это позволило принять участие в плейтесте нескольким зрителям, которые иначе бы просто наблюдали со стороны.



Плейтест проходил весьма живо. «Зов Припяти», представленный здесь, был полной версией игры, а не билдом, как думали многие. То есть, теоретически, игру можно было пройти полностью. Понятно, что этого никто не смог сделать по разным причинам – кто занимался исследованием локаций, кто – выполнением квестов, да и просто время не позволило. Игроки старались пройти как можно дальше – но много ли можно успеть за час игры? Если не считать представителей от ЛКИ и Геймплея, которые играли около трех часов, никто не смог добраться до локации «Юпитер».



Очень порадовала стабильность игры. При мне произошло только два вылета – первый был после того, как игрок залез в статистику ПДА и попытался что-то там сделать, второй вылет заметить не удалось за головой игрока, только окошко с егогомом. Но оба раза после перезагрузки, причем очень быстрой перезагрузки, игра продолжалась с сохраненного момента без проблем. Ни один сейв запорот не был.

Насчет стабильности игры – игра шла просто прекрасно на той конфигурации, которая имела в клубе. Процессоры на машинах были разные, но видеокарта и ОЗУ одинаковые. Видеокарта GeForce 7600 на 256 MB, и RAM 1024

МВ. На такой конфигурации игра не тормозила совершенно, лагов не наблюдалось. Если не считать непонятные «подвисания» ГГ на какие-то доли секунды посреди движения. Возможно, виновата разбитая клавиатура, а возможно, эти «подвисания» все-таки имели место. Проявлялось это в том, что ГГ на долю секунды замирал на месте. При том, что окружающий мир не замирал, следовательно, лагом это не было.



Очень понравилась графика. Вообще графика сталкера – одно из тех, чем он по праву может гордиться. Фотореалистичная, сделанная по фотографиям местности, с цветовой гаммой, наиболее близкой к естественному восприятию цвета, создает ощущение присутствия, и не просто присутствия, а максимальную узнаваемость мест, предметов, объектов. Рядом со мной стоял игрок, уже после тестирования, посмотрел в окно и сказал: «Смотрю в окно, а вижу сталкер. Все точно такое же, вот что в игре, что в городе». Валентин Елтышев в ответ начал рассказывать, как они, разработчики, ездили в

Припять, и занимались фотографированием всего-всего-всего.

Вообще представители компании, присутствовавшие на плейтесте, были настроены очень оптимистично, радушно, по мере возможности отвечали на все вопросы игроков, кому-то даже помогали играть. Как ни удивительно, но нашлось несколько людей, не игравших никогда в сталкер ранее, которым приходилось объяснять, как что в игре делается. И, несмотря на общую усталость под вечер, результатами тестирования остались довольны все. Игроки – игрой и сувениром, представители компании – опять-таки игрой, за которую не пришлось краснеть ни разу, несмотря на ее еще не полную готовность.

Ну и теперь об игре. Первое, что бросается в глаза, это ощущение жизни в Зоне. Нет, не в плане миллионов сталкеров, как в ЧН было, а ощущение именно той жизни, которая незаметно присутствует всегда. Например, издали в бинокль можно наблюдать за боями мутантов друг с другом, мутантов со сталкерами, сталкеров, занимающихся каким-то своим делом, перестрелок сталкеров. И все это ненавязчивого характера, вас никто никуда не зовет, не кричит «Спасите-помогите». Вы можете сами присоединиться к веселью, а можете и не успеть – не факт, что к моменту вашего прибытия в точку там кто-то будет. Вообще игроку дается полная свобода с самого начала, с момента за-

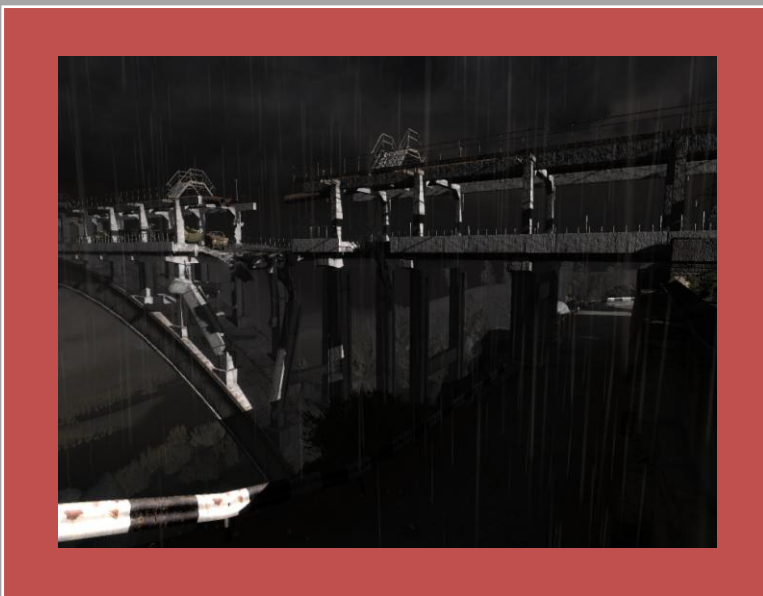


грузки игры. Кстати, о загрузке – вступительный ролик был заменен на несколько экранов-скетчей, в пояснениях к которым рассказывалась вкратце предыстория игры. Что показательно – в пояснениях есть парой слов обо всех обозначенных в ТЧ моментах, даже про Стрелка с его фотографией (фотография вполне реального человека, как и все остальные фотографии в игре. На ней присутствует разработчик, но вот кто именно – оставим это маленькой тайной), но про ЧН – ни слова. Ни о событиях ЧН, ни о наемнике Шраме там ничего нет.

Дальше наш герой оказывается на локации Затон, с одним только поручением – найти вертолеты. Как он их будет искать – абсолютно по желанию игрока. То ли сразу пойдет искать вертолеты, то ли будет обследовать местность, то ли отложит на потом – никто не напрягает. Забегая вперед, скажу, что единственный игрок, кому удалось за час игры найти все пять вертолетов и при этом выполнить еще два попутных квеста, оказался мальчик лет 10. При этом он еще успевал давать своему соседу справа советы, как пользоваться инвентарем и картой. Сев после него и загрузив его сейв, мой герой остался без работы совершенно – вертолеты найдены, квестов дополнительных взято не было. Можно было конечно создать новую игру, но мой герой решил обследовать местность, чем, в принципе, и занимался с самого начала.



Собаки стали серьезными противниками. На моего героя они нападали стаями, и гораздо предпочтительнее было от них убегать, чем ввязываться в бой. Но, правда, мой герой нашел выход – он запрыгивал на камни, под которыми кучковались собаки, и отстреливал их с возвышения. Немного разочаровал момент, когда мы вдруг поняли, что собаки не умеют забегать на наклоненные камни.



Когда мы дошли до «Скадовска», снова немного напряг момент автоубирания оружия внутри корабля. При том, что мы находились в ржавом дырявом днище, и на нас нападали собаки, забежавшие внутрь – невозможность достать оружие заставила побегать хорошо. Потом, когда искали проход на баржу, собаки за нами тоже поднялись на бортик первой баржи. После этого ожидалось, что и по камням будут прыгать, но нет. Стоя на камне, легко удалось отстрелять всех напавших собак. Хочется отметить новую анимацию животных, что snorkов, что раненого

кабана, что собак, что NPC (запомнился один персонаж в баре, сидящий за столиком в противогазе и время от времени протирающий в нем рукой стеклышки). Еще видели кровососа, и он тоже оказался

не тем, знакомым по ТЧ и ЧН мутанту. В процессе нападения он почти не выходил из стелс-режима, бегая вокруг ГГ довольно быстро, иногда издавая звуки. Пока мы стояли, оглядываясь, он оббежал нас сзади и... да-да, присосался! Это все сопровождалось соответствующими звуками. Правда, когда он нас отбросил, у нас здоровья было больше двух третей, ожидалось худшего. После напряженной борьбы удалось его застрелить, но патронов на него ушло очень много.



Озвучка. Да, некоторая часть ее еще не доделана, в частности, голос ГГ, но некоторые моменты озвучены уже просто бесподобно. Чего стоит только жевание колбасы и выпивание банки воды, сопровождаемые соответствующими звуками! Новая озвучка заставляет совершенно по-другому воспринимать происходящее на экране монитора. Оно все становится как бы проще и ближе игроку. Знакомее.

По привычке мы обыскивали все тушки, вернее, пытались обыскивать. Сначала в некотором недоумении «а где же рога и копыта», потом, поиграв чуть больше, поняли, что – какие там рога и копыта! По сравнению с тем, что есть в игре, рога и копыта будут смотреться ... м-м-м... как бы это сказать? Со слезами и жалостью. Ну и в самом деле, в игре имеется не просто 70 ручных квестов, но и каждый квест имеет от двух до четырех способов прохождения. О таком разнообразии еще совсем не-

давно можно было только мечтать. Рожки, ножки, хвостики и прочие конечности тут будут смотреться просто убого. Хотя, конечно, найдутся люди, которым будет не хватать именно их.

Попав на «Скадовск», переобщался со множеством местных жителей. Очень порадовало то, что среди сталкеров теперь стало больше персонажей с открытыми лицами, из встреченных пары десятков NPC примерно половина была уже не безликая. И все эти лица были разные. Кто-то с бородкой, кто-то без, кто-то постарше, кто-то помоложе, тот стриженный, тот лохматый. Задание может выдать кто угодно; мы ходили и разговаривали со всеми и набрали кучу заданий. Правда, выполнить не удалось ни одного, но описания заданий порадовали своей разнообразностью. Мы взяли задание у пахана бандитов, который попросил помочь с наездом на сталкеров за почет и уважение в Зоне (улыбнуло описание задания в ПДА: «Решить что-нибудь предпринять»). Дождавшись темноты, мы вслед за проводником из бандитов оказались в нужном



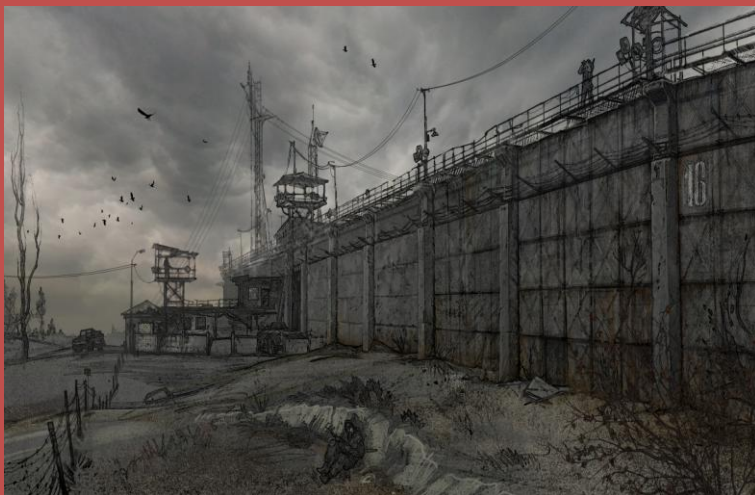
месте. Здесь у нас снова была полная свобода – мы могли помочь бандитам убить сталкеров, помочь сталкерам отбиться от бандитов, не вмешиваться вообще. Мы предпочли не вмешиваться, по-

наблюдать, чем закончиться этот бой. Бой закончился в пользу сталкеров, после чего выжившие сталкеры ушли по своим делам, не обращая на нас никакого внимания. Другой игрок, взяв это же задание у пахана, взял встречное задание у бармена, которое звучало так: «идешь с ними, а на месте, когда они решат нападать, поможешь сталкерам перестрелять бандитов». Ему задание выполнить удалось.

Оставила в некотором недоумении способность сталкеров проталкивать игрока сквозь стенки. Раньше было невозможно разминуться с NPC в узком проходе; кому-то, обычно игроку, приходилось из него выбираться, чтобы NPC мог пройти. Сейчас NPC запросто отпесняют ГГ в стенку, идя своим путем. Причем отпесняют настолько глубоко, что в первый раз нам даже показалось, что мы сейчас свалимся вниз с верхней палубы баржи. Что примечательно – сам игрок, подведя ГГ вплотную к перилам или стенке, уткнется в перила или стенку.

Впрочем, это вполне можно отнести к немногочисленным недостаткам. Подобный баг мы позже наблюдали на чердаке какого-то дома, куда залезли потому, что там была лестница. ГГ не пригибаясь проходил сквозь наклонные остатки деревянной крыши, и все эти доски проходили сквозь камеру на уровне глаз. В ТЧ мы бы уперлись в потолок и пришлось бы присесть.

Инвентарь. Его интерфейс стал не просто другим – он стал более удобен в плане ориентирования среди предметов в рюкзаке. Например, такой факт – при наведении на ствол подсвечивается ячейка с патронами, которые ему нужны. Про четыре горячие клавиши уже писали много раз, на них останавливаться не буду, хотя вполне очевидное удобство не отметить невозможно. Очень понравились всплывающие подсказки о предметах. Раньше мы кликали на предмете и в отведенном поле появлялись все данные об этом предмете – название, вес, цена, и прочее. Сейчас все это сделано в виде всплывающих подсказок, что намного удобнее кликов по предметам. За счет этого удалось убрать лишнее место в инвентаре, оставив часть обзора окружающего мира игроку. Кстати, при разговоре с NPC теперь нет окна диалога на весь экран. Есть только его центральная часть, оставляя игроку обзор.



Немного запутались в карте. Поскольку мы не заметили разницы со включенными и выключенными параметрами в ПДА, как то «показывать тайники», «показывать ключевых персонажей», «показывать диалоги», мы решили, что эти отделы находятся еще в доработке.

Еще к недостаткам можно отнести спавн NPC прямо на глазах игрока. К примеру, мы вышли на перекресток, и стояли, думали, куда идти, поскольку дороги было три. И прямо на наших глазах недалеко от нас, метрах в ста, заспавнилось стадо кабанов голов в пять-шесть, которые неторопливо двинулись по одной из дорог к нам навстречу. Поскольку у нас было мало патронов (это был сейв после 10-тилетнего геймера), мы решили пойти по другой дороге, где на нас напал (и убил) кровосос.

После загрузки быстрого сохранения мы снова вышли на тот перекресток, но кабаны больше не спавнились.

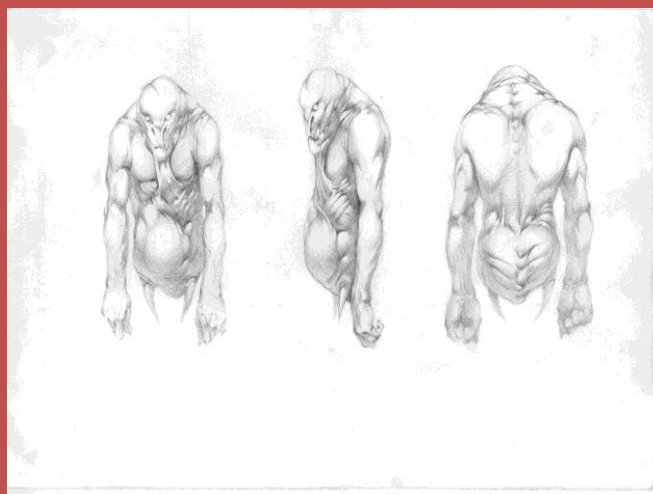


Удалось найти 1,5 артефакта. Один нашли по детектору и, покидав болтики, мы его обнаружили, но другой, хоть и был указан детектором, мы обнаружить так и не смогли, и после долгих безуспешных попыток его достать, мы махнули на него рукой и пошли дальше. Надо сказать, что несколько коротких моментов нахождения в аномалии сказались на состоянии комбинезона очень плачевно. Здоровье-то мы восстановили аптечкой, но комбинезон остался по-

реженный. Теперь два раза подумаешь, прежде чем нырять в аномалию.

Что до хваленых полтергейстов – зная, как их пройти, это легко. Мне удалось пройти к вертолету и уйти от него незамеченным и нетронутым полтергейстами, которые летали вокруг с живописной хаотичностью. А когда наблюдал за игрой, видел, как одного игрока полтергейст забил несколькими ящиками. В ход пошел даже автомат игрока.

Отойдя от полтергейстов, обнаружили в домике рядом с местом падения вертолета дверь в подземный бункер, закрытую на кодовый замок. К сожалению, кода у нас не было, поэтому пришлось разворачиваться и идти обратно. На обратном пути нашли огромное поле с электрами. Побросали в него болтиками и поразились эффекту. Куда там безобидным электрам из ТЧ! Здесь как шарахнул разряд, так сразу стало видно - это именно электра, причем смертельно опасная. Мы стояли, думали, каким образом выбираться – то ли через участок с полтергейстами, то ли через поле электр. Все-таки попытались через электры, но не удалось. На выходе нас поджидал участок повышенной радиации, поэтому пришлось вернуться обратно и идти через полтергейстов.

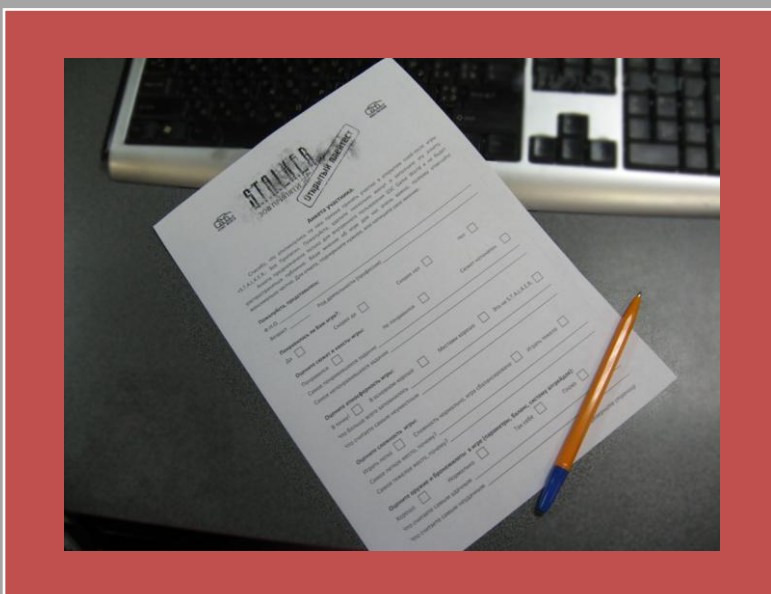
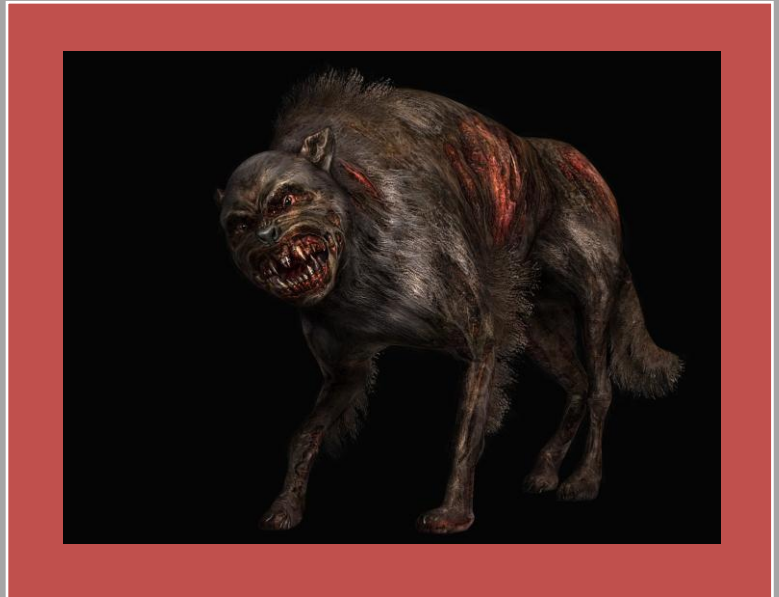


Гуляя дальше по Зоне, набрали на здание, в котором были зомби. Зомби были как зомби, довольно медлительные, и неуклюжие. Убив одного из четырех, мы не стали тратить на них время и

патроны, последовали дальше. А, да, привлек внимание лежащий на лесах молоток. Мы его толкнули вниз, смотрели, как он упал, и появилось большое желание взять его с собой, так, на всякий случай. Взять не удалось, но думаю, это временно. (В принципе – не сложно прописать молотку анимацию и прочие свойства.)

Стемнело как-то резко и быстро. Ночь в ЗП темная, без фонарика там действительно ничего не видно, но спать можно, как мне сказали представители компании, только на базах. Что не очень удобно – лучше было бы предоставить игроку самому решать, где спать. То ли на безопасной базе, то ли в какой-то норке, с неуверенностью, что за ночь никто не съест. Вот для полной свободы действий этого момента все-таки не хватает. (Представилась толпа модмейкеров, в нетерпении потирающих руки – ну-ка, дайте нам его помазать! :))

Локации. То, что они большие – это все равно, что ничего не сказать. Все те предметы, которые игрок видит на горизонте – ЛЭП, леса, мосты – до всего этого можно дойти ногами. Некоторые из них находятся за пределами карты, но большая часть – вполне достижима и осязаема. Да и сама карта сделана немного по-другому: вместо колючей проволоки по периметру здесь мы видели на локации Затон круто поднимающиеся вверх холмы, залезть на которые ГГ не мог. (Небольшое лирическое отступление – геймдизайнер сел поиграть и встал минут через пять, сообщив, что его убили за две минуты целых четыре раза. Валентин ему в шутку ответил, что «это игра тебе мстит за то, что ты ее моделил». :))



После плейтеста всем участникам предлагали заполнить небольшую анкету. Для ответа на большинство пунктов достаточно было проставить галочки в нужном варианте, но некоторые вопросы все-таки озадачили. Над вопросом «что понравилось/не понравилось и почему» пришлось подумать. Просто из-за ограничения во времени тестирования выделить непонравившиеся моменты было сложновато. Надо отметить, что некоторые участники прошли на плейтест подготовленными в плане пожеланий, принеся их с собой распечатанными. Все замечания и пожелания собирались. Как ответил мне Олег

Яворский, «сейчас еще не поздно вносить коррективы в игру, так что прислушиваться будем. Кардинально поменять игру, впрочем, уже нельзя, но в приятных мелочах - очень даже».

И на выходе всех участников плейтеста ожидал памятный сувенир от компании – футболка с надписью «Я играл в S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти».



Футболка была действительно приятной неожиданностью. Максимум, на что рассчитывали после объявления даты плейтеста – постер, возможно, скриншот, какой-нибудь арт. Так что можно с полной уверенностью сказать – обиженным не ушел никто.

Но все хорошее когда-нибудь да кончается, как ни жаль. Так и тест. Закончилось мероприятие на 40 минут позже назначенного срока. Пиар-отдел еще принимал у людей заполненные анкеты, а программисты тем временем удаляли установленную игру с компьютеров клуба. Уходили мы уже из почти пустого помещения. Впечатлений было, конечно, море, и хотелось задержаться, чтобы еще о чем-то спросить, поговорить, но пришлось прощаться и ехать на вокзал, чтобы успеть на свой поезд. Если же коротко суммировать впечатления от плейтеста, можно сказать одно – атмосферой сталкера здесь пропитано все. И словами это не передать.

M0rrant



Прогулка по памятным местам



Автостанция



Спорткомплекс "Авангард"



Спорткомплекс "Авангард"



Магазин "Березка"



Внутри магазина



Задняя сторона магазина



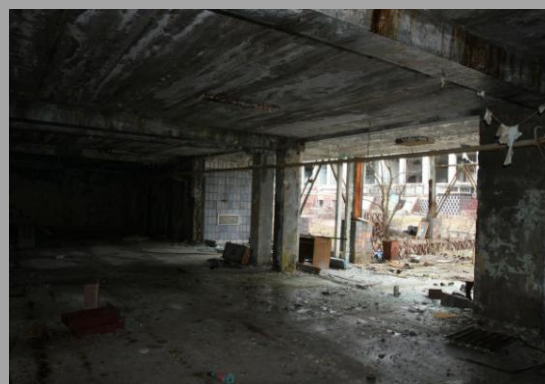
Продуктовый магазин



Завод "Юпитер"



Здесь было название завода



Внутри одного из корпусов



Вид на корпус завода



Заброшенный цех



Внутри заброшенного цеха



Вид на заводской корпус



Кинотеатр "Прометей"



Боковой стенд на здании кинотеатра



Здание анфас



Боковой корпус кинотеатра



Фасад здания



Когда-то это было главным входом



Задняя стена кинотеатра



Пустота и запустение



Это было музыкальной школой



Здесь было село Копачи



Железнодорожная станция "Янов"



Здание вокзала



Дорога на станцию



Центральное здание вокзала



Пожарный гидрант



Техническое здание

Новости модостроения



Новая текстура дороги на Кордоне

Предлагаем вашему вниманию информацию о давно ожидаемом многими моде, а скорее, аддоне, для «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» - «Lost Alpha».

Автор: LAST, под руководством Орион & Dezodor

Обращение авторов: если вы хотите взять этот FAQ на ваш сайт, то мы вас просим поступать в соответствии с общепринятой моралью:

- 1) Всегда указывайте авторов, не выдавайте чужой труд за свой.
- 2) Не вносите правки, не добавляйте и не

удаляйте пункты ниженаписанной статьи.

- 3) Указывайте ссылку, откуда вы этот FAQ скопировали.

Вы можете наплевать на наши просьбы, но запомните – хорошим пользователям всегда хочется показать больше интересного материала, а плохим – сделать гадость и дать минимум интересностей. Но нам не очень хочется кормить глупыми «изменим текстуру на бандите». Так что делайте выводы, господа.

Локации

Вопрос: Расскажите о вашем проекте и команде. Каковы ваши основные цели, стремления?

Ответ: Мы венгерская команда, хотя в нашем составе присутствуют люди и из других стран. Наш первый глобальный мод – это Priboi Story (История Прибоя). О нем, я думаю, не нужно много рассказывать, так как его релиз состоялся довольно давно и многие в него уже играли. Стоит упомянуть о том, что разработка данного проекта заморожена на неопределенный срок (говоря простым языком - закрыта). Сейчас мы всей командой переключились на Lost Alpha (ранее - back to the roots) который станет римейком сталкера 2004 года, в котором будет присутствовать старая графика (более красивый первый рендер) и вырезанные



Кордон

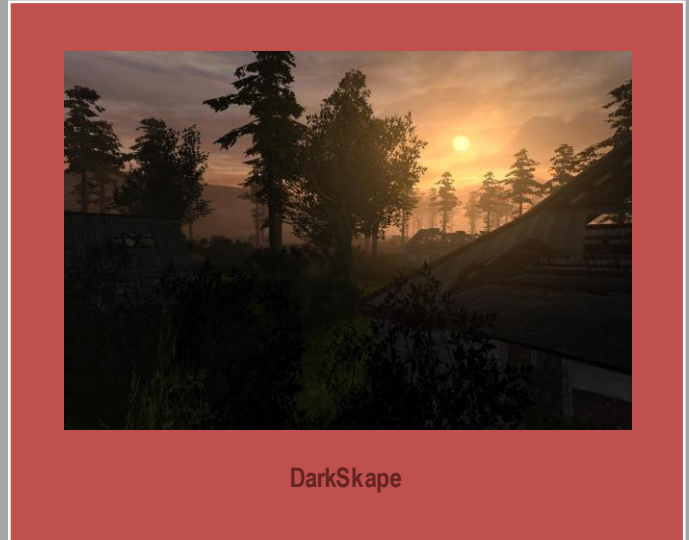
GSC локации. Работа кипит полным ходом, у нас все прекрасно получается, правда не хватает информации о некоторых вырезанных фичах. Но это все мелочи жизни.

Вопрос: Будете ли вы использовать локации из билда 1935 или же делать их самостоятельно?

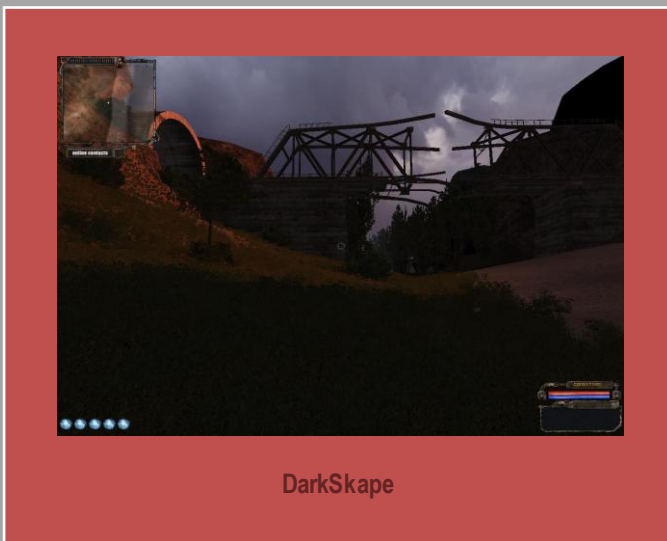
Ответ: Карты в билде очень хороши, но эти уровни являются всего лишь грубыми альфа-версиями, над которыми нужно еще работать и работать. Мы возьмем эти локации за основу и доделаем, перенесем на них некоторые свои идеи, некоторые объекты (наши и из оригинального сталкера). Однако некоторые карты мы не будем брать из билда вообще – наш Мертвый Город намного лучше билдовского, гораздо больше интересных моделей, так что наша команда не видит смысла в использовании аналогов из 1935.

Вопрос: Припять. Город Отчаяния... В «Тени Чернобыля» он напоминал больше плацдарм ожесточенных боев и был местом бомбежки. В городе полно людей, все стреляют, взрывают... Неужели в аддоне все останется также? Насколько нам известно, раньше Припять была намного больше и живописнее. Но разработчики поработали ножницами... Нельзя ли восстановить тот город?

Ответ: Теперешняя Припять практически идентична той, что была на старых скриншотах. Скажу больше — Припять из финалки чуточку больше, чем та, о которой все мечтают. Просто в финальной версии город повернули на 180 градусов, поменяли террейн и заменили некоторые улочки. По этим причинам мы не намерены восстанавливать старую Припять. Геймплей города подвергнется переменам. Каким именно — покажет время.



DarkSkape



DarkSkape

Вопрос: DarkSkape. Этой карты нет ни в одном билде, да, и, насколько мне известно, его скриншоты никогда не показывали комьюнити. Все это наводит на мысль, что Кишка Зоны была лишь была в головах у разработчиков и не более того, а все файлы в ресурсах игры, связанные с ней – обыкновенные наработки, полет мысли. Будете ли вы восстанавливать эту карту-призрак?

Ответ: Конечно же будем! Мы располагаем информацией, что DarkSkape не только на самом деле существовал, но и был вырезан практически в последний

момент! Локация была маленькая, неприметная, геймплей для нее не был толком продуман,

и... Но не будем вдаваться в историю таинственной «Санта Барбары» от GSC. Кишку Зоны мы восстановим, сделаем ее побольше, переработаем геймплей, сделаем для карты новые индивидуальные модели... Одним словом, создадим полноценную атмосферную карту, которая вам несомненно понравится.



Генераторы

Вопрос: Многих в «Тени Чернобыля» раздражали «расчлененные» карты (Агропром и его подземелья, лаборатория X-16 и Янтарь, станции ЧАЭС, Бар и Дикая Территория). Многие модмейкеры говорили, что их разделение вызвано попыткой улучшить производительность и скорость игры. Но в билде 1935 мы увидели целостный Агропром, абсолютно без тормозов и багов. Как вы это прокомментируете?

Ответ: Никак. В Lost Alpha (далее - LA) мы используем объединенные версии названных выше локаций из билда 1935. Производитель-

ность от этого не упадет.

Вопрос: Вы ограничитесь восстановлением карт GSC или же добавите какие-либо свои новые локации?

Ответ: Наш аддон (большинство предпочитает это слово) это полноценное восстановление сталкера 2004 года. Мы стараемся возродить именно ту игру, которую до нас не донесли (кроме сюжета). Однако, мы планируем пойти дальше разработчиков оригинальной игры, добавить на старые карты свои идеи, свои модели, свой сюжет – по сути, сделать копию старой игры, но в тоже время создать свой мод, не похожий на остальные!

Вопрос: Вы используете какие-либо наработки из Чистого Неба? Вы упоминали, что перенесете Рыжий Лес, если его сделают другие картоделы. Лес сделан, осталось только добавить. Вы сдержите свое слово?

Ответ: Я НИКОГДА не говорил, что в LA будет Рыжий Лес. Я говорил что мы ВОЗМОЖНО перенесем его в аддон, но позже заявил, что на глобальной карте уже нет свободного места, да и нам эта локация не очень нравится. Даже не в месте дело – геометрию Леса пришлось бы перерабатывать в связи с требованиями аддона и сюжета в целом. Перед нами и так очень много сложных задач,



Генераторы

мы практически переделываем весь спавн игры, заменяем все уровни. Одним словом, работы и так целая куча и усложнять ее на данном этапе я не намерен.

Вопрос: Вы переработаете все уровни оригинальной игры, или же в LA останутся какие-то карты из «Тени Чернобыля»?

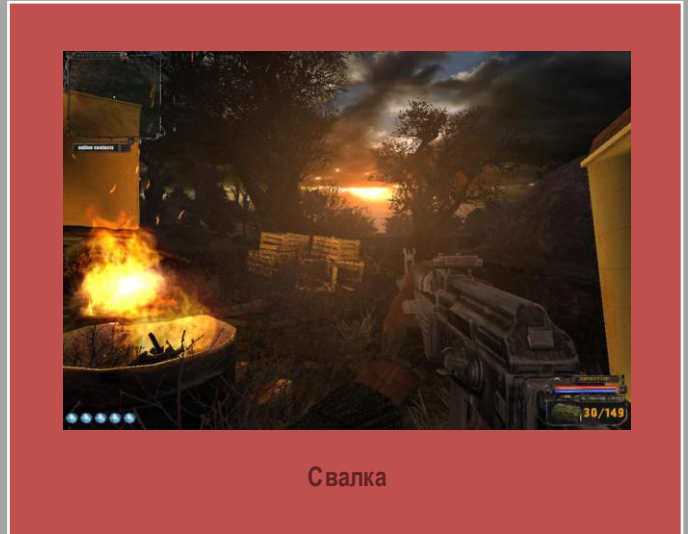
Ответ: Почти все карты были взяты из билда 1935 + некоторые наши личные карты. Из «Тени Чернобыля» мы оставим только Припять, по уже указанным выше причинам. Но вернется ли город основательному рованию или лишь мелким «косметическим» правкам - мы еще сами не знаем.

Мутанты, сталкеры и искусственный интеллект

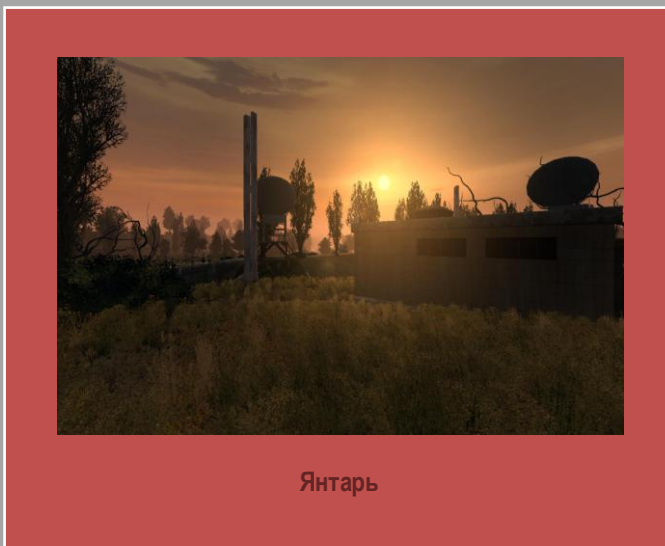
Вопрос: Человеческое население Зоны. Какова будет его примерная численность? Что мы увидим – тихую мирную Зону «Теней Чернобыля» или полномасштабные военные действия «Чистого Неба»?

Ответ: Ни того, ни другого. Войны группировок из приквела точно не будет, это нововведение никоим образом не вписывается в атмосферу сталкера как такового, сами GSC отказались от него. В LA вы увидите примерно 100-150 сталкеров относящихся к разным группировкам. У каждого из них будет своя цель в Зоне (будь то охота за хабаром или защита Монолита). Мы постараемся все сделать для нагнетания атмосферы пустынности и заброшенности.

Вопрос: Станут ли NPC умнее, станут ли для них доступны новые умения, такие как гранатометание?



Свалка



Янтарь

Ответ: Мы интегрируем в аддон AI pack FINAL от талантливого скриптера xStream'a и добавим некоторые свои идеи (поход сталкеров к торговцам, торговля между NPC в оффлайне). там будет предоставлено гораздо больше свободы, отныне их не будут так тесно держать smart-terrains, как это было в оригинале. NPC наконец-то перестанут быть просто мишенями – мы стараемся довести их до уровня серьезных противников, которые будут представлять настоящую опасность для игрока.

Вопрос: Означает ли это, что отныне нашими основными врагами станут люди?

Ответ: Конечно же нет! Сталкеров будет очень и очень мало, так что о полноценных перестрелках можете забыть. Мутанты станут сильнее, у каждого появятся свои сильные и слабые места, контролер и химера на деле подтвердят ужасные легенды о них – теперь мутанта-псионика не удастся зарезать ножом, при нем всегда будет свита контролируемых им зомби. В аддоне вы сотню раз подумаете, прежде чем нападать на мирно сидящего вососа, тем самым навлекая на себя его гнев.



Болото

Вопрос: Будут ли присутствовать в LA занные мутанты, такие как химера, бюррер, зомби, кошка? Их возвратили уже многие модмейкеры, но они, сказать по правде, довольно скучны и однообразны. В «Зове пяти» вернут бюррера и химеру, написав им индивидуальное поведение. Что думаете по этому поводу?

Ответ: Мы вернем вырезанных мутантов. Многие из них будут встречаться очень и очень редко. Сильные и «уникальные» будут

представлять серьезную опасность. В то время, как другие (собаки, плоти, кабаны) будут встречаться намного чаще, что сделает встречу с сильными и редкими мутантами действительно незабываемой.

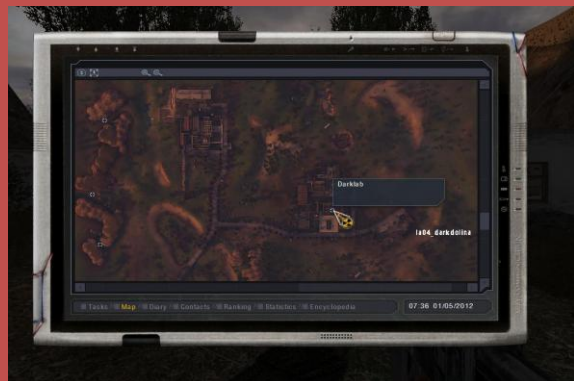
Вопрос: Будут ли крысы? Некоторые команды их уже возвратили. Но возникают некоторые опасения с производительностью – их нужно очень много, чтобы создать реальную угрозу игроку, а их большое количество чревато влияет на быстродействие игры.

Ответ: Крысы будут, куда же мы без них? Грызуны были изначально в концепции сталкера, это просто наш долг – восстановить этих зверьков! На производительность мало будет влиять. Небольшая стайка грызунов будет не слабее псевдопса с двумя слепыми собаками.

Геймплей

Вопрос: Вы можете что-либо рассказать о сюжете? Будет ли он вообще, какой именно и можете ли поделиться некоторыми деталями?

Ответ: Сюжет будет полностью новый. Если коротко — это будет первый поход Стрелка к центру Зоны. Больше я ничего не скажу про сюжет до релиза. Пусть это останется тайной.



ПДА

Вопрос: Стоит ли нам ждать нового оружия? Говорилось о добавлении Арсенал мода.

Ответ: Первоначально это было в наших планах, но потом мы решили не использовать эту модификацию. Все-таки, в старом сталкере не было такого обилия оружия, и до финальной версии оно дожило практически все, кроме некоторых экземпляров. В аддон будет интегрирована разработка нашего японского коллеги-модмейкера gosuke – Р-09, ПКМ и винтовка Мосина. Это разнообразит игровой процесс, в тоже время никоим образом не вводя в аддон дисбаланс.

Вопрос: Апгрейд оружия из Clear Sky (далее - CS) – будет ли?

Ответ: В том виде, в котором вы привыкли это видеть в «Чистом Небе» - нет. Мы разработали свою систему, свой принцип, который будет вам напоминать улучшения в CS. Апгрейд будет стоить бешеных денег, происходить он будет в рамочке (как в приквеле), произвести его можно будет только у специальных людей – механиков.



DarkSkape

Вопрос: Поиск артефактов детектором из приквела – реально ли? Многие говорят, что перенос этой фишки на движок «Теней Чернобыля» нереален...

Ответ: В чем-то эти люди правы. В чистом виде поиск детектором перенести нельзя. Мы же создали свою систему – достаем детектор, двигаемся в центр аномального поля, идем на сигнал. Проявляется эффект, быстрая вспышка – и вот он, драгоценный трофей у ваших ног! Но не обольщайтесь – разные детекторы будут искать по-разному, приборы во время выбросов будут ломаться и показывать совершенно абсурдные данные, артефакты будут появляться только в особо зараженных местах, где без защиты – смерть. Так что не надейтесь на легкую наживу.



DarkSkape

Вопрос: Реализуете ли вы покачивание оружия в руках как в «Чистом Небе» и старых билдах? Это бы блестяще вписалось в игру!

Ответ: Это сделать невозможно. Покачивание оружия всегда было зашито в движок, перед релизом эту фишку вырезали – вырезали безвозвратно. Вернуть, конечно, можно, но для этого нужны исходники движка – мы ими не располагаем.

Вопрос: Удастся ли нам в LA прокатиться на транспорте? Будет ли он просто

читерством, как в остальных модах, или наконец-то станет осмысленной вещью?

Ответ: Транспорт был реализован нами на высшем уровне. Локации делаются с учетом езды на машинах, некоторые квесты будут направлены на добычу/использование машин. В багажнике теперь вы можете организовать свой собственный тайник, в который никто не залезет и ничего не украдет. Также у нас получилось реализовать заправку автомобилей бензином.



Агропром

Свободно разъезжать по Зоне на машине не получится – бензин ценится в Чернобыле на вес золота, чтобы его добыть нужно будет притащить торговцу не один редкий артефакт, не один раз побегать по зараженным областям и полазить в аномальных полях. Но кое-что у нас не получилось с транспортом – открытие дверей реализовано движком и вернуть его нам не удалось. Это можно сделать внешними, сторонними программами, но мы не хотим их использовать.

Вопрос: В игре очень не хватает патрулирования локаций военными подразделениями. Как-никак Зона – объект повышенного внимания,

он окружен колючей проволокой и нам кажется абсурдной мысль, что внутри нет никаких патрулей, даже не постоянных. Можем ли мы надеяться на возвращение патрулей?

Ответ: Военные будут периодически прочесывать местность на боевых БТРах и военных вертолетах. Войска будут появляться не на всех уровнях без разбору, допустим на Свалке или Агропроме напороться на вояк будет очень легко, а вот на Радаре – довольно сложно. Встреча с таким патрулем для игрока обычно будет заканчиваться в восьми случаях из десяти плачевно.

Вопрос: Сможем ли мы, наконец, использовать стелс-режим, или индикатор шума останется в аддоне такой же бесполезной полоской, как это было в «Тени Чернобыля»?

Ответ: Мы непрерывно работаем и будем работать над стелсом, но, увы, без серьезной правки движка или умышленного «отупения» NPC сделать полноценный режим убийцы попросту невозможно. Не буду вас обманывать – полноценного стелса можете не ждать.

Вопрос: Увидим ли мы в LA побольше динамических и разрушаемых объектов на локациях?

Ответ: Объектов будет больше, чем в оригинале, они все будут находиться в уместных для них местах.



Агропром

Вопрос: Будет ли возвращен рикошет пуль, как в билдах?

Ответ: Рикошет уже возвращен. Но, к сожалению, пули, выпущенные игроком, его не ранят. В игре это выглядит не очень реалистично, скорее всего, мы вообще вырежем рикошет из финальной версии.

Вопрос: Оставьте ли Вы бесконечные патроны у сталкеров или же заставите их обыскивать трупы и бегать к своим тайникам для пополнения запасов патронов?

Ответ: Нет. Слишком много нюансов баланса придется прорабатывать. Это займет чересчур много времени, а на деле будет очень мало выгоды от всего этого.

Вопрос: В «Зове Припяти» обещают более реалистичные аптечки, которые будут лечить не моментально, а поступательно, за определенное время. Некоторые талантливые модделеры уже реализовали эту фичу для «Теней Чернобыля». Будете ли вы использовать эту наработку?

Ответ: Мы бы не хотели юзать чужое. Если и добавляем, то только самое необходимое и интересное. Мы предпочитаем делать свое, но сейчас у скриптеров и так много работы, так что не знаю, будут ли новые аптечки в аддоне вообще...

Вопрос: Моды пошли далеко вперед, отныне такая разработка как «сон» стала не просто данью реализму, а настоящей необходимостью. Будет ли эта разработка в LA и как она будет реализована?

Ответ: Будет. В начале мы думали научить персонажа сну через инвентарь, но вскоре поняли, что это нереально, потому как зашито в движок. Тогда мы стали использовать спальный мешок, что не только освободило нас от



Кордон

головой боли, но и реализма в игру внесло. Спать можно будет как в специальных местах, так и в открытом поле в спальнике (при отсутствии врагов).

И в заключение...

Вопрос: Будете ли Вы использовать наработки нового аддона «Зов Припяти» - локации, модели, скрипты, логику?

Ответ: Скрипты, схемы логики, модели и т.п. – возможно, что-то привлекательное для нас найдется, не будем загадывать.



DarkSkape

Одно скажу точно: карты из «Зова Припяти» мы использовать НЕ будем.

Вопрос: Вас считают одними из самых лучших модмейкеров, просто гигантами, практически все фанаты сталкера (у которых имеется доступ в Интернет) знают вас как талантливых и исполнительных модделов. Как вы считаете, есть ли у вас реальные соперники?

Ответ: У каждой команды свои стремления и цели, сравнивать, допустим, АМК и SRP не только глупо, но и абсурдно. Если присмотреться, то у этих команд даже стиль оформления спавна на локациях разный, а о текстурах я уже молчу... Наша команда восстанавливает старую игру, АМК внедряют что-то новое и так с каждым модмейкером. Говорить, что чья-то команда лучше или хуже – глупо и наивно.



DarkSkape

Вопрос: Когда намечается выход этого гиганта в модмейкерстве?

Ответ: Пока мы ориентируемся на декабрь 2009 года, но работы очень много, релиз вполне может отодвинуться на месяц-другой... Не будем торопить события. Будем

делать по мере своих сил аддон, а там, глядишь, и к декабрю поспеем.

Вопрос: Каковы планы на будущее? Стоит ли ждать от вас в будущем еще более масштабных проектов?

Ответ: Сейчас в наши планы входит создание полноценного аддона, который вернет нам того сталкера 2004 года. Думать о будущем рано, впереди у нас сложный тернистый путь, а пройдем ли мы его – время покажет...

P.S. Не забывайте, что все, написанное здесь, не обязано присутствовать в финальном релизе ЛА, так как взгляды и виденье проекта у его авторов может поменяться и, соответственно, что-то может быть добавлено/изменено/удалено. Пункты FAQ подтверждены Дезодором и обсуждению не подлежат. Мод делается так, как его видят создатели, а не кто-либо другой.



DarkSkape

Новости из Зоны Отчуждения

На адрес нашего журнала пришло несколько писем, адресованных в редакцию журнала «На Обочине». Мы решили не оставлять эти все письма без внимания и ответить на них, благо сотрудники в основном были теми же.

Письмо в редакцию.

Уважаемый профессор А.Паученко,

к глубокому сожалению, я лишен возможности связаться с Вами лично, а потому обращаюсь на страницах данного, весьма популярного в Зоне издания. Ваши исследования опаснейших тварей - кровососов (которых в прочтенных мной статьях Вы именуете по научному - *Vampires sapiens*), меня весьма заинтересовали, и думаю, не оставили равнодушными никого из читателей.

Хотел бы поделиться с Вами своими наблюдениями этих существ в естественной, так сказать, для них среде обитания, то есть Зоне, а также некоторыми соображениями об их происхождении. Я вовсе не претендую на научный характер своих рассуждений, и хотел бы предоставить это Вам, если мое письмо вызовет интерес.

Мне представляется, что генетическая модель, а, следовательно, и некоторые внешние данные, образ действий, а также особенности поведения *Vampires sapiens* имеют определенное сходство с чертами и повадками африканских горилл.

На заре своей армейской юности мне довелось служить в контингенте «военных консультантов» Советской Армии, находившихся в различных странах Африканского континента, где я и имел возможность наблюдать в естественных условиях горилл, проживавших на территории заповедной зоны, ныне – Национального парка одной из демократических стран. Мне надолго запомнились мощь, напор, и, несомненно высокий интеллект этих животных, и знакомые мне черты я с удивлением обнаружил в кровососах, названных в Ваших работах «серыми». Наблюдать их поведение мне удалось при обстоятельствах печальных, страшных, и возможно именно поэтому отпечатавшихся в моей памяти с точностью фотографической, до мельчайших подробностей.

Около года назад я был направлен командованием с группой военных сталкеров в район бывших военных складов, для розыска и установления местонахождения важной документации, которая могла остаться в штабных помещениях армейских подразделений, расквартированных на этой территории ранее. В темное время суток, находясь поблизости от заброшенной деревни, мы столкнулись с хорошо вооруженной, крупной группой сталкеров, входящих в так называемую «Свободу» - незаконное формирование военного типа, постоянно пребывающее на территории Зоны отчуждения, вступили с ними в бой. Мы предприняли попытку организовать оборону в заброшенной деревне поблизости от военных складов. Нам удалось успешно отбиться от сталкеров-свободовцев, засев в одном из брошенных домов. Мы были плохо знакомы с местностью, двое из бойцов были ранены, и командир группы принял решение остаться в деревне до утра.

Это оказалось ужасной ошибкой. Бойцы разведывательного отряда выставили часовых и подготовились к отдыху. Однако эту ночь суждено было пережить только мне. Мы внезапно подверг-

лись нападению беспощадного противника, по своей силе и коварству многократно превосходящему обычных сталкеров. Ночной бой был кошмаром, к которому хорошо подготовленные бойцы оказались не готовы. Кровососы, которых, видимо, было несколько особей, возникали то в одном, то в другом месте, неожиданно появляясь среди нас. Широкие замахи страшных лап сбивали бойцов с ног, причиняли серьезные ранения и даже увечья. Одним из таких ударов я был ранен – удар пришелся вскользь, наверное, поэтому я вообще выжил. Оглушенный, не имея сил поднять оружие, я из угла комнаты беспомощно наблюдал, как кровосос обхватил одного из бойцов лапами и раздавил ему грудную клетку, а затем с чудовищной силой швырнул его тело об стену. Вот тогда-то я впервые подумал о том, что кровососы похожи на горилл. Все же я нашел в себе силы выстрелить из подствольника; взрыв гранаты эту тварь, видимо, ранил серьезно, и она скрылась в темноте.

Никакой координации в бою уже не было, каждый дрался в одиночку, сам за себя. Собравшись с силами, я стал продвигаться к краю деревни, будучи намеренным как можно дальше удалиться от этого жуткого места. Однако я быстро терял силы, значительная кровопотеря из раны на боку ухудшала положение с каждой минутой, и я решил отсидеться некоторое время в водонапорной башне, возвышавшейся на краю деревни. Необходимость подниматься вверх по крутой винтообразной лестнице меня так утомила, что добравшись до верхней площадки, я потерял сознание, а в себя пришел только через несколько часов, рано утром.

Придя в сознание, обработав рану и сделав себе укол обезболивающего, я стал осматриваться – обзор через узкие оконца, идущие вдоль площадки башни, был прекрасным. К своему ужасу, я обнаружил трех кровососов, которые неспешно бродили между домами деревни, стаскивая трупы моих несчастных товарищей к подножию башни. Полученное ранение меня изрядно ослабило, из вооружения у меня осталась только штурмовая винтовка – вступать в бой с тремя кровососами и одержать победу я был явно не в состоянии. Так что я, как мог, деревянными ящиками и обнаруженными на лестнице башни досками забаррикадировал проход на площадку, сознавая при этом, что серьезной преградой для кровососа такое сооружение не является. Однако это все же было лучше, чем ничего, и создавало иллюзию некоторой защищенности моего укрытия. На верхней площадке башни я провел двое суток, в постоянном напряжении и страхе. Однако кровососы попыток подняться наверх ни разу не предпринимали.

За это время я неоднократно наблюдал этих тварей. Среди бела дня, когда их никто не атаковал, они не прятались, маскировочный режим так называемой «невидимости» не действовали. Могу сказать, что жили эти создания обособлено друг от друга. Деревня явно была поделена ими на некие сектора. Когда же одна из особей приближалась к границе чужих владений, тут же появлялся хозяин (или хозяйка, о разделении полов ничего сказать не могу), и принимался выть и рычать, угрожающе размахивая своими длинными передними лапами, назвать которые руками язык просто не поворачивается, и в ярости подпрыгивая на месте. Как правило, передвигались мутанты на двух конечностях, иногда сидели, в этой позе еще сильнее напоминая мне гигантских обезьян.

Поведение кровососов снова напомнило мне о гориллах, и я стал сравнивать ранее виденных мной животных с повадками кровососов. Сходство представляется мне очевидным.

После двух суток моего вынужденного заточения в заброшенную деревню вошел отряд Долга, кровососы были выявлены и убиты, а я получил необходимую мне помощь. Но увиденное из водонапорной башни меня впечатлило изрядно.

Позже я еще не раз мысленно возвращался к тем двум жутким дням, наполненным страхом, болью, и как ни странно, любопытством. Приемы кровососов в бою, защита владений и внешние про-

явления агрессии по отношению к сородичам навели меня на следующую мысль – не могло ли быть так, что происхождение кровососов связано со смешением генотипов человека и африканской гориллы, например, или других подобных животных видов. Было бы замечательно, если бы Вы или другие Ваши сотрудники провели сравнительный анализ как внешних данных, так и поведенческих проявлений сущности кровососов с обычными животными.

С уважением, Александр К.

P.S. Не имея возможности лично обратиться в редакцию, письмо для публикации вручил мне весьма уважаемый, опытный и много повидавший на своем веку военный сталкер, полные данные которого он, в связи с особым служебным положением, просил не указывать.

*Ssereys.C. Перов.
26 марта 2009 года.*

Ответ проф. А.Паученко

Приветствую, дорогие читатели!

Вот что я хочу вам сказать, отвечая на опубликованное Ssereys.C. Перовым письмо нашего читателя, Александра К., по поводу гипотезы о происхождении так называемых «кровососов». То есть, судя по описанию, речь идет о появлении вида *vampires sapiens* на основе генотипа обыкновенных горилл.

Само по себе наблюдение данного вида, то есть *vampires sapiens*, в естественных для него условиях среды обитания представляется весьма ценным, я изучил описание поведение этих легендарных жителей Зоны с большим интересом.

Действительно, некоторое внешнее сходство между гориллами и *vampires sapiens* имеется, и некоторые моменты в их поведении сходны. Однако для того, чтобы «узнавать» обезьяну за внешностью *vampires sapiens* и *vampires griseus*, или, как часто называют эти создания, «кровососов», нужна существенная общность в биохимическом составе тел этих существ, в особенностях строения их тканей, а также поведенческих моделей, характерные для особей данных видов, что является основой жизнедеятельности организмов. Что может сказать по поводу этого современная наука?

Как утверждают исследователи, «белки крови и тканей, имеющие фундаментальное значение в жизнедеятельности организма, – у человека и шимпанзе почти одинаковы вплоть до взаимозаменяемости!». Цепочки же ДНК и другие структуры организма, несущие генную информацию *vampires sapiens*, отличаются от вышеприведенных столь существенно, что анализировать сходство или отличия довольно затруднительно.

Чтобы лучше понять, какие сведения нам следует искать в современной приматологии, не вдаваясь в химический состав тканей, крови, мозга горилл и *vampires sapiens* (которые могли существенно измениться в ходе мутаций), давайте обсудим известные нам сведения.

Итак, гориллы. Два подвида гориллы - западная береговая, или равнинная, и восточная равнинная предпочитают влажные тропические леса Африки, а горная горилла - леса с умеренным климатом. Гориллы очень массивны и не часто забираются на деревья, проводя почти все время на земле. Живут они семейными группами, количество членов которых постоянно меняется. Долгое время африканская человекообразная обезьяна горилла считалась свирепым зверем, нападающим на человека. И в самом деле, она своими размерами и своим диким видом, а также громopodobным ревом при встрече в лесу или горах, может внушить страх, и даже ужас. Благодаря исследованиям главным образом Джорджа Шаллера теперь лучше стали известны характер и поведение этих животных. Они оказались вполне мирными, позволяли ученому находиться в непосредственной близости от них и вести за ними наблюдения.

Теперь подумаем о следующем: каким принципам должно быть подчинена организация психо-физиологической природы существа, некоторым образом являющегося сородичем обезьяны и олицетворяющего собой его наиболее неприглядные черты?

Представьте себе существо, представляющее внешнее подобие гориллы, всеми своими повадками похожее на животное. Сходство должно быть не только внешнее, но и в формах поведения, в повадках, и при этом вполне может быть проанализировано с помощью логических инструментов.

Начнем с простых поведенческих форм. Многих наблюдателей за поведением обезьян поражает их «человечность». Так, гориллы, просыпаясь по утрам, «потягиваются и зевают, сидят на ветке, свесив ноги и болтая ими в воздухе, отдыхают, лежа на спине, заложив руки под голову». Они даже могут обняться при встрече, хлопнуть друг друга по плечу или по спине, прикоснуться друг к другу руками – вроде рукопожатия или губами – вроде поцелуя. Они чистят нос, уши, ковыряют очищенной палочкой в зубах. Когда не знают, как поступить – почесывают голову, бока или руки. Исследовательница поведения обезьян в дикой природе, Джейн ван Лавик-Гудолл, пишет: «Как-то одна самка, только что присоединившаяся к группе, быстро подошла к крупному самцу и протянула ему руку. Он удостоил ее ответным прикосновением и даже притронулся губами к ее руке. В другой раз я видела, как обнялись, приветствуя друг друга, два взрослых самца». При всем этом исследователи отмечают «человечность» не только форм, но и мотивов поведения как горилл, так и других обезьян.

В то же время, кроме прямохождения и числа конечностей, то есть немногочисленных внешних признаков, *vampires sapiens* демонстрируют значительное отличие своих поведенческих форм и моделей поведения как от человека, так и от обезьян. Насколько известно, *vampires sapiens* не образуют семьи (но тут нужно оговорить, что способы их размножения пока науке неизвестны). Случаи согласованных действий нескольких особей данного вида практически не известны, и даже в описанном Александре К. случае «кровососы» действовали против сталкеров, но не сообща, а по принципу «каждый за себя». Насколько мне известно, они не применяют никаких подручных средств, используя исключительно возможности своего организма.

Какие еще можно провести параллели во внешних и внутренних принципах организации сходных существ? Что доступно для наблюдения не только ученых мужей, но и простых, не подготовленных наблюдателей – это степень сходства и различия в мимике.

Обезьяна способна выражать своим лицом приблизительно такую же гамму чувств, которая присуща и человеку. И такое сходство в мимике, которая более всего может вызвать ощущение пародийного сходства между человеком и обезьяной, не может существовать без аналогичного сходства в мускулатуре лица, ответственной за мимику.

Как отмечают исследователи, «в отличие от всех животных обезьяны располагают очень развитой мускулатурой лица, что позволяет им, подобно человеку, широко использовать мимику».

И наоборот, мимические мышцы лицевой части головы *vampires sapiens* малоразвиты. Из немногочисленных описаний этих ужасных особей мы знаем, что выражение каких-либо эмоций с помощью мимики абсолютно не свойственно «кровососам», и обозначение их намерений носит ярко выраженный характер внешний, моторно-двигательный, а также звуковой. То есть, *vampires sapiens* практически не выказывая эмоций, не выражая их мимическими способами, проявляют свою нацеленность на достижение практических целей, не имея ярко выраженных средств к общению.

Будет логичным предположить, что *vampires sapiens* нацелены на выполнение определенных действий – связанных, как правило, с уничтожением живых существ, и возможности их организма напрямую подчинены способности убивать максимально эффективным образом, однако не предполагают возможностей к различным видам общения – как между собой, так и с другими видами.

Суммируя вышесказанное, могу предположить, что *vampires sapiens* являются существами, искусственно созданными - биологическими роботами, сконструированными в неизвестных нам лабораториях.

Надеюсь, данное обсуждение покажется читателю интересным и будет замечено не только в научных кругах, но и обычными людьми, не связанными с научной деятельностью, но интересующимися новыми данными о созданиях Зоны.

До новых встреч, друзья!

А.Паученко, биолог
2009 год.

Репортаж

От редакции.

В четвертом номере журнала «На Обочине» мы печатали репортаж, который закончился, как помнят наши читатели, на задержании нашего корреспондента представителями силовых структур. На тот момент мы не знали, какие именно силовики задержали Лукаша, хотя попытки прояснить этот момент у нас были. К сожалению, мы не могли открыто начать его поиски, поскольку мы не могли рисковать нашим сотрудником. Ведь официально он считался нарушителем Закона. Незаконное проникновение в Зону имело место – здесь, как говорится, факт был налицо. Если бы еще и мы со своей стороны начали что-то предпринимать, то запросто могло бы обернуться умышленным проникновением в «заборонену зону»; так же мы надеялись повернуть вопрос случайным заходом на территорию Зоны. Конечно, учти мы тот факт, что задержан Лукаш был в Припяти, что никак не назовешь случайным проникновением, мы бы действовали совершенно по-другому, но в этом месте мы, поддавшись панике, допустили ошибку из серии фатальных, благодаря чему произошло то, что произошло. И в итоге...

Но давайте сначала. Если читатель думает, что мы прервали репортаж на моменте задержания специально для усиления драматического эффекта, то он и прав, и не прав. Мы опубликовали весь репортаж, пришедший к нам на тот момент. Почему репортаж был такой половинчатый – мы сами оказались во власти той же мысли об усилении драматизма, и думали, что остальную часть репортажа Лукаш хочет предоставить самолично. Но оказалось, что на тот момент это действительно был весь репортаж, который сумел передать нам Лукаш. Каким именно образом он сумел нам его передать – нам до сих пор неизвестно. Вот только сейчас, спустя почти два месяца после опубликования той части репортажа, мы получили от нашего корреспондента известия, которые и размещаем в этом номере нового журнала. Хотелось бы сказать, что продолжение следует, но ситуация оказалась намного сложнее, чем мы думали раньше. Собственно, мы долгое время решали, публиковать этот материал или нет, поскольку у нас нет гарантии, что он будет поступать, но в итоге решили опубликовать. Решили мы так по нескольким причинам, одна из которых – надежда, что предание гласности всему делу послужит к открытому расследованию, а не к заметанию следов всеми, доступными правоохранительным органам, средствами. Ну и вторая причина – ведь наш журнал изначально был ориентирован на описание Зоны Отчуждения во всех ее аспектах и проявлениях. Так что в некотором роде выкладку этого материала можно считать аналогией «Репортажа с петлей на шее». Нет, конечно, на лавры Ю.Фучека мы не претендуем, но вполне отдаем себе отчет в том, что все нижеизложенное может послужить дополнительнымотягающим фактором для специального корреспондента Лукаша. И если бы не ситуация, в которой он оказался, став весьма неожиданно по ту сторону Закона, мы бы этот материал преподали в совершенно другом виде.

Словом, что сделано – то сделано.

Редакция предупреждает, что в достоверности приведенного ниже материала нет полной уверенности, и предлагает рассматривать его скорее как художественно-публицистические предположения о порядках и организациях, существующих в Чернобыльской Зоне Отчуждения. Никакой ответственности за содержание материала или за все, встреченные в нем, совпадения редакция не несет.

*С уважением,
редакция журнала*

Особое задание. Камера для журналиста.

Старший сержант Петренко

- Ох, достало все, - негромко вздохнул, и в десятый, наверное, раз тихонько пробурчал помкомзвезда четвертой роты третьего десантного полка Федор Петренко. Не по душе, совсем не по душе была ему эта засада – как и вся возня вокруг охоты на сталкеров.

А чего на них охотиться, спрашивается? Что они, не люди – звери какие-нибудь, или мутанты? Нет, нормальные мужики, большинство из них – спокойные, обстоятельные бродяги Зоны. На рожон не лезут, правила поведения в Зоне Экологического Бедствия стараются соблюдать – по мере возможности. Ну да, через Периметр иногда шастают – но тихо, через КСП шмыг, и к себе на базу какую-нибудь, или схрон. С патрулями военными, как правило, не воют, предпочитают договориться по-хорошему.

От руки сталкера военный в Зоне погибает крайне редко. Все люди, все хотят договориться, денежку заработать, и при этом в живых остаться. Другое дело мутанты – снорки, слепые псы там, или кабаны. Или вот химера эта мифическая – то ли выдумка, то ли вправду страшное создание Зоны, каких только о ней историй не рассказывают. Вот на таких гадов старший сержант Петренко, сверхсрочник, боец спецназа внутренних войск, и вообще воин хоть куда, готов охотиться – и в засадах сидеть, и свинцом угостить от души.

А тут... Почти час он сидел рядом с командиром взвода, лейтенантом Тесленко, в этих влажных зарослях. Обычный вроде бы орешник разросся во дворе полуразваленного Дома Культуры, раскинув свои ветки во все стороны, заплетясь вокруг столбов забора непривычно большие, широкие листья, образовав сплошную практически стену. Джунгли какие-то, а не орешник. Продираться через такие вот кусты – задача не из легких, зато засаду устраивать одно удовольствие. Да, Тесленко...

После гибели родных он будто взбесился. С задержанными сталкерами не церемонится, дознание сокращает до предела – «кто такой, с какой целью проник в Зону, имел ли умысел совершить преступление». Слово не объяснений требует, а ведет допрос военнопленного. Оно, конечно, можно и так сказать – в Зоне война идет. Но ведь не с людьми воюем – с Зоной, порождениями ее страшными. На занятиях, что офицеры из штаба округа вели еженедельно, перед ужином, так и говорили – мы тонкая линия, отделяющая простых, мирных жителей нашей Родины от ужасов Зоны, и наша задача – не пропустить наружу, во внешний мир, тот кошмар, что рвется за Периметр.

Это как раз понятно, задача для армии подходящая – понятно, что милиция или там другие органы правопорядка тут не справятся. Но отлавливать обычных людей, пусть даже и сталкеров, необычным делом занимающихся – нет, гадко это, и противно.

Да, нарушают сталкеры инструкции какие-то, в Зону, через Периметр, незаконно проникают. Так вон, Копылевич, заведующий складом – и тушенку продает, и кое-что из формы, а может, и оружием приторговывает. Если по законам военного времени – так его сразу в расход нужно пускать, без суда и следствия. Ан нет, не трогают прапорщика, торгует себе помаленьку, и ничего. Может, с командованием делится, тот еще жучара.

Тесленко, похоже вот, делами темными занялся. Раньше он с Федором частенько за бутылкой водочки сживал – не совсем они земели, но все же из одних мест примерно. За жительство на гражданке общались, и о том, что здесь, в Зоне, делается. Возраста одного примерно, так что приятельствовали, можно сказать. Но после гибели жены и ребенка как подменили ко м-взвода.

Команда у него из особо доверенных солдат образовалась, с ними он, как правило, задержанных в штаб конвоирует, с ними же иногда в какие-то загадочные рейды вглубь Зоны хаживает, а старший сержант Петренко, заместитель его – так, от тельняшки рукава. И с особистами что-то задружился вдруг командир – то он к ним в палатку, то они к нему хаживают, шушукуются подолгу. Да, такие вот дела – как сажа бела.

Но приказ есть приказ. А приказано задержать сталкера, предположительно прозвище Лукаш, приметы..., вероятно, одет в... Сверху поступил приказ, сразу было понятно – еще до выхода забегали все, как тараканы. И особист снова появился, прямо перед выходом патруля. Нет, неспроста все это.

Да еще журналюга этот забугорный на нашу голову, где только взялся. Как увидел, что патруль к выходу готовится – давай на *инглише* своем втирать командиру, что обязательно, мол, надо ему присутствовать. Фотокамер набрал, будто на всю жизнь запасся – три штуки с собой попер. Объективы огромные, еще штуки разные в нескольких футлярах. Ну, дело хозяйское, нужно ему, пусть таскает.

Странно, что ведет себе журналист этот довольно толково. Как все – в кустах обустроился, что-то тихонько переспросил у Тесленко, и все. Не болтает, не шумит, сидит тихо. Воң, у солдат терпелка уже заканчивается в кустах сидеть – курить нельзя, вставать-двигаться нельзя, ничего нельзя. Дышать и думать не запретишь, а если б можно было, обязательно бы команда поступила – «оставить дышать!». Ох, умора.

В наушнике гарнитуры раздался двойной щелчок – наблюдатели сообщили, что объект движется к выходу из здания. Все же службу Тесленко знает, во взводе у нас порядок, и с боевой подготовкой, во всех ее видах, тоже нормально обстоит. Тактика подобных действий на полигоне отработывалась не раз. Уж сколько потов с бойцов сошло, небось, командира на всякие лады склоняли (но про себя, конечно, вслух Тесленко обсуждать мало кто рискнет). Зато теперь операция шла, как по нотам.

Подходы к зданию блокированы, и здание, как нарочно выбрано – для засады и задержания подходит отлично. А может, ему кто и назначил тут встречу? Этот как раз в обычае подлых особистских штучек - встречу человеку назначить «втемную». Уверить его, что в безопасности он будет полной, а по прибытии на место оп-па! – документики Ваши позволите? И пошло-поехало дознание, всякие там опознания, признания...

С черного входа, сзади у нашей цели, двое бойцов, выход со двора тоже блокируют стрелки, плюс еще снайпер на крыше соседнего дома, ну и мы с Тесленко. Да еще у «Газели», что позади осталась, водитель. Нет, некуда ему деться, сталкеру этому невезучему, абсолютно. Жалковато даже, но что ж поделаешь, служба.

Предупредительный выстрел, и Тесленко кричит, сложив ладони рупором:

- Сталкеры, вы под прицелом! На выход!

На крыльцо бывшего Дома Культуры выходит человек (один, без оружия). По команде я и двое рядовых выходим из укрытия, движемся ему навстречу. Самый опасный момент – а ну, как запаникует он. Ладно еще, если просто бежать бросится, а вдруг стрелять станет? В руках у него оружия вроде бы нет, а в карманах? Так что всерьез работаем, без дураков и расслабона, друг друга страхуем, оружием держим наготове, с предохранителей сняли заранее, хотя в человека на дороге не целимся - мы же не бандиты, чтобы стрелять просто так, без предупреждения.

- Проверка документов. Вы находитесь в Зоне Экологического Бедствия. Прошу предъявить пропуск, - спокойно так стараюсь говорить, без нервов. Человек должен видеть – с ним *власть* разговаривает. То есть, делаем мы свою работу, что предписано – исполняем, так что требуем повиновения, но и сами в рамках закона действовать будем, ежели этого повиновения дождемся. Обычно такой тон на людей действует, и документы они предъявляют без всяких препирательств, и вообще подчиняются охотней.

Вот и парень этот – человек, видно, опытный, на знаки различия сразу глянул, на повязки поверх рукава бушлата – «военный патруль», вроде успокоился, за документами в карман полез. Тоже непростой момент – случаи всякие бывали. Ждешь, что человек тебе книжечку небольшую достанет и предъявит, а у некоторых за пазухой такое оказаться может... Бывали прецеденты, знаем...

Тут из-за моей спины Тесленко вышел, и протянутое мне удостоверение перехватил.

Спецкор Лукаш

- Стало быть, вы, товарищ Лукаш, решили нарушить закон и проникли на запретную территорию? – мое удостоверение вертел в руках командир арестовавших меня спецназовцев. - Или вы будете утверждать, что делаете здесь свой репортаж про дикие травы?

Я затравленно огляделся. Вокруг стояли плечистые вооруженные парни, во взглядах которых дружелюбия не наблюдалось. Позади них я увидел человека примерно моего возраста, в руках которого была камера. Незнакомец явно не принадлежал к военным, форма на нем сидела мешковато – он больше напоминал журналиста. Такого же, как я сам! Только по непонятной для меня причине он был с ними, а не со мной. Впрочем, все очень легко выяснилось.

- Снимаешь, Джонни? – заметил его командир и усмехнулся. - Снимай-снимай! Покажешь у себя дома, как мы тут террористов ловим!

А потом приблизился ко мне, ткнув пальцем мне в грудь.

- Скажи спасибо ему, а не то мы быстро бы тебя в расход отправили! С такими, как ты, разговор короткий!

Почему-то я кивнул ему в ответ и закричал, обращаясь к западному корреспонденту:

- I am a journalist! You should help me!

Однако иностранец на меня внимания не обратил, лишь покосился с опаской и что-то пробормотал. Я вспомнил предупреждение редактора относительно миротворцев – мозги им здорово промыли насчет того, что все неофициальные сталкеры являются контрабандистами опасных артефактов, с помощью которых потом организации экстремистского толка совершают теракты. Запугали народ окончательно, хотя, конечно, не на пустом месте. Каждую неделю где-нибудь происходит преступление, в котором замешан тот или иной артефакт. Взять тот же «Каменный цветок», который очень красиво отблескивает при игре огня в костре, но притягивает радиацию к человеку, который его держит. Именно такие красивые и занятные вещицы террористы подбрасывают в школы. Или «ртутный шар», что начинает генерировать именно опасную для человека ртуть в чистом виде, если его поместить в тепло.

- В машину его! Повезло тебе, урод, – процедил командир, толкнул меня в грудь, а мое удостоверение спрятал себе в карман.

Кто-то грубо пихнул меня в спину.

- Чего ты хэлпаешь, полезай в машину!

Меня затолкали в специальное отделение бронированной «Газели». Там было жарко и сидеть на узкой скамье было неудобно. Хотя какие могут быть удобства для преступника? Я уже понял, что попал конкретно. Насколько мне было известно, вояк в местный спецназ набирали из числа тех, кто хотел отомстить террористам за погибших или покалеченных родственников! И если сами террористы представлялись очень смутно, и отыскать их на Большой Земле было проблематично даже для спецслужб, то сталкеры, предоставляющие им артефакты для совершения преступлений, были вполне досягаемы. Причем, военные почему-то забывали о том, что артефакты из самой Зоны вывозят не сами сталкеры, которым достается самая грязная и тяжелая работа.

В отсеке для пленников я оказался не один. На меня косил хитрым глазом низкорослый мужичок в грязной хэбэшной куртке и с синяком под глазом.

- Попался? – хихикнул он. - Не повезло, да?

Я не нашелся, что ответить. Все это очень сильно напоминало бурную молодость, когда нас могли забрать в милицию за распитие спиртного в неполюженном месте.

- Эту «Газель» они заводят специально для иностранных комиссий, - продолжил незнакомец. - Демократия! Если бы не этот, с камерой, то тебя бы застрелили!

- А тебя? – выдавил я.

- А что я? – мужичок махнул рукой. - Меня здесь постоянно ловят. Я от забора отойти не успеваю, как они меня хватают. Да и не нужен я им – я не сталкер, а бродяга!

Пахло от него и правда, как от бомжа.

- Вот сегодня вообще схватили возле забора! – улыбнулся мужичок. - Ведь к забору подходить тоже нельзя!

- Так тебя что, в Зону завезли из-за забора? – не понял я.

- Ну да. Хотя я раньше больше успевал пройти, - сказал он. - Сегодня не повезло. Ничего, завтра пойду снова! Меня-то отпустят, я местный – они меня знают! А вот тебя, скорее всего, посадят. Потому что застрелить не удалось. Из-за этого, с камерой!

Я был ошеломлен этой информацией. Машина тем временем содрогнулась от хлопанья дверей, и водитель завел мотор.

- А куда мы поедем? – спросил я.

- На КПП. Или на базу ихнюю. Точно не знаю, - мужичок пожал плечами. - Там приемник-распределитель. Считай, повезло тебе, говорю! Могли шлепнуть. У тебя вот какой прикид нормальный, куртка дорогая. Тесленко сразу таких стреляет – вы для него террористы.

- Тесленко – это их командир? – догадался я, думая почему-то о том, что моему проводнику удалось уйти.

- Он самый. Без выходных и отпусков служит! Зверь! – с какой-то гордостью произнес мужичок. - У него жена и дочь погибли от «волос»!

Меня передернуло. Конечно же, я слышал о том, как в одном из крупных городов террористы засунули в воздуховод кинотеатра артефакт-аномалию «ржавые волосы», и из вентиляции эта дрянь нагнеталась в зал полный людей. Через два часа все были мертвы. По телефону кто-то заявил о требовании снизить налоги и выпустить заключенных – теракт, в принципе, уже привычный. Но для мировой общественности это было лишним подтверждением в необходимости усилить охрану Периметра.

Куда нас везли, я видеть не мог – маленькое прямоугольное оконце вверху нашего временного застенка позволяло наблюдать только силуэты наших конвоиров в салоне «Газели» и деревья с кустами в лобовом окне.

Ехали мы недолго. Оказавшись на территории какого-то большого КПП или даже базы, военные открыли дверь и первым выволокли наружу меня, предварительно согнув чуть ли не до земли. Я понял, что сделано это было для того, чтобы я не смог запомнить детали местности.

- Пошел! – толчок коленом под ягодицы чуть не бросил меня лицом в асфальт. От падения спасли вывернутые назад руки. Я вспомнил, что в милиции люди намного вежливее относятся к задержанным.

За спиной что-то забормотал и даже засмеялся мой недолгий спутник, и его куда-то сразу увели. Не исключено, что мужичка просто выведут за ворота и отпустят, отвесив для скорости пинок.

Меня завели в небольшое помещение и усадили спиной к зарешеченному окну. Тесленко вошел следом и плотно закрыл за собой дверь. Кроме нас, в помещении сидел мужчина лет сорока в гражданском. Лицо его было красным, и от его дешевого спортивного костюма шел сильный запах пота. У него были небольшие черные усы, и глаза все время бегали, как будто незнакомец старался что-то скрыть. Тесленко выглядел полной ему противоположностью – чисто выбритый, строгий и выглядевший опрятно даже в выдавшем виды комбинезоне, который изготавливался фабрикой «Динамо» непосредственно для спецназа, охраняющего и патрулирующего Зону.

- А это кто такой? – с раздражением скривился незнакомец и Тесленко бросил ему мое удостоверение.

- Журналист! Посмотрите сами, - командир бросил мое удостоверение, - Как раз для вашего особого отдела!

- Ага! Та самая газетенка для террористов! – обрадовано воскликнул усатый, небрежно повертев мое удостоверение в толстых пальцах, - Скажи, любезный, а сколько твой редактор может... э-э-э... оказать материальную помощь тем, кто охраняет покой жителей Земли от террористов? Или ваша газета сама?

- Виктор Николаевич, давайте мы его лучше как обычно? – предложил Тесленко, - За пару километров и – при попытке! Тем более, этого, из «Дискавери», уже рядом нет!

- Да, жаль, что расстрел отменили, - ухмыльнулся Виктор Николаевич, с презрением меня разглядывая. - Ну и зачем ты полез туда, журналист? Что тебе в жизни не хватает? Зачем связался с террористами? Романтики захотел?

- Для начала он нам сдаст тех, кто провел его сюда! – вклинился командир спецназовцев. - Или у вас на него другие планы? Показательный арест и заключение под стражу?

- Правильно, сначала он должен сдать тех, кто ему делал «коридор»! Посмотрим на его поведение. Кто помог в Зону проникнуть? – обратился он ко мне.

Я ответил ему таким же презрительным взглядом. Толстяк развел руками и откинулся на стуле. Запах пота в комнате усилился.

- Вот видишь, камрад! Не скажет, потому что знает, что его не расстреляют и даже не «прессанут»! – вздохнул он и устало показал на дверь. - Уведи его. И пускай наш Джонни полюбуется, что мы арестованных не мучаем! (при этом он скривился от некоего подобия улыбки) Он же не знает, что прямо в соседней комнате существует маленькая аномалия «сушняк». Вот наш гость посидит там часа два – и заговорит лучше, чем его коллега из-за границы!

Закончив свою тираду, усатый довольно засмеялся, а Тесленко схватил меня за шиворот и легко вытащил из комнаты. Не обращая внимания на столпившихся в конце коридора солдат-срочников и нескольких спецназовцев, он затолкал меня в дверь, которая находилась чуть дальше первой и закрыл ее на засов. Но перед этим бросил мне в лицо:

- Тебе повезло, что Джонни тебя видел! По любому придется тебя определять в спецприемник, откуда прямой путь в зал суда, а не в Зону, где я много таких, как ты, по аномалиям раскидал с дыркой в башке!

Корреспондент «Вашингтон Пост» Джон Мичем

«Джонни... Что за панибратство?! Всего пара дней прошло, как впервые встретились, близко не знакомы. Никакого уважения!»

Конечно, это свое возмущение Джон Мичем, специальный корреспондент «Пост» (такое сокращение стало уже привычным, назови дома газету полным именем – и на тебя посмотрят с легкой улыбкой – педант, мол, какой выискался), сотрудник многих известных изданий и лауреат Пулитцеровской премии, старался не показывать. Репортажи с «горячих точек» очень нравились редакциям, рейтинги изданий росли, читатели отзывались восторженно, но цена такого успеха была немалой.

Что там панибратство рядовых солдат – это мелочи, которые забываешь сразу же, и быстро привыкаешь попросту не замечать. Было гораздо сложнее не замечать, или хотя бы делать вид, что не замечаешь, другого - равнодушия к чужим страданиям, цинизма, пренебрежения общепринятыми нормами морали. Даже обычный, здравый смысл иногда отсутствовал в диких выходках солдат, ищущих разрядки после пережитых в боях напряжения и страхе. Игра в футбол отрезанными головами, фотографирование на фоне изуродованных, обезображенных трупов, издевательства над гражданскими, мирными жителями – что только довелось видеть Джону в его поездках по странам и континентам...

Но тут, в зоне экологического бедствия, или попросту Зоне, была не совсем война. Или даже вовсе не война, а затянувшееся противостояние обычных, присущих человечеству видов жизнедеятельности, пусть даже в крайних ее формах - таких как ввод военного положения на мирной территории, и чего-то совсем другого, не человеческого, странного и страшного. Психика людей, постоянно находящаяся под воздействием крайнего напряжения всех физических и моральных сил, а также огромного давления жутких, ужасающих условий, претерпевала существенные изменения.

Такое воздействие затрагивало, изменяло абсолютно всех, но по-разному. Одни становились жестче, превращаясь в жестокие, живые механизмы войны, слепо исполняющие приказы. Другие же в этих жутких условиях находили возможность проявить милосердие, доброту и гуманность – качества истинно человеческие.

Вот такие моменты по-настоящему были интересны самому Джону, вот что он искал в самых отдаленных, Богом забытых местах. И находил, и доносил до читателей, иногда с помощью ярких, сенсационных фотографий, а бывало, что и просто записывая потом, *по памяти*, свои впечатления и ощущения. В репортажах Джона всегда присутствовали личные переживания, редакторы это ценили.

Вот и сегодня – рядовой вроде бы эпизод из жизни воинской части, поддерживающий порядок в Зоне и вокруг нее. Патруль внутренних войск задержал *сталкера* – человека, находящегося в Зоне без разрешения властей, путешествующего по территории, вверенной войскам, незаконно. Обычное вроде бы дело, и внешне так все и обстоит. Остановил патруль этого бродягу, потребовал документы, пропуска у него не имелось – доставили в расположение части, намерены передать для дознания в соответствующие государственные службы.

Необычным было то, что при себе парень имел удостоверение газеты, местной. «Тузё мной», – сначала пришло в голову Джону определение, но он мысленно себя одернул. Нет, так нельзя. Начнешь относиться к местным парням свысока, привыкнешь к внушенному самому себе превосходству – и домой запросто можешь улететь в *цинке*. Ну, или в другом каком-то ящике, смотря из чего тут гробы обычно делают. Нет, вживаться нужно в местную специфику, чувствовать себя не шерифом на Диком Западе, а равным среди равных.

К тому же, попавшийся патрулю парень был коллегой, журналистом. Действовал он, видимо, как это принято здесь – без аккредитации, согласования с местными властями и командованием ограниченного контингента войск. Что ж, Джон и сам иногда поступал именно так – тайком пробираясь на территорию конфликта, временно оказываясь вне закона, непосредственно в той среде, которая его интересовала. Журналистское расследование, репортаж на запретную, неудобную властям тему, и вот ты уже по *ту* сторону – без журналистского иммунитета, всякого официального прикрытия и других привилегий. Да, бывало такое с ним, и не раз.

К тому же, в предшествующих задержанию сталкера-журналиста сборах, в подготовке к задержанию и организации этого мероприятия явно просматривалась некая целеустремленность, нацеленность мероприятия на конкретное лицо. Так что ни о каком совпадении речь не шла, и над ситуацией явственно проступала тень Тайны – именно так, с большой буквы. Скорей всего, парень в своих исследованиях зацепил нечто такое, чего знать ему было не положено, и теперь военная машина приготовилась бросить его в жернова своего громоздкого, но могучего механизма, перемолов и полученные секретные сведения, и самого журналиста в пыль, которая развеется по ветру, оставив все это в прошлом. Обычное дело, и не только здесь, в странах бывшего социализма. И в нашей драгоценной, самой демократичной стране, сиречь Соединенных Штатах, приключалось такое не раз и не два.

Как и всякая тайна, все эти суетливые старания спрятать концы куда-нибудь подальше могли закончиться для попавшего в капкан журналиста большими неприятностями. Тут пахло деньгами – как всегда, господа, за всеми тайнами на этом свете старательно прячется раздел бифштекса – в ту или иную сторону.

Общаясь с военными на дикой смеси английского и немногочисленных русских слов, Джон старательно изображал, как плохо понимает язык местного населения. На самом деле, русский он знал прилично, говорил с сильным акцентом, но понимал без труда, и читал без словаря. Однажды даже прочел толстенную книгу русского писателя Достоевского. Быть знакомым с его творчеством в литературных кругах считалось хорошим тоном, так что подвиг был не напрасным. Из прочитанного Джон мало что понял, но видимо, был в этом не одинок – высказывания американцев о русской литературе всегда носили восторженный, но несколько туманный характер, изрядно напоминая обмен мнениями о картинах абстракционистов.

Процесс первичного дознания происходил странно, и стало от этой картины Джону Мичему тоскливо. На собрата по профессии явно *давили* – обращались демонстративно грубо, не выяснив еще ничего, сразу же стали относиться, как к закоренелому преступнику. Что в Зоне журналист делал, как в ней оказался, практически и выяснять не стали, а ведь могли вопросы об этом прямо на месте задержания задать. Да и задержание это... Будто матерого рецидивиста брали, а не обычного бродягу Зоны, незаконно проникнувшего за Периметр.

Как действуют спецподразделения при задержании опасных особей, Мичем представлял неплохо, порядок таких действий в разных странах отличался немногим. Итак, военные задерживали конкретное лицо, на которое явно получили заказ. Будь журналист каким-то преступником, разыскиваемым правоохранительными органами, его должны были тут же конвоировать к месту проведения следствия, минимум – в штаб округа.

Но нет, его закрыли в камере прямо на территории Базы, охраняют как военнопленного. Стало быть, намерены получить у парня определенные сведения. А что такого тайного мог он узнать в Зоне, о которой написано-снято уйма репортажей, исследования научные ведутся постоянно – и результаты исследований вполне доступны рядовому обывателю, в Сети вон материалов по Зоне – горы! Нечисто дело, ох, нечисто...

Выйдя из своей комнаты, Джон прогулочным, неторопливым шагом двинулся в сторону помещений, где находился задержанный. Под зарешеченным окном камеры как раз разыгрывалась неприглядная сцена.

-Эй, журналюга, - покричал под окном один из двух стоявших там солдат, - невысокого роста, с желтыми нашивками сержантского состава на вытертых погонах бушлата. – Мы тебе фотокамеру твою принесли! Аппарат серьезный, «Никон», японская, наверное? Упала вот правда, пару раз, так что не взыщи – поцарапали немного.

- Давайте, от фотокамеры своей не откажусь, - послышался из-за решетки голос задержанного.

- Да? Ну тогда держи, - неприятно, издевательски ухмыльнулся солдат. - Как говорил Якубович в «Поле чудес» – камеру в студию!

- Нет, камеру - в камеру! - весело продолжил второй, державший в руках обломки фотоаппарата. – Слышь, мы ее тут разбирали, починить хотели, так теперь она не собирается, кусочки что -то не складываются. Эх, ничего-то у меня не получается, - и он стал с размаху бросать об стену части аппарата. - Извиняй, что не вышло ни фиги!

Джон брезгливо поморщился - как обычно, шутки пещерного человека. Вот тебе игрушка – нет, не дам игрушку, лучше я ее поломаю. Еще, видимо, игра слов какая-то, не совсем понятная, но оба солдата явно в восторге от своего остроумия. Дело обычное. Ну, это шутки безопасные – покуражатся, и уйдут.

Другое дело, что, после краткого разговора с задержанным, командир Тесленко и с ним человек в штатском отошли в сторону, прогнали из курилки сидевшего там рядового, и довольно долго что-то обсуждали, оживленно жестикулируя и дымя дешевыми сигаретами, будто дымовую завесу ставили – вот это очередной признак той самой необычности, которая чувствовалась во всем происходящем.

К штатским Тесленко относился пренебрежительно, а этому, усатому, явно подчиняется. Значит, что – в дело замешаны спецслужбы? Так-так, а где спецслужбы, там и секреты, и серьезные тайны. Словом, сенсацией попахивает, однозначно...

Продолжение следует

Литературный портал «LitStalker»

Литература по теме «S.T.A.L.K.E.R.»-а уже прочно заняла свою нишу на рынке печатного издания. Связано это, несомненно, с успехом компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl». Поклонники ждали игру около шести лет, и за время ожидания успело зародиться целое движение. Были написаны книги, были созданы фан-клубы. Да, конечно, реклама великая вещь, но, пожалуй, тут дело не в одной рекламе. Ведь «S.T.A.L.K.E.R.» это не какая-то забугорная «HalfLife» с ихней глянцевостью и причесанностью даже в свалках и пустырях. Нет, здесь нас встретили унылые, знакомые всем пейзажи с разным строительным мусором. И ключевое слово здесь – именно «знакомые». Это все было знакомо всем, у каждого за окном квартиры есть свой пример сталкерской зоны. Но тут же – к этому знакомому добавился еще оттенок неизвестности и опасности. А ничто так не будоражит фантазию, чем подобная таинственность в знакомых вещах. К тому же о знакомом писать всегда и легче, и проще, чем о том, чего никогда не видел. Нельзя взять мир полностью из головы. Но можно взять детали мира, наложить их на привычный образ, поворачивая его другой стороной, и вот она – загадка! Такая загадка, которую хочется непременно разгадать. Цепляющая за живое.

И немалую роль в создании этой загадки сыграла именно та самая литература. Первый литературный конкурс, прошедший за три года до выхода собственно игры, погрузил нас в еще незнакомый нам, но в то же время такой знакомый мир Зоны Отчуждения. Аномалии, мутанты, артефакты, загадки Зоны – и, конечно же, ее сердце, ее самая большая тайна, Монолит! Потом был второй конкурс, потом третий. И сейчас такое понятие жанра, как «S.T.A.L.K.E.R.», твердо устоялось среди существующих. Появилось огромное поле для фантазии, как писателей, так и читателей. И это поистине можно назвать феноменом – что на таком небольшом, по сути, участке, 30-ти километровой Зоне Отчуждения, смогли поместиться и ужиться столько разноплановых произведений! Казалось бы – 30 километров. О чем там можно столько писать? Да пара достаточно объемных произведений – и каждая травинка будет описана. Ан нет. Писали, и пишут, и будут писать – потому что мир Зоны, как и любой другой *живой* мир, непредсказуем. Живет своей жизнью, постоянно преподнося нам всем сюрпризы. А мы не перестаем ему удивляться, вдохновляться и снова писать – о нем же.

Сталкерская тема оказалась благодатной почвой. Книги по миру игры – что греха таить – оказались коммерчески выгодными издателям и востребованы среди читателей. Но одних книг на данную тему было мало, читатели захотели большего. Более близкого знакомства с теми, кто придумал и описал запомнившихся многим персонажей; с теми, кто описывал для нас эту самую Зону, когда еще никакой Зоны не было; с теми, кто был причастен к возникновению этого нового направления в литературе, да и не только в литературе. Ведь «S.T.A.L.K.E.R.», по сути, уже является вполне сформировавшейся новой субкультурой нашего времени, и литература в ней занимает одно из главенствующих мест в развитии и становлении.

И вполне естественно, что был создан сайт, посвященный именно этому направлению литературы. Да и не только литературы.

Одним из назначений литературного портала является информационная поддержка как изданных книг, так и только отправленных в издательство. Это дает пользователям сайта преимущество в плане получения информации о готовящихся выйти произведениях. Именно на «LitStalker» первыми появляются новости из издательств о датах и сроках печати книг. Именно с «LitStalker» все остальные интернет-ресурсы, посвященные данной тематике, черпают информацию о новых проектах и релизах. Что, несомненно, в плюс порталу, поскольку говорит о его популярности и авторитете. Ну, собственно, это не удивительно – ведь не «одна бабка сказала», а информация из первых рук, от официального представителя.

Кроме информационной поддержки целью литературного портала является диалог писателей, читателей и издателей. У читателей всегда было много вопросов к авторам любимых книг, и сталкер не исключение. Интересует все – начиная от планов на будущее в творческой деятельности, и заканчивая личной жизнью. Причем, что показательно, именно в такой последовательности, не наоборот. И это говорит о том, что выдуманные авторами персонажи оказались живыми и самостоятельными, и даже в некотором роде самодостаточными – ведь продолжают жить в среде поклонников творчества без всяких усилий со стороны автора. И жизнь эта также разнообразна и многопланова, как и Зона Отчуждения, породившая все эти образы. Жизнь этих персонажей проявляется в никах пользователей сталкерских сайтов, в попытках как-то продолжить, развить сюжет, описанный в книгах. И все эти живущие среди нас образы упомянутых персонажей как нельзя более сильно говорят о том, что произведение удалось.

Очень интересно было наблюдать за постановкой вопросов к писателям, заданными в рамках проекта «Все, что вы хотели узнать у...», обращенных к какому-либо автору серии. Призом для участника, задавшего самый интересный вопрос, являлась книга с автографом опрашиваемого автора. А чтобы у участников не возникло мысли об обмане, выбирать победителей было предоставлено самому автору. Таким образом, читатели могли быть уверены в том, что никакой подтасовки не намечается, все честно. Две подобные викторины уже были проведены на сайте, и Василий Орехов с Алексеем Калугиным определили тех, кто задал самые, по их мнению, интересные вопросы. В дальнейшем планируется продолжение проведения таких викторин, поскольку читателей они очень заинтересовали.

Да и вообще – творческая деятельность на портале довольно бурная. Проявляется это и в собственно литературной деятельности, на что рассчитан портал в первую очередь, и в отзывах на выложенные любителями работы. Конечно, попадаются ничего не значащие комментарии, но конструктивных имеется тоже довольно много. Автору будет из чего выбрать и чьи отзывы читать в первую очередь. Разумеется, если автор выкладывал работу не для убийственного «аффтар, пeшы исчо!», а действительно с целью получения как можно более объективной ее оценки. А оценки на портале можно получить разные. Как от таких же любителей, что и сам автор, так и от недавно сформировавшейся команды критиков, имеющих опыт в этом виде деятельности. И оценки, выданные любителями, не означают, что они плохие или некачественные – попадаетея довольно конструктивная критика.

Следует отдельно отметить категорию «Зона». Эта категория не меньше литературной деятельности занимает пользователей портала. В первую очередь своей направленностью – здесь ведутся разговоры и размышления на тему Зоны Отчуждения во всех ее видах. И что такое Зона, и почему именно «S.T.A.L.K.E.R.». А уж поговорить о том, кто и каким путем попал в Зону, будь то мир компьютерной игры, ее первое прохождение, или же литературный мир, или

же долголетнее ожидание выхода игры, хочется многим. Эти воспоминания из серии приятных. Правда, не у всех получается описать это образно и красочно, но иногда среди воспоминаний встречаются настоящие шедевры.

В разделе «Книги» и «Авторы» идет активное обсуждение уже изданных книг и написавших их авторов. А также обсуждение возможных продолжений любившихся читателям историй. И, конечно, нельзя пройти мимо таких тем, как «Любимая книга серии», а так же «Пожелания и критика от...», где можно обменяться мнениями о прочитанном, и попробовать выступить в роли критика по отношению к профессиональному писателю. А в разделе «Любительское творчество» в теме «Фанфики. Литература или макулатура?» внезапно начался довольно интересный разговор на тему возрастных категорий и предпочтений, переросший в спор о среднем возрасте игроков и читателей. И хотя разговор не окончился ничем, а точнее, зашел в тупик из-за упрямого нежелания одного из собеседников слушать доводы остальных, но даже в таком виде это явилось подтверждением тому факту, что «S.T.A.L.K.E.R.»-у все возрасты покорны».

И, конечно же – само творчество, ради которого и создавался этот раздел. Работ в разделе представлено много и разных. Начиная от рассказов, и заканчивая довольно объемными произведениями, которые пишутся почти вживую, перед выкладкой. В отдельных случаях это даже напрягает, потому что авторы (не все, но многие), увлекшись написанием и описанием событий, забывают о таком немаловажном факторе, как орфография. Из-за чего читать становится трудно, потому что взгляд постоянно спотыкается на всех ошибках, иногда буквально продираясь сквозь них к дебрям сюжетных хитросплетений. И не у всех хватает терпения и выдержки оценить само произведение. Но в данном случае ошибки служат как бы подтверждением тому факту, что малограмотный человек ничего интересного написать не сможет. Кто-то (не на «LitStalker») пытался оправдать авторов тем, что, мчась за гениальной мыслью, пальцы не всегда успевают. И при этом приводил как довод такого гения, как Альберт Эйнштейн, дескать – раз он писал также неграмотно, то и гением не был. И вот тут как раз происходит подмена понятий у всех, кто использует экивоки такого рода, чтобы оправдать собственную лень. Да, возможно, А.Эйнштейн и писал с ошибками, но он не ставил своей целью словами выразить, описать какое-либо действие, событие, сюжет. У него была работа другого совершенно толка. А автор же как раз и оперирует словами, выражая внутреннее содержание той идеи, которую он хочет поведать миру. И связь между содержанием идеи и умением грамотно ее изложить в литературе самая что ни на есть прямая. И тем более, вдвойне стыдно должно быть за свою неграмотность тем, кто хочет или старается стать одним из авторов этого огромного мира под названием «S.T.A.L.K.E.R.».

А в разделе «Дискуссионный клуб» любой, желающий этого, автор может обратиться напрямую к кому-то из обозначенных критиков, или же ко всем сразу, и попросить разобрать свое произведение, указав на сильные и слабые стороны оною. И он вполне может быть уверен, что «разбор полетов» будет строгий, но справедливый, и что ничего лишнего по отношению к автору себе никто не позволит, что так же является немаловажным фактором в критике как таковой. Сейчас очень часто и во многих местах (имеется в виду, прежде всего, интернет) тот, кто критикует, так или иначе задевает и автора высказываниями, не имеющими никакого отношения к произведению, а только и исключительно либо к личности автора, либо к его каким-то чертам характера, качествам. В «Дискуссионном клубе» такого отношения к автору себе точно никто не позволит.

Ну и, конечно, раздел «Бар 100 рентген», как же без него, без этой всеми сталкерами любимой и увлекательной ролевой игры! Вот уж где на все сто процентов разворачивается фантазия каждого! Ведь надо не просто выбрать себе какую-то свою роль, к которой лежит душа, а и старательно ее отыгрывать, отвечая выбранному персонажу в малейших деталях. Ведь кто бы мог подумать, что может существовать виртуальный бар, изображаемый строчками текста на странице форума? Что в этом баре можно позавтракать, пообедать и поужинать, выпить чего покрепче, переночевать, а утром отправиться выполнять взятое задание, либо просто по своим делам. Фантазия игроков не останавливается только на виденной в игре ситуации, она идет дальше и глубже, и вот та игра, которая идет в баре, пожалуй, самая захватывающая из всех возможных форумных ролевых игр. А еще есть Рейды – по разным причинам и поводам, охота на мутантов, охота за артефактами, да и просто задачка из учебника математики за второй класс «добраться из пункта А в пункт Б». Чтобы не расписывать на много слов, достаточно будет сказать, что бар всегда пользуется спросом, на любом сталкерском сайте непременно найдется как минимум один бар.

Но, помимо форума, на «LitStalker»-е существует еще много интересных вещей. Например – раздел, посвященный книгам. Здесь можно ознакомиться с аннотацией книги и ее выходными данными. А ознакомившись, читатель уже сам для себя определит, заинтересовало ли его описание или нет. Но самих книг здесь нет. И это не удивительно. Ведь сайт «LitStalker» ставит своей целью поддержать изданных авторов, а не отобрать у них что-то. Возможно, в этом месте кто-то скептически улыбнется, но, тем не менее, такую вещь, как авторское право, не следует забывать – хотя бы из уважения к людям, которые для всех нас написали, а по сути, создали мир той самой Зоны, о которой мы и пишем уже свои рассказы и повести. И именно поэтому вместо ссылок на скачивание книг здесь можно найти только ссылки на места, где эти книги можно купить.

Для тех же, кто уже прочитал все изданные книги и хотел бы увидеть что-то новое, существует раздел «Самиздат», в котором выкладываются объемные произведения. Впрочем, этот раздел не только для читателей, но и для писателей-любителей, у кого уже имеются завершённые произведения, которые им бы хотелось показать людям. Ведь не для себя же они писали, а опять-таки для всех нас. И насколько хорошо или плохо у них получилось рассказать нам о своей Зоне Отчуждения – предоставляется решать нам, читателям.

И вот мы добрались до еще одного интересного раздела на «LitStalker»-е. Это блоги. Блоги предоставляют довольно таки уникальную возможность выложить какие-то свои размышления, наблюдения, да и просто отвлеченные мысли. Но, поскольку блоги для большинства – явление новое, непонятное, то и используются они не по назначению. Некоторые авторы-любители дублируют здесь выложенные на форуме свои же произведения. Чего именно они хотят добиться этим действием – не очень понятно.

Что еще можно сказать о портале «LitStalker»? В принципе – только две вещи. Жаль, что такой портал не появился раньше, и очень хорошо, что он появился сейчас. Потому что литературная серия нуждается в поддержке. И сейчас, хотя портал еще довольно молод, он уже востребован. А это значит только то, что у него большое будущее. И нам, читателям, осталось совсем немного времени, чтобы это узнать. Всего лишь до окончания третьего конкурса – а потом...

Поживем – увидим.

M0rrant

Литературная рубрика

Лис.

(Продолжение)

Передышка.

Яркое солнце заставляло прикрывать глаза. Армейские склады встретили Лиса легким ветерком и почти гробовой тишиной. Сойдя с асфальтового дорожки и пройдя метров 50 в сторону брошенной деревни, Лис остановился, активировал ПДА в режиме сканирования. Группа наемников, шедшая в эту же сторону, на экране не отображалась, значит, у него еще было некоторое время в запасе.

У Лиса в голове роились мысли. Кто послал наемников? То, что это заказ - сомнений нет. Наемники - не те личности, чтобы охотится за снарягой или пытаться вырвать коды доступа к банковским счетам, хотя и такое может быть. Все-таки сумма там приличная, за пятьсот перевалило точно. Отсюда возникал второй вопрос: зачем, точнее по какой причине? Он тоже не имел достойного решения. Ну и третий вопрос, достойный упоминания, этим вопросом задаются многие и очень давно: что делать?

С этим вопросом - варианты решений возникали, хоть и смутные.

Первый - имея запас времени, можно сделать пару-тройку ловушек, сильно это прыти не убавит, но одного - двух бойцов группа может потерять. Однако, даже при таком раскладе один против четверых, не радостное соотношение сил. Конечно, у Лиса был опыт в подобных ситуациях, дважды он оставался один на один, вернее один против нескольких. Первый раз против пяти мародеров недалеко от Свалки, второй раз, нарвавшись на группу отморозков на АТП. Но тогда это были слабовооруженные типа «крутые пацаны», а сейчас... мда, тут ситуация другая, принимать бой на открытой местности или в здании - верная смерть.

Был и второй вариант: пересечь Милитари и выйти к бару «100 рентген». Тоже, гени Тальная идея, его могут встретить на выходе из бара, куда бы он ни пошел. А дороги-то всего три Свалка, Дикая территория и назад на Милитари. К тому же, наемники могут подтянуть резерв.

Третий вариант - полное безумие. Без подготовки, без дополнительного боекомплекта, без достаточного количества сублимированной пищи уйти в сто-

рону «Выжигателя», попробовать пройти в направлении Трипяти или через Рыжий лес уйти в Лиманск. Прогулка по Радару, да и по Лиманску, могла закончиться печально. Обе территории контролировались бойцами Монолита. Хорошо экипированных, абсолютно не боящихся смерти, стерегущие подходы к своему любимому камню.

Да, Лис собирался походить по тем местам, там можно было найти проходы к манящему его центру, но так скоро он не рассчитывал.

Прикинув все «за» и «против», Лис принял оригинальное решение. Уйти в брошенную деревню, дожидаться преследователей, а затем, немного повоевав с ними, через Дикую территорию снова уйти на Янтарь, к брошенной лаборатории. Этот вариант был более приемлем. В лаборатории, которая скрывалась под землей, на территории завода, был повышенный пси-фон, а его костюм имел встроенную защиту, пусть и небольшую. В любом случае, Лис мог находиться там дольше, чем незащищенные наемники.

Взглянув на ПДА и не обнаружив преследователей, Лис пошел в сторону брошенной деревни. Надо было подготовиться к марш-броску. Слегка перекусить, проверить экипировку, оружие. Минут тридцать запаса, по расчетам, еще было.

Расположившись в крайнем из домов, Лис забрался на чердак, здесь можно было, и поесть, и подготовиться к встрече с наемниками, да и проход с Дикой территории был виден.

У Лиса было гораздо больше времени, но кто может точно сказать, что произойдет в следующую минуту в этом вечно меняющемся мире? Буквально сразу после того, как Лис покинул свою позицию на Дикой территории и выдвинулся в сторону военных складов, железнодорожные пути и стоящие составы накрыла область блуждающей пси-зоны. Если бы костюм Лиса не имел встроенной защиты, он тоже бы почувствовал ее, однако, занятый своими мыслями, решая задачу отхода, он ее просто проскочил. Преследователи наткнулись на блуждающее поле и были вынуждены делать крюк, они правильно рассчитали, что с военных складов Лису уйти некуда, только на территорию бара. Они не могли знать о встроенной защите и считали, что дичь просто успела пройти до появления пси источника. Шестеро наемников двигались в сторону бара «100 рентген», готовясь устроить Лису теплый прием.

По следам своим.

Никогда не возвращайся по своим следам! Эта древняя мудрость впиталась в мозг каждого сталкера. Каждый салага знает, в Зоне нельзя возвращаться. Кто спросит, почему? Дебил и тупое радиоактивное мясо. Когда сталкер идет назад, по пройденному им пути, он подсознательно уверен в его безопасности, он теряет бдительность, становится уязвимым. И, в конечном счете - становится добычей аномалии, либо мутанта. В общем, дурное и гиблое это занятие...

Прошло более сорока минут, а на ПДА ни одной засветки. Переключив его в режим сканирования мутагенных форм, Лис заметил, что в деревне полно мутантов: с десятков кадавров, где-то близко к центру возможна встреча с контролером, это уже совсем не есть хорошо. И буквально метров в пятидесяти за его спиной, рядом с водонапорной башней, быстро перемещалась красная точка, скорее всего кровосос. Да, блин, раскладец еще тот.

Покончив с осмотром экипировки, проверив снарягу и оружие, Лис наскоро перекусил и уже начал задумываться - а не показалось ли ему? Может, не по его душу шли наймы? «Паранойя! Я - параноик! - думал Лис. - А, может, и нет?»

Подождав еще минут семь-восемь, Лис покинул чердак полуразвалившегося строения, незаметно приблизился к асфальтовому полотну и осмотрел в оптику дорогу в обе стороны. Преследователей нет, интересная фигня.

Лис прошел вперед, туда, где сохранились очертания автобусной остановки и присел за ней. «Думай башка, думай - картуз куплю», - говорил себе Лис. Как говаривал персонаж из «Следствие ведут колобки»: «или что-то случилось, или одно из двух». Достав пачку сигарет, Лис закурил, сделал глоток воды из фляги. Мысли не хотели строиться в логическую цепочку. Что произошло с наемниками, почему они не вышли с этой стороны. Стоп! С этой стороны! А что, если меня просчитали? Если рассудили так: на Радар он не пойдет, вернуться - тоже нет, единственный путь - бар, вот там меня и встретят, если уже не встречают. Мать их, вот же задачка-то...

Затушив окурок, Лис поднялся, прикрыл глаза. Минуту другую вслушивался, нет, не в окружающий мир, скорее в себя. Решение пришло спонтанно. Надо вернуться, надо выйти назад, на железнодорожную станцию, там же остался труп одного из наемников, если еще его не сожрали собаки. Сказано - сделано. Мужик сказал - мужик сделал, улыбнулся сам себе Лис.

Бросив последний взгляда на солнечную Милитари, Лис повернулся к ней спиной и первый раз все время в Зоне пошел назад по своим следам.

Он обнаружил наемников там, где и предполагал. Снайпер с СВД расположился так, чтоб простреливать весь проход, ведущий к бару. Справа и слева сидели еще по наемнику. Один серый комбинезон хомячил тушенку из банки. Куда делись пятый и шестой - неясно.

Можно было бы тихо уйти на Янтарь, поговорить со Скелетом, попытаться выяснить, что к чему и откуда ноги выросли. Но не факт, что его не заказал кто-то из работников Янтаря, а может, это указание того, кто заказал артефакты Скелету. Хотя это маловероятно, кто же режет курицу, несущую золотые яйца? Ладно, разберемся по ходу пьесы. Однозначно ясно, что сейчас надо проредить отряд преследователей. Едок не в счет, двое где-то шарятся, двое автоматчиков далековато, а вот снайперок, он сидит отлично.

Привычным движением Лис прикинул к окуляру прицела, пару раз медленно вдохнул и выдохнул, погладил пальцем курок, поймал момент между ударами сердца и нажал... Мягко и легко приклад толкнул в плечо, раздался еле уловимый звук приглушенного выстрела, технология булпап сделала свое дело.

Снайпер наемников лишь чуток сместился и наклонил голову. Ни едок, ни двое других наемников не заметили ничего.

Вот и чудненько, вот и замечательно. Вдох-выход, вдох-выдох. Задержать дыхание. Пауза между ударами сердца. Нажатие на курок. Снова легкий толчок в плечо. Едок замер с банкой на коленях, нож выпал и четко вошел лезвием в землю. О как! Все складывается довольно удачно, общий счет матча: два - ноль в пользу Лиса.

- Гейм овер, - проговорил Лис, осматривая в оптику плоды своего труда.

Попытаться достать стрелков на пределе дистанции? Нет, напрасная трата боезапаса. Надо по-тихому свалить.

Осторожно, стараясь не шуметь, Лис покинул свою позицию. Сейчас надо сделать так, чтобы преследователи поняли, куда он пошел, но не рванули за ним сходу. Запас по времени нужен. Или нет? Осталось два стрелка и парочка, которая была вне пределов его видимости. Стрелки не опасны, по крайней мере, сейчас. Бросив взгляд на ПДА, Лис увидел две точки, они не двигались. Значит, его маневр и два точных выстрела остались незамеченными.

Лис покинул позицию и направился в сторону Янтая. Пробираясь мимо стоящих железнодорожных составов, локомотивов и платформ станции, Лис просеивал окружающий его пейзаж. Когда-то давно здесь бурлила жизнь, слышали гудки маневровых тепловозов, мерный стук литых колес на стыках рельс. Тут и там были навалены кучи щебня, песка, бетонных плит, что-то строилось, ремонтировалось. Все шло своим чередом. События на ЧАЭС поставили жирный крест на стремлениях и надеждах людей. Превратили огромную территорию в пустыри, руины, населенные жизненными формами, которые смогли приспособиться, адаптироваться, выжить.

Лис прошел место, где прятался наемник, появившийся под личиной обычного бродяги. Перед вагоном-теплушкой валялись шмотки, которые были одеты поверх комбинезона наемника. Осмотрев вещи и не найдя ничего полезного, Лис пошел дальше, посматривая на экран ПДА.

У входа под мост в кустах лежало тело наемника, который попал под пулю «серого плаща». Конечно, ни ПДА, ни оружия при теле нет. Что ж, придется двигаться намеченным маршрутом...

Детектор аномалий послушно выдавал расположение «жарок» под мостом, четко демонстрируя безопасный проход. За все время существования Зоны ни один из сталкеров не помнил, чтобы хоть одна из «жарок» сменила место. Но береженого - Черный сталкер бережет.

Выйдя на Янтая, Лис осмотрел с пригорка лагерь ученых, медленно бродящих зомби, которых тут было в избытке, и пошел по дороге, ведущей к заброшенному заводу. Остановился, мысль о разговоре со Скелетом не давала покоя. Спуститься с пригорка и вот он лагерь ученых, но смутный, неясный фактор останавливал его от этого поступка, неуловимые неприятные флюиды, какой-то темный ветерок шел с той стороны. Нет. Риск риску рознь, подумал Лис, направившись в сторону ворот завода. На этой дороге аномалий нет, а вот на территории завода... тут полный набор, толпы кадавров, в основном вооруженных, «электрики» в зданиях, «воронки» и «птичьи карусели», практически незаметные на асфальте и бетонных плитах двора. О том, чтобы расслабиться, и речи нет.

На подходе к воротам, шагов за пятьдесят, Лис переключил ПДА на сканирование, бросил взгляд на мелькнувшие в углу четыре точки, появившиеся на экране и уверенно перемещавшиеся в его сторону. Вот так вот, видимо, со стороны Дикой территории вышли преследовали. Лис активировал пси-защиту костюма, огляделся и вошел на территорию завода.

Заброшенный завод.

Ощущение при включении пси-защиты было весьма интересным. Лису показалось, что он перестал ощущать звуки, как если бы кто-то закутал голову в мокрое полотенце. Легкий холодок в затылке, немного шума в ушах. Пришлось остановиться, постоять пару минут, привыкая к новым ощущениям. На территории завода обычно уже ощущалось действие пси-излучения, и сейчас Лис обнаружил, что давления на мозг нет, значит, хвала Скелету и его «яйцеголовым», прибор работал.

Справа доносилось рычание снарков, впереди, за разрушенными строениями, медленно перемещались тени. Территория просто дышала чужеродной жизнью. Мало кто из бродяг заходил сюда, либо те, кто были хорошо экипированы, либо те, кто хотел прорваться к западным воротам завода, кому надо было уйти в Лиманск.

В первую очередь Лис решил разобраться с преследователями. Ясно одно, что за ним идут, идут, точно определяя его следы. Еще раз глянув на экран ПДА, Лис наметил себе маршрут, выбрал точку и двинулся к ней. Ему удалось спокойно дойти к зданию, из которого можно было попасть в подземные лаборатории. Лис поднялся на крышу, удачно избежав объятий притаившейся возле лестницы «электры».

Возле восточных ворот, через которые минут пятнадцать назад прошел на территорию завода сам Лис, появились фигуры в сине-серых комбезах. Умело перемещаясь, постоянно перекрывая сектора обстрела, они зашли на небольшой пяточок перед ангаром. Черт! Четверка преследователей подобрала СВД убитого снайпера. Устраивать открытую перестрелку Лис не собирался, но снайпера следовало убрать. Да, преследователи рассчитали верно. Они сразу поняли, в какой части завода искать дичь. Трое двинулись в обход ангара, пропав из поля зрения Лиса, а снайпер полез на козловой кран, с которого территория просматривалась весьма удачно.

Именно это заставило Лиса сделать то, что, возможно, спасло ему жизнь. Не имея желания поднимать шума, Лис спустился по прилепившейся к зданию пожарной лестнице, пригнулся и шмыгнул через густые кусты к опорам крана. Повторив маршрут наемника с СВД, Лис оказался у него за спиной. Лезвие ножа безошибочно нашло просвет между шлемом и застежкой костюма на горле, густая липкая кровь фонтанчиков выплеснулась на стенку кабины крана. Звон от падения СВД на металлический пол кабины заглушил мощный взрыв. Лис глянул на здание, которое он только что покинул. От крыши и верхнего этажа под-

нимался густой черно-желтый дым. О, как оно. Пару гранат из подствольника наверняка вынесли все и вся, что находилось на четвертом этаже и крыше. Веселее искрила потревоженная «электра» у лестницы.

На крыше здания появилась фигура. Вторая осталась у лестницы, присев на одно колено. Лис взял СВД (зачем тратить свои запасы), выцелил стоящего на колене стрелка и плавно надавил на спуск. Ёпрст, это тебе не «Винторез»! Мощный толчок в плечо заставил плотнее прижать винтовку. Звук выстрела ударил по ушам с оглушительной силой. Лис и так знал, что мишень поражена, потому быстро сместил прицел в сторону крыши и нажал на спуск второй раз. Вот теперь можно и выйти на честный бой. Положив СВД рядом с трупом стрелка, Лис спустился с крана и тем же маршрутом, которым шли наемники, мимо ангара, двинулся к зданию, на крыше которого остывали два тела. Две пули, выпущенные из СВД с такого расстояния, пробиты защитные шлемы и, пройдя череп насквозь, вышли с другой стороны, два наемника гарантированно перешли в мир иной.

Дойдя до угла ангара, Лис активировал ПДА в стандартный режим, теперь, когда он остался один на один с последним наемником, он мог позволить себе не скрываться - это было честно. А Лис всегда был честен с противником.

Последнего наемника Лис увидел на лестнице, ведущей в подвал здания, бедняга угодил в аномалию, видимо отступал от появившегося в дверях зомби, тело которого продолжало дергаться на кафельном полу.

Лис подтянул тело наемника к себе, перевернул... и понял, что это была ошибка, огромная ошибка, возможно последняя его ошибка в этой проклятой всеми Зоне. Ребристая «лимонка» Ф-1 выкатилась из раскрывшейся руки наемника и подкатилась к ноге Лиса. Инстинкты и навыки, отточенные за годы армии и походов в Зоне, сделали свое дело. Еще не понимая, что делает, Лис прыгнул вниз, через обрушенные лестничные пролеты.

Ударная волна и грохот взрыва толкнули его на обломки лестницы, от детонации обрушение маршей пошло дальше и наступила темнота...

Продолжение следует...

Osama, 2009 год

Черные крылья

(Окончание)

После очередного выброса небольшая зеленовато-желтая равнина превратилась в черное море пепла, оставшегося от сгоревших растений и деревьев. Здесь не было аномалий, мутантов, людей, ничтожно мал уровень радиации, но вот откуда тогда здесь так часто из серовато-черного пепла торчат белые кости разорванных грудных клеток, а из пустых глазниц черепов, что погрузились в сгоревшую пыль, выползают маленькие черви и прячутся в пепле? Никто не знает, почему появилась пустошь, и никто не знает, почему здесь умирают люди, но у Барса не было другого пути.

Он ступал по мягкому пеплу, а тот вздымался после каждого шага серыми облачками, которые ветер разносил по долине. Широкие равнины, полностью укрытые пеплом, из которого стремятся к небу острые когти сгоревших деревьев. Когда на них смотришь, кажется, что это они своими ветками-ногтями царапают твою душу, но не они это, не они...

Не самое красивое местечко, жуткое, будто смерть под ногами прячется... неприятно так, тяжело. И что же так сталкеру Барсу не улыбается удача? Каждый раз в какую-нибудь глубинку приходится идти, лезть в самое пекло, куда не хочется, но надо. Надо... а почему бы мне не бросить все и не уйти? Почему, Барс? Не пускает Зона? Денег не накопил? Что тебе, дураку, делать больше нечего в жизни, чем ползать по грязи, да играть со смертью в прятки? А ведь и сам же не знаю... хочу узнать, но не знаю. Кто я? Зачем? Может, для этого я и пришел в Зону... но кто мне даст ответ? Ответы знает только Он... Нет! Нельзя верить в него, нельзя, выбрось из головы, не думай об этом, не думай...

Иногда из-за черных, плывущих вдаль облаков, выглядывало блеклое солнце, но не было в нем радости и тепла, была только печаль, такая же, как и на Пепельной земле. По небу пронеслась стая ворон, отвратительно каркая и быстро удаляясь с мертвой территории. Барс поднял взгляд и удивился их количеству. Иногда казалось, что эти хитроумные птицы собирались со всей Зоны и летели под предводительством своего вожака. Настолько много их было и настолько кучно они летели, что затмевали бледное солнце не хуже туч. Они единственные не мутировавшие птицы в Зоне, и пока никто не доказал обратное.

Грунт стал более плотным и идти стало легче, узкая тропка заметно расширилась. Пейзаж дополнился сотнями сгоревших деревьев, а в воздухе... Барс надел респиратор, потому что этим воздухом невозможно было дышать. Желания узнать, кто или что сделал с ними такое, вовсе не было, было только желание быстрее убраться отсюда. Не доброе это место... Зона его отметила, и назад сюда лучше не возвращаться.

Дорога становилась все более твердой, а пепел постепенно исчезал. До леса осталось немногим меньше километра. Сделав короткую остановку, сталкер проверил автомат, амуницию и потуже перетянул бинт на ноге. Пустошь заканчивается, а в лесу обитают уже обыденные опасности Зоны: аномалии, мутанты, радиация, и, конечно же, человек.

Через несколько минут Барс уже вплотную подошел к лесу. Высокие сосны пышными хвойными лапами раскинули перед ним приветливые объятия. Широкие, кряжистые дубы и густой кустарник дружно шелестели листьями от порывов ветра.

Сталкер вошел в лес. Пройдя несколько десятков метров, он уже практически не видел неба, настолько плотно сплелись кроны деревьев. Лес был наполнен звуками. Где-то в глубинке послышался тоскливый вой, под ногами вовсю шуршали стайки крыс. Зеленый мох скрывал шаги путника, позволяя бесшумно двигаться к намеченной цели. Кое-где можно было увидеть даже грибы - большие белесые шляпки, сплошным ковром покрывавшие небольшие полянки. Лес встречал сталкера во всем своем великолепии, но Барсу некогда было любоваться - он твердо шел к заветному артефакту.

Барс шел медленно, внимательно прислушиваясь к окружающим звукам, держа автомат наготове. Он быстрее детектора определил «воронку» и, не используя болта, обошел ее, сказывался опыт годов в Зоне. Иногда под сильными порывами ветра шумели кроны, тогда Барс останавливался, чтобы не сбиться. Дело в том, что артефакт «Сердце» генерировался в аномалии «Тыльца», а ее можно найти по тихому пisku в ушах. Да-да! Именно найти. Чтобы достать артефакт, сталкер должен искать аномалию, которая может его убить.

Внезапно сзади послышался шелест листвы. Сталкер мгновенно обернулся, выставив перед собой «калашников». Никого не было. А стрелять для проверки не хотелось, всякая тварь сбежится. Барс прошел еще метров тридцать в направлении, где писк слышен сильнее, только теперь достал детектор, сделанный техниками Зоны, и включил функцию «поиск артефактов». На дальних расстояниях его детектор бесполезен, а вблизи аномалии мог сработать.

На дисплее замигала стрелка направления, и Барс послушно последовал ее указаниям. Пришлось даже пробраться сквозь кустарник в обход мощного радиоактивного очага. Только сталкер выбрался из хитросплетения ветвей, как по лесу эхом разнеслось хриплое карканье. Оглядевшись, искатель заметил у дерева отчаянно прыгающего черного ворона. Как будто его кто-то держал. И точно! Его крылья сковал травянистыми цепями растение-мутант. Какое - неизвестно, их в Зоне тысячи разновидностей.

Ворон дергался, пытаясь выбраться, но зеленые цепи сжимали его тело еще крепче. На детекторе замигал красный огонек - аномалия совсем близко, семь метров направо. Барс уже повернулся и зашагал к аномалии, как птица захрипела еще сильнее. Искателю показалось это отчаянной мольбой о помощи, словно мяуканье брошенного котенка. Он остановился.

«Что ты собрался делать! Нельзя лезть в такое по правилам Зоны, нельзя!», - отговаривал себя Барс, но ворон снова пискнул, на этот раз совсем тихо, угасающее, - «Нет! Не могу я так!»

Сталкер повернулся обратно и подошел к птице. Нож выскользнул из ножен и прошелся лезвием по оковам растения, а после и по корням. Барс возвратил клинок в ножны, и освобожденная от пут птица, поднявшись, стряхнула с крыльев остатки травы. Затем ворон наклонил голову к Барсу и теплым взглядом устремился в довольные глаза сталкера. Не так часто тут случается спасти чью-либо жизнь, пусть даже не человека. Ворон на прощанье каркнул и, вспорхнув крыльями, скрылся в густых кронах.

Искатель же продолжил свой путь. Подойдя на безопасное расстояние к аномалии, он стал искать местоположение невидимого артефакта. «Тыльца» же спокойно поблескивала миллиардами белых спор, при вдыхании которых тут же возникало удушье. Маленькие негодницы за несколько секунд перестраивали любую органику в свои колонии, превращая человека или мутанта в небольшой «пуховый оренбургский платок». Барс поправил респиратор и защитные очки, и резко шагнул в центр аномалии. Блестящие частички разбежались в стороны. Сталкер протянул руку вниз, ухватился за что-то и выскочил обратно, а частички вернулись на искомое положение. Как только он покинул границы аномалии, невидимый артефакт загорелся красным светом и приобрел форму шара размером с яблоко. Внутри переливалась струйками странная жидкость, что была похожа на кровь.

С улыбкой на лице Барс положил «Сердце» в специальный контейнер и бросил в рюкзак. Затем стянул с лица респиратор и защитные очки. «Вот и выплатил долг», - порадовался он и повернулся спиной к аномалии.

Рука сначала невольно задрожала, а сердце - не то, которое в контейнере - екнуло. На сталкера, взмахивая когтистыми лапами и ужасно рыча, мчался кровосос. Глаза его были налиты жадной крови, облик подобен смерти в черном плаще, вот только вместо косы когти. Он даже не входил в скрытный режим, надеялся уложить одним ударом. Мутант подобрался уже совсем близко и уже размахнулся для удара, но сталкер вовремя пришел в себя, блокируя его выпад автоматом и тут же ударяя ногой в живот. Тварь отбросило назад, и Барс, особо не целясь, нажал на курок. Застучал автомат, извергая свинец. Кровосос второй раз замахнулся, когда первые пули разворошили ему грудь, и кровь его слилась с огнем вспышек выстрелов. Зарычав от боли, тварь скрылась в воздухе. Кровавые следы на желтых листьях давали понять, что мутант отступил регенерировать в ближайший кустарник.

- Не скоро вернешься, сволочь! Меня не зря Барсом прозвали! - сказал сталкер и побежал к выходу из леса.

Но за спиной снова слышался холодающий рык и этот ужасный топот его ног. Барс бросился бежать, по звукам он смог бы понять, если

порождение Зоны доберется слишком близко. Мутант сзади петлял, выискивая короткие пути. Барс же срезал дорогу молниеносным кувыркком в кустарник и, преодолев зеленую преграду, укрылся за деревом, перезаряжая автомат.

По лесу снова прокатился озлобленный и полный ненависти крик кровососа. Барс выстрелил на звук и бросился к белому просвету меж деревьев. Внезапно мутант появился прямо перед его глазами и, схватив крепкими когтистыми лапами, поднял над собой. Покрытые слизью, отвратительны щупальца тянулись к лицу Барса. Он пытался выбраться, но тщетно. Последний взгляд он бросил вниз, откуда мгновенно поднялся огненный столб - язык «Жарки». А потом темнота и тишина.

Сначала он слышал пение. Прекрасное пение молодой девушки. Она пела на неизвестном ему языке, волшебно пела, сказочно. Ему хотелось слушать ее вечность. Он думал, что попал в рай, раз слышит такое чудесное пение, но спустя мгновение осознал, что чувствует тело. Глаза медленно приоткрылись, и в них тут же ударил бледный свет. Пение не прекращалось.

Немного приглядевшись, он понял, что находится в том же лесу. Вот только кроны уже не зелены и густы, их просто нет, они сгорели, остались лишь черные когти, смотрящие в серое небо. В воздухе кружил пепел маленькими серовато-черными частичками. Он сливался в одну гамму с холодным туманом, что белесой пеленой расползлся по лесу. Барс не поднимался, он ощущал невероятное бессилие. И еще ему хотелось слушать это чудесное пение. И он слушал.

А потом в воздушной серости над его головой проявились силуэты нескольких девушек в белых платьях и с длинными красивыми черными косами. Девушки держались за руки и, плавая по кругу, еще прелестней распевали песню неизвестного ему народа.

Мыслей не было, только наслаждение и блаженство. Девушки крутились над его головой своими прозрачными телами. И пели. Пели. Так сказочно, так сладко. Но что это? В сладкой мелодичности женских голосов слышался посторонний звук. Снова и снова. Неприятный звук.

Резкий и не мелодичный. Он становился сильнее, нарастая и постепенно заглушая пение девушек.

Вдруг исчезли девушки, исчезло и пение. И тут Барс понял! Это звуки птицы. Крик ворона! Сталкер поводит рукой по пеплу в поисках автомата, а когда нащупал его ремень, начал подниматься. Нелегко это было, будто ноги налились свинцом. Но сталкер боролся, заглушая желание снова услышать сладкое пение. Он встал на колени и поднял взгляд. Перед его взором то появлялась в пространстве, то исчезал картина битвы.

Черный ворон, порхая могучими крыльями, вцепился когтями лап в морду большеголового существа, а клювом долбил глаза. Птица уже была залита кровью, как врага, так и собственной. Существо впилось черными ногтями в тело ворона и пыталось отдрать его от морды. Их тела все время мигали в воздухе, будто показ слайдов сражения.

Разум Барса еще был помутнен, но очередной вскрик ворона от впившихся в плоть ногтей пробудил его сознание. Этой тварью был контролер. Преодолев последний барьер, сталкер поднялся с колен, потянув за ремень автомат, с которого ссыпался пепел. Это неудивительно, он был повсюду. Он падал даже с волос Барса. Прицелившись, он выбрал момент, когда соперники проявятся, и выпустил очередь по контролеру.

Все пули вошли в его безобразное тело, обмотанное грязными бинтами, и он вместе с вороном рухнул в пепел. Тут же белесые разводы тумана пробили яркие лучи солнца, обгорелые деревья зазеленели, пепел растаял в воздухе, сменившись блестящими в лучах солнца листочками, травинками...

Барс подбежал к трупу контролера. Разодранная когтями морда, глазницы заполнены жидкими ошметками глаз, из которых медленно вытекали темные струйки крови, в глотке раздолбленная клювом дыра и около десятка пулевых отверстий в чреве. Он мертв, теперь точно.

Взгляд Барса метнулся к ворону. Обессилевший ворон лежал в окровавленной своей же кровью траве. Барс упал на колени и взял мужест-

венного ворона на руки. Несколько сильно кровоточащих глубоких ран от когтей контролера. Птица прикрыла глаза и уже почти не дышала.

- Нет! Терпи! Живи! - закричал сталкер и молниеносно скинул с плеч рюкзак. Быстро достал контейнер. Открыл железную крышку и достал артефакт.

Придерживая птицу одной рукой, второй медленно прислонил «Сердце» к груди ворона. Артефакт стал терять жидкость внутри и сморщиваться, а раны ворона медленно затягиваться.

- Сейчас мы тебя вылечим, сейчас... сейчас... - бормотал Барс.

Наконец, артефакт полностью истощился, а последняя рана на теле птицы затянулась. Ворон резво взлетел, и, аккуратно присев на плечо Барса, довольно каркнул. Барс заулыбался. Забросил на плечо рюкзак с автоматом и вместе с вороном направился к дороге из леса.

- Знаешь, как я тебя назову? - спросил он ворона. - Я назову тебя Чирка!

Чирка снова довольно каркнул и слегка подскочил на плечо сталкера. Их силуэты медленно исчезли за стволами деревьев, направляясь на север Зоны.

*Виталий [Харон] Огнев
2009 год*

Записки офицера

(Продолжение)

Записка четвертая

Кто не спрятался, я не виноват или Приказы бывают разные

Еще через неделю пробные вылазки стали проходить и за вторым кольцом оцепления. Особой разницы тут не замечалось, разве что попадались участки, утыканные минами, причем местами и предупреждений уже нет. Стас говорит, что многие не помнят, кто, когда и зачем делал эти минные поля - ни карт, ни схем установки не сохранилось. «Рукотворные смертельные аномальные зоны», - высказывался о таких местах мой напарник.

Говоря откровенно, я начинал привыкать к тому, что зверье приходилось отстреливать. Вырезать те или иные части. К тому же, увидев суммы наличности, которые давались за эти самые части, и прикинув выгоду, уже сам начинал постреливать в псов и кабанчиков. Благо патроны-то дармовые, списать - нет проблем.

Так продолжалось до тех пор, пока не закончился двухмесячный курс практического обучения. Вечером, сидя в нашей комнате, я обратил внимание на то, что Стас молчалив.

- Ты чего, а? Взгрустнулось?

- Нет, дружище, - не отрывая взгляда от полочной плиты, произнес напарник.

- А что тогда? - я отложил книгу и повернулся на бок.

Стас помолчал, созерцая стыки плит на потолке, повернул голову в мою сторону и улыбнулся.

- Все нормально, Сема, действительно, все путем.

- Да не положи мне мозг, я что, валенок? Вижу, что тебя что-то гложет.

Стас глубоко вздохнул. Снова уставился в потолок.

- Нет, серьезно. Просто у меня всегда так перед походом в Зону. Понимаешь, вроде медитации...

Я задумался. Причем тут поход в Зону, вчера ходили, никакой медитации, так, повтыкали немного и спать легли раньше, чтобы бодрячком держаться.

- Ну и что? Мы же вот вчера...- начал я и умолк. Только сейчас до меня дошло! Верно, сегодня был последний день тренинга, завтра нас перебросят в Зону, как говорится, в глубокий рейд. Следующее наше появление на базе будет не раньше, чем через пару недель.

- Что, - ухмыльнулся Стас. - Дотумкал? Ладно, не парься, ты уже освоился, а первое задание сложным не бывает. Обычно патрулирование. Кордон, Свалка,

прилегающие территории. Да и выход будет ближе к вечеру. Однако, выспаться надо.

- Слушай, а на сколько нас забросят? - вопрос был не праздный, у меня тут наклеивалось приятное мероприятие кое с кем из медслужбы, а такое откладывать ох как не хотелось.

- Ну ты даешь! - удивился Стас. - Кто ж тебе скажет заранее, все завтра скажут на инструктаже. Все, давай давить массу.

На том и порешили.

* * *

Вертушка ушла в небо и скрылась за ближайшими верхушками деревьев. Какое-то время еще доносится рокот двигателя, но вскоре и он стих. Мы стояли у северной оконечности Кордона. Темнело. Накапывал легкий дождик...

Я посмотрел на напарника.

- Ну что, командир, давай вводную.

- Терпение, давай осмотрим район. За мной.

Стас перехватил удобнее ВСС и пошел вперед; дослав патрон в патронник своей новенькой ВСК, я двинулся следом. Оружие было выбрано не случайно. Обе винтовки кушали один тип патронов, обе были бесшумные, имели приличную дальность действия. В общем, полностью устраивали нас.

- Стоп! Привал, - произнес Стас, его голос был искажен мембранами противогаза. - Переходим на внутренний канал. Переключись на «троечку».

Я откинул клапан костюма, прикрывающий КТК, и выполнил команду. В ушах зашипели помехи и раздался голос Стаса:

- Двадцать два, двадцать два. Проверка канала. Раз. Раз. Раз, два, три. Ведомый, как слышно?

- Я ведомый, - точно соответствуя инструкции, ответил я. - Слышу хорошо. Вопрос можно?

- Задавай.

- Канал постоянный?

Стас повернулся, за темным забралом шлема увидеть выражение лица было невозможно, но в голосе явно сквозила издевка.

- Ты чем слушал на инструктаже? Не тем местом, которое топорщится при взгляде на Анечку?

- Да ладно тебе, - блин, хорошо хоть сквозь шлем не видно мое цвета вареного рака лицо. - Я же не виноват, что она на меня клюнула.

- Проехали. Извини, Сема, ладно. Я все понимаю, но иногда накачивает.

- Угу, - а что еще было ответить-то. Да, Стас имел виды на Анечку, молоденькую сестричку из медслужбы, но она не откликнулась на его ухаживания. А мне, мне поперло, бывает. Ну фарт такой.

- Канал постоянный, но обращаться по именам не стоит, - Стас помолчал. - Но и «ведущий»-«ведомый» убого звучит. Предлагаю перейти на первый-второй.

- Не возражений.

- Принято. Слушай боевую задачу...

Вот тут и понеслось. Конечно, многое сказали на общем инструктаже. Да и парный инструктаж, которые каждая группа проходила отдельно от других, принес много информации, однако, Стас, как и другие ведущие, получал отдельные инструкции. Первой задачей была рекогносцировка местности в районе южной оконечности Свалки. Вернее, это вторая задача, первую мы уже выполнили: добраться до точки высадки, осмотреть северную часть Кордона. Затем нам предстояло пройти по Свалке, не светиться. Выяснить количество присутствующих группировок и их баланс, внести коррективы. Вот это «внести коррективы» - я как-то пропустил мимо ушей, а зря. Далее нужно было установить маячки для воздушных коридоров, то есть проверить местность на наличие аномалий, которые могут мешать вертолетам, патрулирующим небо над Зоной. Ну, и последнее - вернуться к точке сбора, где нашу и еще одну группу подберет транспорт. Какой - не уточнялось. Короче говоря, общее время пребывания в Зоне, отпущенное на выполнение задач, двое суток.

Стас, как опытный командир решил проводить задания параллельно.

- Я буду отмечать места с аномалиями. Следить за обстановкой. Проведу анализ численности группировок. А тебе придется побегать, будешь ставить маячки и вообще будешь на подхвате.

- Не вопрос, первый.

Я прекрасно понимал, что сейчас опыт и навыки Стаса не нуждаются в моем присутствии, но я должен учиться и смотреть в оба.

Описывать установку маячков, наблюдение за передвижениями групп сталкеров разных мастей, нет смысла. Обычная рутинная работа. Мне пришлось побегать, передвигая скрытые GPS-маячки, установить пару новых, которые указывали на наличие возможной опасности для летающей техники. Попутно удалось разжиться пятью хвостами слепых псов. Правда, два я отдал Стасу, потому что одну псину подстрелил он, по второй промазал. Но я сделал вид, что его пуля нашла цель. Да и работы у него было больше. Это я, как сайгак, носился по территории. В общем, сутки ушли на основную работу, сбор информации и немножко бизнеса. В нашем арсенале было пять хвостов, две кабаньи ноги и глаз плоти, что сулило солидную прибавку к официальному жалованию. А вот то,

что произошло во вторые сутки, снова перевернуло во мне все, что было непоколебимо до этого дня.

Стас только что закончил делать заметки и расчеты в КТК, что-то нанес на карту и недовольно покачал головой.

- Так не пойдет.

- Ты о чем? - спросил я.

- Концентрация мародеров и бандитов, база которых находится в ангаре севернее нас, слишком выросла. Смотри, - он подвинул мне к глазам свой КТК. - Видишь, по Зоне стали чаще идти сообщения о смерти от пулевых ранений сталкеров одиночек?

Я кивнул в ответ, заметив разницу в данных анализа.

- Это говорит о том, что кто-то их отстреливает. «Свобода» и «Долг», которые тоже здесь присутствуют, отпадают. Они вольных не трогают. Остаются наемники и бандиты. Первым особый шум не нужен, да и не работают они так грубо...

- А ты откуда знаешь, как они работают? - перебил я Стаса.

- Знаю! - твердо ответил он. - Так, остается кто? Наши подопечные, о которых я упомянул сразу. Так что, второй, приступаем к выполнению задачи три. Вернее, последнего пункта.

Я прокрутил в голове все задачи и не понял Стаса. Анализ выполнен. Выводы сделаны. Что же еще? Видя мой ступор, Стас спросил:

- Ты как? В норме?

- Как сказать... может, я что-то упустил? Но вроде бы все сделано.

Стас хмыкнул.

- Конечно, я даже причину знаю.

- Первый! Хорошо! - меня начало раздражать его ревностное отношение к..., в общем, и так понятно.

- Пardon, заносит. Бью челом оземь! - и трижды стукнув забралом шлема о землю, Стас засмеялся, разрядив обстановку.

Наверное, потому у нас с ним всегда были нормальные, дружеские отношения, можно сказать братские. Каждый из нас понимал другого, и умел принять, простить и в случае надобности подурочиться.

- Ты упустил «внесение корректив», - произнес Стас.

- Ну, внесли, что еще надо-то? - искренне удивился я.

- Не в данные, а в численность возросшего контингента группировки «Бандиты», - закончил объяснения напарник.

Вот тут я понял, куда клонит мой командир. В душе еще теплилась надежда, что я понял что-то не так, поскольку мы решили переместиться в другое место наблюдения, западнее нынешней точки, но не стал спрашивать ничего.

Надеялся до последнего. Правда, когда я увидел новую позицию, то понял, что все надежды - прахом.

Под нами находился железнодорожный тоннель, ветка рельс шла на базу группировки, численность которой требовала коррекции. Именно отсюда Стас и я провели ту самую «коррекцию». Расстреляв по паре магазинов, мы сократили численность группировки на три десятка человек. Из них двенадцать были на моей совести.

Покинув позицию, мы направились к точке сбора, предоставив остаткам группировки палить во все стороны в поисках незримого врага...

* * *

Вот так вот. Приказы бывают разные, а выполнять их надо. Этот эпизод остался со мной навсегда. Особенно запомнилось лицо молодого парня в черной кожаной куртке с МП5 в руках. Ужас в его глазах, когда перед ним упал его соклановец с дыркой во лбу. И взгляд, казалось, что паренек смотрит точно в оптику моей ВСК. И еще запомнил на всю жизнь легкое нажатие на спусковой курок винтовки, оборвавшее жизнь этого паренька. Легкое - в физическом плане, но тяжелое, как бетонная плита, в моральном.

Записка пятая

И себе, и другим или У медали две стороны

Первые полгода контрактной службы в Зоне прошли. Пора было подводить итоги. Обучение, стажировка, первые задания. Первые удачи и разочарования. Все это уже прошлое, служба вошла в накатанную колею. Два раза минимум, а иногда и три, и четыре, в месяц нас забрасывали в Зону. Чаще всего на Кордон вертушкой, реже на блокпосты наземным транспортом. Я уже начал привыкать к такой жизни: доставка, задание, работа, местный бизнес, возврат. Да и на базе было чем заняться: когда Стас был свободен, общались, играли в нарды, преферанс в паре. Да уж, наша пара не давала выигрывать никому. Ну и, конечно же, Анечка, пару раз даже пришлось попросить Стаса переночевать у соседей, что поделать.

Первое время напарник еще морщился, а потом - то ли привык, то ли решил, что на неудаче жизнь не заканчивается. Словом, он стал довольно спокойно относиться к визитам Анютки в нашу обитель, и даже поддерживал беседу анекдотами, шутками и рассказами. Правда, когда замечал, что уже слабо реагируем на него, вспоминал «о важном и срочном деле», исчезая из комнаты.

Не напарник, а душка. Подозреваю, что он начал подбивать клинья к начальнице медсектора, иначе хрен бы Аня могла пропадать на продолжительное время. А времени мы с ней тратили, дай Бог каждому.

Такое мирное существование не могло продолжаться долго. Так оно и было. Во вторник утром из коридора долетел безумный крик Луженой Глотки, подорвавший всех с постелей. Наскоро приведя себя в порядок в ванной, я и Стас рванули в комнату для инструктажей. Е-мое, там плюнуть было некуда! Пятнадцать пар бойцов еле уместились в комнате, тут же присутствовали и верховные наши. Плешивая Борода, он же Бенедиктович, Монгол, он же инструктор по стрельбе и вооружению, Снежная Королева - начальница медсектора. Хотя, судя по ее взглядам на Стаса, уже далеко не такая «снежная», ну напарник, ну прохвост. Во главе все этой руководящей братии стоял Луженая Глотка и Отец. Вернее, это мы называли его «отцом», возможно, что приказы исходили не от него, но задачи группам ставили либо он, либо Глотка.

Судя по консилиуму, предстоял большой выход. Как обычно, начал вступительную речь наш майор, Представил присутствующих, рассказал об изменении ситуации вокруг ЧАЭС, об активизации фанатиков из группировки «Монолит», участвовавших в стычках между «Свободой» и «Долгом». Обрисовал ситуацию на периметрах оцепления. В общем, информацию Глотка имел первостепенную, уж не знаю, откуда, но имел. Закончив с общей информацией, майор передал слово Бороде...

Эту и дальнейшую часть брифинга я опущу. Ничего особенного в ней не было. Все сводилось к тому, что стационарная научная станция на озере Янтарном подверглась нападению. Кто, почему? Информации нет. Известно то, что ученые разработали какой-то прибор, о важности и ценности которого стало известно в Зоне. Охрана лагеря дважды отбивала нападение. Первое было под прикрытием наплыва зомби, оно-то и было самым опасным, пока комендант не разобрался что к чему. Второе было наглое, атаковали в лоб. Были потери с обеих сторон. Плешивая Борода долго и муторно разъяснял принцип работы прибора, показывал какие-то фотографии, полученные им через компьютерную сеть. В общем, был в своем репертуаре. Выступление Снежной Королевы было вообще коротким, сводившимся к тому, что группам, которые будут направлены на Янтарь, предстоит пройти психологическое тестирование и вакцинацию. После чего она удалилась, покачивая бедрами. В тишине был слышен скрип глаз поворачивавшихся ей вслед.

Отец потребовал остаться командиров групп и научный персонал. То есть, следовало понимать - «Все вон». Ну и хорошо. Я направился в комнату ждать возвращения Стаса. Кстати, в комнате меня ждали, что стало приятным сюрпризом, так что время было потрачено не зря.

* * *

Вылетали вертушкой. Три пары были оставлены на базе, две пошли обычным маршрутом через блок посты, окраину Зоны тоже прорабатывать надо кому-то. Из оставшихся десяти пар сколотили два отряда. Шестерка бойцов направлялась в БРДМе к Милитари, где находилась еще одна база, для проверки информации о передвижении монолитовцев и боевым противостояниям двух крупных группировок. Мы со Стасом и еще парой ребят летели на Агропром. Там нас должны были высадить. Лететь к Янтарному озеру было небезопасно.

* * *

- Осмотреться! Запрашиваю связь с лабораторией! - Стас отключился от общего канала.

Я, Корней и Хлыст, вернее капитан Юрковский, лейтенант Корнеев и майор Хлыст, заняли круговую оборону, прикрывая ведущего. ПНВ позволяли видеть все отчетливо в синеватых тонах. Внизу, у самого края озера, наблюдалось движение. ПДА молчал, на его экране были лишь четыре точки, то есть наши тела.

- Зомби на два часа, - раздался в ухе спокойный голос Хлыста.

- Принял! - ответил Корней, развернувшись в нужную сторону.

- Отставить стрельбу! Отряд подъем! Шагом, дистанция три шага! Хлыст - ведущий! - Стас вернулся в наш внутренний канал переговоров. - Сэм - замыкающий. Вперед! Точка входа главные ворота.

- Принял, - ответил Хлыст и пошел вперед. За ним двинулся Стас, потом Корней и последним шел я. Да, позывной «Сэм» как-то сам прилип. Кто меня так назвал - понятия не имею. Просто, с какого дня обращения «Сема», «Семен» или «Юрковский» ушли из обихода. Даже на брифингах и общих сборах в ходу были прозвища.

Мы ждали Стаса в предбаннике. Проходившие мимо смотрели на нас, как на диковинных зверушек. Особенно недовольным был комендант охраны.

- Прислали четырех гавриков! Да что там, в верхах, мозги совсем пропили?! У меня тут двенадцать человек легло, понимаете?! Двенадцать опытных ребят, не первогодок! - орал он на стоящего перед ним Стаса.

Выслушав это всплеск эмоций, Стас наклонил голову на бок и спросил:

- Все сказал?

Спокойный голос военного сталкера подействовал на коменданта отрезвляюще.

- Все. Прошу прощения, вы-то здесь не виноваты, - пробормотал комендант, оглянувшись на нас, потом снова глянул на Стаса. - Пройдемте ко мне. Там все и обсудим.

Через полчаса Стас вывел нас в ночную Зону.

- Ситуация такая, - начал Стас. - У коменданта осталось восемь бойцов, вернее одиннадцать, но трое ранены. Один вообще не боец. Помощь к ним прибудет лишь завтра к вечеру. Почему? Не знаю! Так что никаких вопросов. Наша задача, пока войско коменданта будет обустривать внутренний периметр и делать огневые точки, отражение возможных атак через главные ворота и западный вход на территорию. Работаем парами: Хлыст и Корней, старший - Хлыст. Я и Сэм. Вопросы?

- Один, - проговорил майор.

- Слушаю тебя, майор, - повернулся к нему Стас.

- Кто какую дырку берет?

Стас задумался. Атаки были с обеих сторон, но сейчас, ночью, наиболее опасно с западной стороны. Там и озеро с зомби, и проход не перекрывается воротами, простые брустверы из железных листов и ящиков.

- Бери главные ворота, майор, - произнес Стас. - Если что, запирайте их намертво.

На том и порешили. Мы со Стасом направились на позиции.

* * *

Все началось под утро. Ночь прошла более-менее спокойно. Я потратил обойму патронов, уложив пяток ходячих трупов. Стас периодически участвовал со своей стороны. Оказалось, что с трупов есть чем поживится. Улучив момент, Стас собрал четыре укороченных «калаша», одну МП5, двенадцать пистолетов. Три из них Форт-12. Была еще куча патронов, три гранаты. На мой вопрос «зачем» Стас ответил:

- Всему свое время.

Утром к нам присоединились Хлыст и Корней. Их позиция была переоборудована. Люди коменданта сделали автоматику на воротах, усилили забор и устроили дополнительные брустверы и укрытия внутри периметра, которые образовали лабиринт. Теперь, даже прорвавшись внутрь, нужно было вставать и перелезать препятствия, попадая под огонь защитников цитадели.

В пять утра Корней поймал в броню пулю. Хорошо хоть не с СВД били, иначе пластины не выдержали бы.

- Всем внимание! - прозвучал голос Стаса. - Снайпер на девять часов. Корней, ты как?

- Жить буду, - ответил боец.

- Беру снайпера... - начал Хлыст.

- Отставить! - оборвал его Стас. - Сэм, убрать снайпера. Хлыст - противник на семь, одиннадцать и девять часов.

Снова, под прикрытием утренней порции зомби, к лаборатории попытались прорваться бойцы какой-то группировки. Снайпера я снял классически, приманив его на выставленный из-за укрытия МП5, найденный Стасом ночью. Снайпер среагировал на короткую очередь, выстрелил, продырявив один из ящичков, но потом поднял голову над своим укрытием. Это было последнее, что он сделал в свое жизни. Пуля из ВСК вошла точно в голову.

- Снайпера нет! - доложил я.

- Держи позицию, не дай никому подобраться к винтовке! - отдал команду Стас.

- Выполняю!

- У меня минус одна на одиннадцать часов, - доложил Хлыст.

- Принял.

Перестрелка с дальних дистанций не устраивала противника, который был вооружен штурмовым оружием. Пару раз кто-то пытался подобрать СВД, но я не дал возможности приблизиться к ней. Бой длился еще с полчаса. Затем противник отступил. Вернее исчез, был, и вот его нет. Стас и я прошлись по противоположному берегу озера, подобрали СВД и ЛР300, обыскали трупы нападавших.

Вечером мы сидели в бункере ученых. Нам выделили комнату, где мы и ждали Стаса. Все трофейное оружие командир унес с собой. Вернувшись, он приказал собираться. Во дворе лагеря ученых к бойцам коменданта присоединились ребята из «Долга», а к утру придут ВВешники. Как обычно, не успели отправить внутренние войска вовремя. Хотя, как по мне, ребята из «Долга» смотрятся внушительнее.

Вернувшись на базу, первым делом Стас ушел на доклад Отцу. Хлыст, как руководитель двойки, отправился с ним, ну а мы с Корнеем пошли принять душ, сдать амуницию и оружие.

- Слышь, Сэм, надо бы отметить мое крещение, - помассировав грудину, предложил Корней. - Приходите с Анькой, если получится, Хлыст будет не против.

- Не вопрос, дружище.

Вот говорили мне, не загадывай никогда наперед. Пришел Стас. Сказал, что есть две новости, хорошая и плохая.

- Давай плохую.

- Мы не будем работать в паре.

- То есть как? Почему?

- А вот так, Отец сказал нет, значит, нет.

Я опечалился, идти уже куда не хотелось.

- А хорошая новость?

- А хороших даже больше, - улыбнулся Стас. - Во-первых, за собранное оружие я поучил неслабую сумму, которую поделим на четверых. Во-вторых, за гашение снайпера ты получаешь благодарность лично от Отца, он озвучит ее на брифинге. В-третьих, ты теперь майор.

Видимо, я был очень расстроен, так как проворонил последнюю новость вообще, да и предыдущие слушал вполуха. Лишь заметив довольную харю Стаса, я понял, что что-то не так.

- Ты чего такой довольный?

- Да вот жду, когда новоиспеченный майор выставляться будет.

Что тут началось! Собрались у нас со Стасом. Пришли Хлыст с Корнеем, Анечка с подружкой Тоней, даже Снежная Королева пришла. Кстати, она оказалась весьма общительной и милой. Правда, милой лишь со Стасом.

Была и ложка дегтя. Трое из шестерки, которая была отправлена на Милитари, вернулись грузом 200. Пусть землю будет им пухом.

Капитан СТВС «Выброс»

Юрковский Семен

Продолжение следует...

Убить Стрелка

(Продолжение)

Глава 2. «АТП»

Отмеренный нам час прошел незаметно. Не сказать, что последние две недели прошли для нас даром, но на рожон лезть никому не хотелось. «Сколько людей, столько мнений», - говаривал мой папаша. Так получилось и здесь. Через десять минут после вводной Волка, суматоха, наполнившая лагерь, постепенно сошла на нет. Проверив немногочисленный, местами даже бедноватый боезапас, новички наконец-то осознали всю тщетность своего положения, и рваться в бой многим уже не хотелось. Не хотелось и мне. Я стоял посреди всего этого хаоса и с тревогой смотрел на того единственного, кто в этой среде неудачников был мне наиболее симпатичен. Волк был, на мой взгляд, адекватным человеком, и воспринимал мир Зоны таким, каков он есть. Но, пожалуй, только до сегодняшнего дня.

Сейчас же, как мог, до последнего оттягивал момент выхода.

Понуро сидя в автомобильном кресле, он ковырялся в ПДА, читая в нем сообщения. Я с тревогой смотрел на сильно изменившегося человека. «Как можно так измениться буквально за одну ночь?» - недоумевал я. «Может, это из-за нас? Возможно. А что ему остается делать? Контракт, подписанный два года назад, обязывал сталкера выполнить приказ Сидоровича, и идти на зачистку АТП».

Волк сидел и с грустью смотрел на зеленых новичков, бестолково бегавших по лагерю.

«Видимо, дни мои сочтены... Прощай, Зона...», - с трудом расслышал я шепот сталкера.

Потом он резко поднялся и, оглядев разношерстную команду, коротко произнес:

- Ладно, парни двинули, - закинув за спину автомат, он, не оборачиваясь, двинулся по тропинке в сторону АТП.

- Меня подождите, - хриплый голос, заставил нас обернуться. Меченый бодрой походкой резво догонял нас.

- Я с вами, - коротко, но веско сказал он, догнав Волка. Сталкер с сомнением поглядел на преобразившегося наемника, но все же согласно кивнул.

«Ну, что ж, сейчас увидим - кто чего стоит», - подумал я, и, удобнее перехватив обрез, двинулся вслед за наставником. За мной потянулись остальные. Ранний подъем не способствовал поднятию боевого духа. Да и затяжные дожди, льющие последнюю неделю, однозначно не благоприятствовали этому. Нелегко было унять волнение, но, как оказалось, мандражировал не только я. На ребят было страшно смотреть, их напряжение было видно невооруженным глазом. Лишь двое выделялись из общей массы: туповатый Корень старательно боролся с зевотой и выдавал такие звуки, что атакующий кровосос нервно курил за углом. Да сосредоточенное азиатское лицо Малька вообще не выдавало никаких эмоций.

Идти было недалеко - всего-то выйти с кордона, пробежаться по разбитой бетонке и минут через пятнадцать-двадцать можно было увидеть рошу, в которой распо-

ложилась база бывшего автокооператива «Локомотив».

Проселочная дорога сворачивала с бетонки на северо-восток, и длинной змеей рассекала хоздвор АТП, убегая дальше в холмы Темной Долины.

Воспользовавшись прикрытием утреннего тумана, мы смогли подобраться вплотную к АТП. Густые кусты надежно укрывали нас, и в армейский бинокль можно было хорошо рассмотреть всю территорию кооператива. Ветер иногда доносил до нас обрывки разговоров и гогот гопников. Беспечность, с которой они себя вели, откровенно поразила нас.

- Вот волчары, - произнес шепотом Бур. - Ведут себя как ни в чем небывало.

- Ага, - поддакнул Корень, увлеченно ковыряя в носу. - Ща мы им покажем кузькину мать!

Наконец Волк закончил осмотр и протянул бинокль Меченому.

- Как думаешь, откуда лучше атаковать?

Наемник коротко оглядел окрестности базы, и, после недолгого размышления, произнес:

- Предлагаю разбиться на четыре группы и напасть одновременно со всех сторон. Нас двенадцать, бандитов немногим больше. Но внезапность и туман должны сыграть нам на руку. Ну, пошли?

Волк смотрел на каждого из нас по отдельности, выделяя понятные ему одному и недоступные нам детали. С каждой минутой становилось все светлее. Поднялся легкий ветерок, скручивая тяжелые клубы тумана в спирали, и постепенно выдувая его из долины. Наконец он решился.

- Хорошо. Меченый, пойдешь с запада, там вдоль дороги аномалии, надо быть аккуратнее. Кто с наемником? - спросил он жестко. Немногословный Малек, метр с кепкой, обладатель прекрасного голоса и виртуоз игры на гитаре, с вызовом посмотрел на него и поднял руку. За ним взметнулся Вырви-Корень, на секунду опередив Бур - два неразлучных кореша не хотели расставаться в трудную минуту. Удовлетворенно кивнув, сталкер продолжил:

- Студент! Заяц! - обратился он к нам, - Обойдите базу с востока, и перекройте выход со стороны Темной Долины. Ты, как тебя?

- Сиплый, - просипел обиженно долговязый паренек.

- Идешь с ними. Седой! Подходи к Свалке твои. Все! Бегом! На рожон не лезьте. Ну все, удачи! - закончив таким сумбурным напутствием, Волк поманил оставшихся новичков за собой и ползком направился к центральным воротам АТП.

Нам ничего не оставалось делать, как последовать его примеру. Троица Седого резво взяла низкий старт, бросившись вслед за группой Меченого, по длинной дуге обходя строения с запада, стараясь прийти на удаленную точку раньше других. Мы ломанулись в противоположном направлении. План Волка был прост, но ему не суждено было сбыться. Сбежав с холма, мы максимально быстро постарались пересечь пустое пространство перед базой, пока не рассеялся туман и, обойдя АТП с востока напасть на бандитов с фланга. Но вышло не совсем так. Бегущий впереди длинноногий Заяц, обогнув на полном ходу проржавевший остов полуприцепа, остановился как вкопанный, выставив перед собой обрез. Не понимая причины такой остановки, мы с Сиплым, про-

неслись по инерции мимо остановившегося Зайца. Комичную ситуацию, которую мы увидели в следующий момент, трудно было себе представить. У забора с газетой в руках, со спущенными штанами сидел один из бандитов. Увидев нас, он от удивления приоткрыл рот, но в следующий момент, отбросив газету и наскоро подтянув штаны, бросился через дыру в заборе, истошно заорав: «Срисовали нас, пацаны!» Вздрогнув от окрика, Заяц инстинктивно нажал на курки. Грохот выстрела оглушил нас, заставив от испуга броситься на землю. Усиленный заряд картечи угодил, как ни странно, прямо в задницу паникера. Мы не преминули воспользоваться ситуацией, и дружно разрядив обрезы в «засранца», перемахнули через забор и побежали вдоль стены разрушенного барака, прихватив по дороге оторопевшего Зайца, продолжавшего истерично нажимать на курки.

Где-то всполошено закричали братки, вслед за криками зазвучали и звуки завывавшейся перестрелки.

Тяжело дыша, я перепрыгивал очередную кучу мусора, когда сверху оглушительно бабахнуло, затем еще раз, и еще. Правое плечо обожгло острой болью, и в тот же момент кто-то навалился на меня, с размаху приложив к земле. От неожиданности и боли я заорал, забарахтался, пытаюсь одновременно скинуть с себя неизвестного и нащупать выпавший от удара обрез. Сверху кто-то радостно заорал: «Есть! Зацепил одного!» - до меня эхом дошел смысл фразы, я с удивлением подумал: «Неужто меня?». Давящее сверху тело неожиданно легко поддавалось моим усилиям, свалившись куда-то в сторону. Правое плечо невероятно жгло, вдобавок я обнаружил, что ничего не вижу. Очки при падении слетели, и все представлялось мне в каком-то тумане. Стоя на карачках, я принялся шарить вокруг, пытаюсь найти жизненно необходимый предмет. Руки нащупали цевье ружья. «Уже неплохо», - подумалось мне, как вдруг необъяснимая сила приподняла меня, и, несколько раз встряхнув, громко спросила:

- Живой? - прокуренный хриплый голос в этой ситуации мне показался пением райских птиц.

- Волк? - ответил я вопросом на вопрос

- Кто ж еще, дурилка. Вот держи, - сунув мне в руки потерянные очки, произнес Волк.

- Спасибо, - только и смог промямлить я. Сильные руки, прижимавшие меня к стене, отцепились, и я медленно сполз на землю, смутно различая удаляющийся силуэт наставника. Наскоро протерев линзы, я напялил очки на переносицу. Со зрением, как ни странно, вернулся и слух. Выстрелы, пополам с воплями, оглушающее навалились со всех сторон. Я бестолково огляделся. Из-за угла испуганно тарачился Заяц, и призывно махал мне рукой. Мало что понимая в происходящем, я на четвереньках пополз к нему.

- Фу, живой! - прошептал Заяц, когда я приполз к нему. - А Сиплого бандюки завалили, - сообщил он. - Он прямо за тобой бежал. Я только за угол забежал, обернулся - смотрю, на крышу бандит выскочил и в вас как начал садить. Сиплого аж вперед бросило - он тебя-то от выстрелов и прикрыл. Я гляжу, ты под ним барахтаешься. Хотел к тебе бежать, а тут и Волк подоспел...

Я осторожно выглянул из-за угла. Раскинув в стороны руки, изломанное тело

Сиплого, валялось на куче мусора. Куртка на спине Сиплого представляла сплошные кровавые ошметки. Тяжелый ком подступил к горлу; глубоко вздохнув, я с трудом удержал рвотные позывы.

Обрез Зайца валялся у него под ногами. Я поднял его, перезарядил и всучил его владельцу. Как ни странно, ощущение в руках оружия придало Зайцу сил. Некоторое время он отрешенно смотрел на меня, и вдруг с диким воплем бросился через пролом в стене. На автопилоте я бросился за ним. За нами оглушительно грохнуло, что-то с треском и гулом ломалось, но я не обратил на это внимание, стараясь не выпустить из виду несущегося впереди напарника.

Обрушенные стены административного корпуса позволили нам насквозь проскочить здание. Не останавливаясь, Заяц выскочил через развороченный взрывом угол во внутренний двор базы. Обезав развалившийся от старости ЗИЛ, он бросился наискось к гаражам, на бегу в кого-то разрядив дробовик. Я было высунулся в пролом, но во второй раз за этот день неодолимая сила рванула меня за комбинезон, бросив на пол. Я очень сильно приложился затылком о кирпичную стену. На несколько секунд у меня помутилось в глазах. Сквозь пелену я различил залитое кровью лицо Меченого.

- Тебе что, жить надоело?! - брызгая мне в лицо слюной, заорал он. - Куда как лось ломишься?! Где остальные?!

Я непонимающе хлопал глазами: «Что вообще происходит-то? Куда девался Заяц? Где Волк и остальные?» - мысли, словно мячики от пинг-понга, скакали у меня в голове. Но вот темный силуэт наемника оторвался от меня, и ушел в сторону. Вновь раздались выстрелы, крики. Я приподнялся и выглянул из пролома в стене. С неба капал мелкий пакостный дождь, вбив ключья тумана в землю. Ветерок, что так безмятежно дул с запада, заметно усилился, окончательно выдавив туман, что недавно висел над АТП, рассеяв его по окрестным кустам. Сильно и непривычно резко запахло порохом.

Кое-как, уняв дрожь в руках, я перезарядил дробовик и на четвереньках выбрался в дворик, с ужасом уставившись на лежавшие во внутреннем дворе кооператива изломанные, исковерканные тела.

Бандиты лежали рядом со сталкерами: «Смерть навеки объединила людей», - пришла на ум фраза какого-то классика. В это время за гаражами опять раздались выстрелы. Я пригнулся и бросился туда. Пробежав между остовом разбитого «Москвича» и трактором «Беларусь», я обогнул здание, и, спотыкнувшись о чье-то тело, упал сверху.

- Заяц? - спросил я, не уверенно поправляя сползающие очки. Но мертвые глаза Зайца уже равнодушно смотрели в серое небо. Смерть отложила свой отпечаток и на него, превратив всегда по-детски наивное лицо паренька в безжизненную маску.

- Студент! Помоги! - закричал кто-то сзади. Вслед за криком раздался шум падения. Я рывком развернулся - из двери гаража навстречу мне выкатился клубок отчаянно дерущихся людей. В одном я с трудом узнал Малька. Малек отчаянно извивался под здоровенным бандитом, пытаюсь сорвать со своей шеи огромные ручищи.

- Ну же, Студент! - прохрипел Малек. Бандит обернулся, и глаза его расширились от испуга, когда он увидел у меня в руках обрез. Он ослабил хват, и окончательно выпустив Малька, с криком «Не стреляй, пацан!», вскочил и бросился наутек.

- А-а-а-а! - дико закричав, я выстрелил сразу из обоих стволов. Картечь отбро-

сила бандита на остов трактора. И как-то сразу со всех сторон навалилась тишина. Недоуменно оглядевшись по сторонам, я посмотрел на Малька.

- Все, это вроде последний, - только и смог прохрипеть он, потирая шею. Ухватившись за мою руку, он поднялся. - Спасибо, что помог.

Я стоял, смотрел на него и глупо улыбался. В голове в это время тяжелыми камнями ворочались судорожные мысли: «Неужто все закончилось? А раз так, где остальные? Не могли же они все погибнуть! Нет, никак не могли... надо всех разыскать!». От размышлений меня отвлек все тот же Малек - живой и здоровый. Хлопнув меня по плечу, он настороженно осведомился:

- А где остальные?

- Ты чего это? Крыша поехала? - я на всякий случай отодвинулся в сторону.

- А где остальные? - вновь задал вопрос Малек. Я растерянно пожал плечами. Покрутив головой, Малек подошел к мертвому бандиту и с наслаждением пнул его.

- Здоровый, зараза. Мы с Буром вдвоем не смогли справиться.

Он растеряно посмотрел на меня и устремился внутрь гаража. - Бур! Ты где? - заорал он. Я бросился за ним. Бур мы нашли внутри гаража. Бывший борец лежал в луже собственной крови, головой уткнувшись в чудом уцелевший деревянный ящик. Кругом валялись обломки досок, мусор, а этот уцелел: «Как-то странно, почему только он уцелел?» - подумал я отрешенно. Вернул меня в мир реалий Малек. Вытащив из груди Буря охотничий нож, он набросился на меня. Нелепо размахивая окровавленной сталью, он закричал, яростно и зло:

- Черт! Черт! Ты где был, когда мы тут...

Но злость, ментально сменилась на апатию и маленький сталкер, обессилено прислонился к стене.

- Меченый, сука, куда-то сразу свалил, - сказал он уже тише. - Вырви-Корень, тупица, в «Мясорубку» влетел, ну мы с Меченым и Буром сразу в стороны подались, обошли аномалию. Потом слышим выстрел, ну, думаю, все - триндец, рассекретили нас! Ладно, Волк не растерялся, вломился через центральные ворота. Двоих сразу положил. Эти архаровцы сразу не въехали, что за херня творится, но быстро сориентировались, суки, - Малек презрительно сплюнул. - Стволы достали, и давай по нам шмалять. Гляжу, Меченый в сторону ломанул. Я хотел было за ним. Но тут такое началось...

- А у вас то что приключилось? - спросил он после паузы. Но рассказать мне не дали. Со стороны хоздвора раздался волевой голос Волка:

- Эй, бродяги, есть кто живой?

- Есть! - заорал обрадовано Малек.

- Мы здесь! - поддержал я друга, и мы, не сговариваясь, одновременно бросились к наставнику.

Окончание следует...
Дамир [Феанор] Рябов
2009 год

Шанс

- Нет, ну надо же, всего-навсего 720 долларов! Несколько месяцев в этой дыре, в убогой комнатенке над баром, и такой мизерный результат!

Александра еще раз пересчитала деньги, старательно разглаживая смятые купюры, сложив «зелененькие» аккуратной стопочкой. Тоненькой она вышла, стопочка эта, и от повторного пересчета денег в ней не увеличилось, ни на один доллар. Н-да, такими темпами и за год, и за два нужную сумму не заработаешь.

А ведь твердо она для себя решила - полгода в этом притоне проведет, максимум - год, соберет несколько тысяч, чтоб и за проход через Периметр заплатить, и на жизнь что-то оставить, на первое время хотя бы. Но расходы на ежедневные нужды словно сжигали заработанное, будто в топку попадали деньги, тонкими, невесомыми хлопьями пепла вылетая в трубу этой проклятой печи.

Триличное питание, красивое белье, косметика - такие вещи стоят в Зоне просто бешеных денег, а ведь покупалось все довольно обычное, средненького качества. В прошлой жизни, за Периметром, Александра бы и не глянула на такое вот - «неплохое», «ну более-менее...». Нет, не для нее совсем еще недавно были стандартные уловки небогатого человека - все эти распродажи, акции, пробники и прочая чушь. Всегда «первый класс» - только так, *на себе* мы не экономим, ни в коем случае.

Конечно, теперь, в Зоне, можно и пониже планку качества опустить, экономию ужесточить, попытаться обойтись без нарядов, кружевного белья, в общем всего того, на что так падки дорогие клиенты. Но тогда с этой вот ступеньки «перворазрядных девочек» - для особо удачливых сталкеров, барыг Зоны и офицеров, как правило, из натовского контингента (да чтоб не ниже майора), можно вниз скатиться запросто, стать безотказным станком, работающим круглосуточно - столько, сколько нужно это будет клиентам и хозяину. И не будет тогда ни подарков, ни купюр «под подушку» от щедрого клиента - а значит, не будет и возможности выбраться *наружу*.

- Ну нет, - упрямо, до боли в челюстях, стиснула зубы Александра. - И думать не смей о таком, - мысленно наказала она себе. - Я выберусь, выберусь во что бы то ни стало!

- Асхат, прелесть моя, жди меня, и я вернусь. Вернусь, и первое, что сделаю - потрачу заработанное с толком, чтобы встречу нам устроили люди понимающие, и оказался ты при этом в полной моей власти - беспомощный, беззащитный. Желательно даже, крепко связанный - ну или в наручниках. Чтобы не помешал никто ни словом, ни единым жестом врезать от всей души. Так врезать, чтобы брызнули в разные стороны зубки твои белоснежные, чтоб на холке смуглом лице остались шрамы на всю жизнь... Зона многому учит - и теперь Александра сумеет ответить обидчику, да так, что память останется на всю оставшуюся жизнь. И жизнь эта будет недолгой - только успел чтобы понять, прочувствовать на своей шкуре, каково это - терпеть, когда нет уже никаких сил, когда не просто застонать - завопить хочется, но нет ни права такого, ни возможности.

Только эти сладостные мечты о мести и спасали от безумия, когда выть хотелось, когда сердце разрывали на части тоска, брезгливость и ужас. Но нет, не из того она теста сделана - с ума сходить. В такие мгновенья Александра закусывала угол подушки, даваясь своими слезами и злостью, и молчала, и мечтала. Мечтала, как выберется отсюда, как отомстит Асхату, этому подонку, этой мрази...

Ах, как веселился он, наверное, отправляя беспомощную, одурманенную девчонку в Зону - как он думал, навсегда. Конечно, отсюда выбраться ей, проданной практически в рабство, почти невозможно. Но почти - еще не абсолютно, так говаривал папка в те недолгие, счастливые минуты, когда находилось у него время пообщаться - не спеша, выключив надоевший телефон, сидя дома за удобным кухонным столом.

Под уютно и мягко светившим абажуром рассказывал он всякие интересные истории из своей жизни и попутно поучал единственную дочь - что, мол, безвыходных ситуаций не бывает, что умный человек - мужчина это, или женщина, неважно, всегда найдет способ и средства, обратит свои слабости - в силу, реализует любую возможность и добьется намеченной цели. Но нет его на этом свете, два года уже, как нет. А встретиться с отцом «на том» свете Александра надеялась еще не скоро.

Грустные эти размышления прервали вопли, раздавшиеся в соседней комнате. Тронзительный, звенящий от злости девичий голос и неторопливые, успокаивающе-резонирующие реплики Мадам Грейс. Хотя какая она Грейс - так, для шику, позаграничному вроде бы, и воякам натовским нравится, а на самом деле просто Галина Ивановна. Тут и Александра - не Александра вовсе, а Анжелина, и остальные девочки тоже на такой лад вот манерный. Тьфу, гадость какая и пошлость, хотя, конечно, кто б говорил еще про пошлости, да уж...

Нельзя быть продажной наполовину - либо ты за деньги работаешь, либо не строй из себя невесту что, а вали куда подальше, - никто особо не держит. Но валить было некуда, пробовали некоторые - без снаряжения, безо всяких приборов и датчиков, оружия...

Отходили они обычно совсем недалеко, так что хоронили потом на заднем дворе, по-простому - холмик земли, деревянный крест, дощечка с именем, это если было еще, что хоронить. И то, Мадам хоть на этом настоять смогла - Боров вообще хотел в лесу яму выкопать, и туда тела сваливать, что бы зверье потом кости растащило по кустам. Вот же скотина - зарабатывает на девочках огромные деньги, а не платит ничего - только записывает в тетрадочку, кто сколько зарабатывает. *Как бы* зарабатывает, условно - чтобы потом вычитать за еду да колготки-трусики. Да вычитает столько, что иногда заначки в ход идут - такая у него бухгалтерия хитрая.

- У-у, как я тут все ненавижу, - в тысячный, наверное, раз мелькнула ставшая уже привычной мысль.

- Да сколько же можно! - разорвалась за стеной Ленка, то есть Элла. - Я уже и так, и этак к нему, что я, не человек совсем?! Я помыться его попросила, всего лишь, по-мы-ться, понятно?! Ах, я ласковой должна к нему быть?! Да у него бумага туалетная к жопе прилипла, ясно?!

Достало все приятельницу, сорвалась. Не изменят ничего ее крики, кричит зря - да и не для того кричит, чтобы изменить что-то или добиться цели конкретной - просто злость свою, усталость и ненависть к скотству окружающему выкрикивает. Мадам это понимает, бубнит что-то успокаивающее. Сколько она таких вот истерик видела...

Внезапно в дверь сильно стукнули, и в тот же самый момент, практически одновременно со стуком, ввалился слоноподобный Боров - это манера у него такая, вроде он стучится, разрешение войти спрашивая. А на самом деле в дверь уже открывающуюся костяшками пальцев разок стукнет - для вида, и все. Шутник он у нас известный. Ну, может, и отольются ему эти шуточки - вместе со слезами девочек. Много, много их прошло через руки эти жадные, рыжими волосами поросшие - надолго тут мало кто задерживается. Кому повезет - обратно вырваться удастся, но это редко. Почти все сильно пьют, многие еще и «дурь» разную употребляют, так что чаще вниз, в подвал перемещаются, а там и еще ниже - метра на полтора под проклятую землю Зоны ложатся.

- Слышь, Анжелка, - прогнусавил Боров. - Внизу клиент особый, повезло тебе.

- Кто?- равнодушно, обреченно-устало спросила Александра. Будто все равно ей - все они одинаковые, какая тогда разница... А сердце забилося, запрыгало отчаянно - хоть бы не Фокусник! Кто угодно, только не он! Лучше трое, или четверо даже, чем садист этот проклятый. А может, и не садист, никто же не знает толком - наведывается он редко, но слухи ползут один другого страшнее. Фокусник - это девочки между собой так его прозвали. Мадам как-то в сердцах сказала - «Навязался со своими фокусами на мою голову, Коперфильд гребаный», оттуда и пошло прозвище.

Приходил он в обычном сером комбинезоне, на котором ни знаков различия, ни шевронов группировок, ничего. Не поймешь даже, кто он - сталкер, военный или кто еще. Но Боров перед ним явно *гнулся*, этого человека всерьез опасаясь.

Что за это фокусы такие таинственные, для которых таинственный заказчик девочек брал, никто из живущих в верхних комнатах не знал, но все подозревали, что дело тут не в только в обычных постельных утехах (к необычным в заведении тоже привыкли). Конечно, Мадам и Боров что-то знали, или догадывались, по крайней мере, но с *персоналом* они не откровенничали никогда, дистанцию держали.

Однажды Фокусник на целый день увез с собой Риту. Вернулась она поздним вечером, и была не в себе - глаза круглые, как плоски, трясется вся. Ну, отпоили ее чаем и коньяком, успокоилась как-то, заснула, хотя спала плохо, во сне кричала. Но ни утром следующего дня, ни потом ничего не рассказывала, говорить о Фокуснике отказывалась наотрез, и все попытки ее расспросить приводили к истерике - пришлось оставить эту тему в покое. Синяки на руках, правда, сходили долго, но побоями тут никого не удивишь, и до истерики не напугаешь, так что дело не в них было, это ясно. Ну а вскоре Рита, после того случая начавшая крепко выпивать, перешла вниз, в подвал под баром, да так и сгинула.

Вот еще Фаину забрал месяц назад Фокусник, с собой увез, и больше никто о ней не слышал. Тихая, невысокого росточка, покорная и постоянно печальная, она нравилась Александре, они даже дружили - совсем немного, так, поболтают иногда наедине, посплетнича-

ют. Даже такая дружба лучше, чем вовсе никакой, нужно же хоть иногда забыться, да от мыслей черных отвлечься.

- Ну, ты ж сама догадалась уже, - скотски улыбаясь, ответил Боров. - Я знаю, вы его между собой Фокусником зовете. Да-да, именно он. И никакой не садист, не извращенец, нечего вдумать, - враз посерьезнел Боров. - Да, причуды у него бывают, ну так он и платит за это нормально. Короче, ты ж у нас типа умная очень - так давай тогда так, по-взрослому. Платит он десять штук. Десять тысяч зеленых американских долларов, без дураков. В нашем «Хилтоне» ему с тобой неинтересно общаться, так он тебя на прогулку свозит. Уж не знаю, что он там удумал, но тут такое дело. Просьбу его исполнишь, вернешься с деньгами. Пятьдесят на пятьдесят - твоих пять штук будет. Вот и испытаешь удачу свою, а?

При этих вот, последних своих словах Боров изменился прямо на глазах - всегдашняя ухмылочка пропала, глаза стали такие... серьезные, задумчивые. Словно не о деньгах он думал, а гадал, вернется ли Александра назад. Похоже, затеи Фокусника интересовали его не на шутку, и такая информация ему была интересна гораздо больше денег.

Это бы Шанс. Тот самый, с большой буквы и выпадающий лишь однажды.

«Интересно, - мимолетно, в глубине где-то промелькнула у Александры мысль, - а сколько человек сгнуло в Зоне, успокаивая себя вот так, про свой главный шанс и все такое? И все же, все же... Риск против денег - это почти честно. Не очень-то тут согласия спрашивают, но хоть предупреждают, что, а главное, кто ее ждет.»

Собиралась она долго. Как ни странно, Боров ее не торопил, а она пыталась собраться с мыслями, не спеша перебирая немногочисленные наряды, укладывая волосы в затейливую конструкцию, и лихорадочно при этом раздумывая - что ей может пригодиться, что такого можно взять с собой из числа вещей обычных, но в случае чего способных послужить если не оружием, то хотя бы подручным средством. Ничего кроме металлических спиц-заколов, здорово подходящих к восточному костюму, в голову не приходило, и, в конце концов, пришлось спуститься к клиенту.

Фокусник сидел в Баре, в самом темном углу. Боров стал ему что-то торопливо объяснять, тот отмахнулся - потом, мол, не сейчас. Крепко взяв за руку, чуть повыше локтя, притянул к себе Александру, пристально взглянул ей в лицо, и удовлетворенно кивнул - то ли Борову, то ли себе самому. Нехороший у него был взгляд, тухлый - словно у дохлой рыбины. Взгляд этих необычных, довольно светлых, чуть навывкате, глаз ничего не выражал - или странное это выражение было ей просто не разобрать.

До нужного, известного одному Фокуснику, места добирались довольно долго - около двух часов. УАЗик с тентом петлял по проселочной дороге, как заяц, оставляя за собой шлейф пыли. Сидевший за рулем Фокусник периодически сверялся с картой, странным образом разрисованной разноцветными обозначениями. Приборная панель у машины была тоже странной, довольно необычного вида. В прошлой жизни, за Периметром, Александра и сама водила, ездила в машинах самых разных марок и производителей, но такого количества различных датчиков и приборов непонятого назначения не видела никогда.

Впрочем, езда в Зоне требовала особых навыков. Привычные шкалы, показывающие обороты двигателя, скорость движения и расход бензина были явно не самыми главными – для успешного передвижения требовалось тут совсем другое, «лихачи» в Зоне отсутствовали. На особо глубоких рытвинах мотор машины натужно ревел, иногда колеса пробуксовывали, но Фокусник сидел в своем кресле, как истукан – ни одного крепкого словца, ни единого возгласа не услышала от него Александра за всю поездку. Поначалу она пыталась завязать разговор, спрашивала осторожно – куда едем, далеко ли еще, но Фокусник только хмурился, поглядывал недовольно, один раз только буркнул – «На месте узнаешь», так что беседы не вышло.

Заложив крутой вираж, машина объехала скопление валунов, и остановилась сразу за ними, напротив полускрытого кустами входа в бетонный бункер.

- Приехали, – абсолютно спокойно, без тени эмоций, объявил Фокусник. – Выходи.

Снаружи вход и видимая часть сооружения выглядели давно заброшенными. Однако дверь с цифровым кодом скрывала несколько помещений, содержащихся в полном порядке, и оборудованы эти помещения были довольно солидно. Полы выложены светлым кафелем, раздвижные стеклянные двери, много какого-то сложного оборудования, мощное освещение, на стенах толстые жгуты проводов... Все это напоминало то ли небольшой подземный госпиталь, то ли научно-исследовательский комплекс в миниатюре. И охрана, у каждой двери находились охранники в серо-синих защитных костюмах. Наемники, значит, – отличить их форму от обычных военных Александра была вполне способна.

Фокусник привел ее в отдельное помещение, где у дальней от входа стены находилась натуральная клетка – толстые металлические прутья образовывали решетку, в одном углу миска – то ли с водой, то ли с едой, а в другом сидел на полу человек – обычный с виду парень, молодой, в военном комбинезоне. Он сидел прямо на полу, уткнувшись лицом в согнутые колени, обхватив руками голову. Клетка была ярко освещена мощными лампами на хромированных ножках, которые заливали не только клетку, но и всю эту большую комнату ярко-белым, режущим глаза светом.

- Так, – заговорил стоявший за спиной у Александры Фокусник. – Это и есть твоя задача. Раздавайся, входи в вольеру. Как правило, он не опасен, так что действуй. Твоя задача – добиться, чтобы между вами состоялся сексуальный контакт. Будь осторожней, чрезмерные усилия могут привести к приступу ярости, почти бешенства – были уже подобные случаи.

- Я хотела бы знать, кто он, что с ним, – не поворачивая головы, продолжая рассматривать объект, спросила Александра.

- Это лишнее. Задача тебе поставлена, действуй. Ну, – раздраженно добавил Фокусник. – Или можешь отказаться, и я верну тебя назад. Но тогда Борову придется вернуть аванс. Я думаю, деньги он уже считает своими, и в случае отказа, пожалуй, тебе придется возместить ему потерю. Не знаю, сможешь ли ты с ним рассчитаться, но выбор за тобой. Итак, что ты решила? – холодно, видимо, не сомневаясь в результате, спросил он.

Выбирать было практически не из чего. Если Борову придется вернуть пять тысяч... трудно представить, до чего он додумается, но ничего хорошего, однозначно. Да и выход из

ситуации, «рецепт», угадать нетрудно - попытается перепродать ее, что бы вернуть хоть часть потерянных денег.

А кто купит - бандиты? Какая-нибудь шайка мерзавцев, для которых живой человек - не более чем товар, имеющий свою цену, вполне может это себе позволить вскладчину, на общих правах. Представив себя собственностью десятка или даже двух озверевших, забывших о всяких понятиях приличия и морали, давно не видевших женщин бродяг, Александра ужаснулась. Да, это и будет смерть, вне всяких сомнений, и притом смерть страшная, отвратительная. Нет, на такое она не согласна.

- Ну, сколько можно раздумывать, - подхлестнул ее сомнения Фокусник. - Давай-ка живее, иди и делай, что умеешь.

Злость и обида, вспыхнувшие от этих слов, от вынужденности, предопределенности ее выбора, известного заранее, придали Александре решимости.

- Я вам что, кукла? - резко ответила она. - Вы себя профессионалом считаете, так и мне дайте возможность сделать свою работу достойно. Объясните мне, что с человеком, почему он выглядит, как затравленный зверь? Чего Вы хотите добиться с моей помощью? Дайте мне хоть немного информации, а я, - с вызовом сказала Александра. - Уж поверьте, приложу все усилия, чтобы эти сведения даром не пропали.

- Надо же, какие у нас амбиции, - скупно усмехнулся работодатель. - В информации, значит, нуждаешься? Изволь: наша э-э... группа изучает методы лечения расстройств психики, пораженной пси-излучением. Это не зомби - тех лечить бесполезно, это солдат одной из частей регулярной армии, попавший под воздействие Выжигателя - хотя и ослабленного расстоянием и шлемом защитного костюма. Мы пытаемся вывести его из коматозного практически состояния, но пока все наши попытки привели только к вспышкам неконтролируемой ярости, так он реагирует на внешние раздражители - такие как боль, тепло, холод.

Сексуальный контакт, половой акт - это довольно резкое изменение психологического и эмоционального состояния. Еще в третьем рейхе разрабатывали методики восстановления пострадавших от переохлаждения, сильного психологического стресса, контузий и тому подобных состояний, посредством удовлетворения сексуальных влечений объектов. И даже просто тепло обнаженного женского тела... но это неважно. Твоя задача - добиться от парня ответной реакции, вступить с ним в сексуальный контакт, в идеале - вообще вывести его из данного состояния. Пока опыты в этом направлении к положительным результатам не привели. Вот, этого тебе должно быть достаточно.

- Ясно. Что ж, я готова и сделаю все, что в моих силах - а умею я многое. Можно ли выключить свет этих ламп на треногах?

- Нет, мне нужна качественная видеосъемка процесса. Ты что, при свете стесняешься своим делом заниматься? - иронично уточнил Фокусник, манерно, аристократически изогнув одну бровь.

- Да от этого света у здорового человека мозги закипят. Вам съемка нужна, или результат положительный? - зло ответила Александра.

- Ну, хорошо-хорошо, положимся на мнение «специалиста»...

Лампы погасил помощник или ассистент, до этого никак в процессе не участвовавший и молча сидевший на обычном деревянном стуле у длинного ряда металлических шкафов.

- Надо же, шутка! Не такой уж он «каменный», - отметила Александра на будущее, но молча отметила, мысленно. А тело не размышляло, тело привычно выскользнуло из одежды, отрешившись от всего вокруг, не замечая ни Фокусника, ни приглушенного, но довольно сильного верхнего освещения, ни устроившегося минуту назад в кресле, за пультом, оператора. Никого и ничего вокруг она более не замечала. Во вселенной остались только ОН и ОНА.

Александра шагнула внутрь клетки, пройдя мимо распахнувшейся навстречу двери. Страх не было - совсем, его вытеснили жалость и желание помочь, и еще сочувствие, сожаление о несчастной судьбе этого бедолаги - подневольный ведь человек, как и сама она, попавший в беду в силу обстоятельств.

Ступая осторожно, плавно, она подошла к парню, присела напротив, и замерла, стараясь услышать ритм его дыхания, уловить, не вспыхнет ли в нем крошечный огонек желания. Но парень ее присутствия словно не заметил - все так же сидел, дышал спокойно, размеренно. Тогда она медленно взяла его за руки, мимолетно поразившись, какими холодными, просто ледяными были его ладони.

Да, были иногда клиенты, приходившие не за сексом - за теплом. За тем теплом, которое, если ты одинок, не получить ни под одним, даже самым теплым одеялом. Одиночество гнало таких бедолаг в бордель, и заплатив деньги, старались они купить себе немного душевного уюта и спокойствия, когда отдыхает и отогревается сердце. И конечно, за свои деньги получали совсем не то, в чем нуждались - у Мадам Грейс торговали совсем другим товаром.

Все же такие вот, истосковавшиеся по доверительным, душевным отношениям мужчины были рады даже видимости настоящей близости. Платили они очень прилично, и «на чай» девочкам перепадало почти всегда.

Так что Александра знала точно и твердо была уверена - горячие ласки, африканские страсти, все эти вопли-стоны, или, что там еще воображали себе тупицы ученые - это все ни к чему, если не протянется между двумя людьми тонкая нить *взаимности*. Добиться подобного было тяжело, сложно, и когда удавалось, оставалось потом, *после*, какое-то противное послевкусие, какая-то горечь, которую не перешибить было ни спиртным, ни крепкими сигаретами.

Но сейчас был случай особый. Все мысли о выпавшем шансе, надежде на удачу, страх, злость на обстоятельства, все это было отброшено, отлетело, осталось за границей крошечного островка, который создала вокруг них Александра, сплетая две души в одно целое...

Когда вихрь эмоций и страсти улегся, когда разгоряченные тела разъединились, парень медленно, неуверенно поднял голову. В глазах его читалась растерянность, он был ошеломлен, не понимал, что происходит, но явно приходил в себя.

Тогда она засмеялась - раскатисто, звонко, ликующе, наполнив это мрачное помещение серебристыми переливами своей радости, а потом оглянулась, только теперь заметив вокруг суету - яростно чиркающего что-то в блокноте Фокусника, щелкающего переключателями и тумблерами помощника, и вбежавших в помещение пожилых дядек в белых халатах.

- Позвольте, я помогу, - подал ей платье на выходе из клетки Фокусник, и она продела руки в рукава, отметив про себя это вот «позвольте». Запахнулась, завязав пояс - застегивать пуговицы и продолжать одеваться при всех не стала, подхватив остальную одежду со стула каким-то кошачьим движением.

- Послушайте, - начал один из вбежавших в зал ученых мужей. - Я хотел бы для начала...

- Для начала, - перебила его Александра, нутром почуяв, что пора нагнеть. - Я хочу получить обещанную сумму, душ, и чашку приличного кофе.

- Разумеется, разумеется, - зачастил толстяк. - Попрошу пройти за мной, в жилой бокс.

В стене, позади пульта, распахнулась дверь, за которой были ступени лестницы, уходившей вверх.

- Вверх! - восхитилась Александра. - Наконец-то *вверх!*

Сергей «Ssereys» Семенов.

20 июня 2009 года.

P.S. Выражаю огромную, искреннюю благодарность Кате Боровиковой - за помощь, советы и идейное соавторство. Без нее рассказ не был бы написан, тем более в таком виде, никогда.

Общество

Социальные сети – это...

Сейчас, когда интернет – обычное явление, когда не только работать можно, не выходя из дома, но и тратить деньги, не выходя из дома, используя электронные платежные средства, будь то ВебМани, Яндекс-деньги, смс или еще какие средства оплаты – очень широкое распространение и популярность получили так называемые социальные сети. Одноклассники, В Контакте, Мой_мир@mail.ru, блоги, Живой Журнал, всякие сайты знакомств, сайты по поиску работы. Есть социальные сети для всех, есть профессионально-ориентированные социальные сети, есть чисто женские социальные сети. Перечислять можно долго, но не будем. Давайте просто попробуем разобраться – что же такое эти социальные сети.

В последние годы социальные сети стали очень популярны в России; общее количество пользователей русскоязычных социальных сетей насчитывает более 100 миллионов человек.

Назначение и структура

Социальные сети – уникальное явление. Любой пользователь может выбрать в ней свою социальную группу, общение в которой можно установить, даже если все участники этого общения находятся в разных уголках страны и не видят друг друга по многу лет, если вообще никогда. Основное назначение социальных сетей состоит в том, чтобы организовывать мини-сообщества из людей по интересам или виду деятельности, хотя это не только объединение людей по интересам, но и поиск самих объектов этих интересов – веб-сайты, музыка, игры, фильмы, какие-то совместные мероприятия, хоть те же военно-полевые игры, страйкбол или пейнтбол. Это вовсе не значит, что если вы придете в профессионально-ориентированную социальную сеть, не являясь специалистом в данной области, или в женское сообщество, не являясь женщиной, вам сразу дадут от ворот поворот. Но обычно численное преимущество имеет в сети та группа, на которую сеть и рассчитана прежде всего.

Наиболее посещаемая социальная сеть Рунета - «Одноклассники.ру». Её выбирает для виртуального общения 71% российских интернет-пользователей. Второй по популярности стала сеть «В контакте» (48%). Эти данные были получены в ходе опроса, проведённого Исследовательским центром портала SuperJob.ru среди 5 000 респондентов из всех округов РФ. «Это молодость. Так приятно чувствовать себя молодым!»; «Нашлись одноклассники через 27 лет. Общаемся!»

Обычная внутренняя система в социальной сети – это система Групп и Друзей. После регистрации и заполнения сведений о себе, пользователи приглашают в свой круг общения своих коллег и друзей. Так формируется первый круг общения. Друзья друзей автоматически образуют второй круг. Третий круг образовывается по той же самой схеме – друзья друзей. Ну а поскольку во многих социальных сетях существует топ по популярности, то следует ожидать приглашений дружбы от малознакомых и вовсе незнакомых людей, назойливого спама. Принимать приглашения или нет – зависит целиком от вас. В группах по интересам возможно уже более предметное общение между участниками группы и установка хороших личных контактов, а в комментариях – более свободное с точки зрения тематики общение, чем и злоупотребляют зачастую пользователи. А учитывая то, что пользо-

вательская информация в большинстве социальных сетей не модерирована, то в комментариях может твориться вообще жуткий беспредел, верхняя граница которого лежит в рамках представлений автора контента, в случае, если он может удалять негодные ему записи, либо же в границах дозволенности автора комментария. То же самое можно сказать и о морально-психологической обстановке в социальной сети. Нет, конечно администрация социальных сетей всегда может вмешаться в конфликтную ситуацию и либо заблокировать аккаунт злостного нарушителя внутренних правил сети, либо удалить аккаунт, но большей частью отношения пользователей друг к другу модерированы ими самими. А учитывая то, что в большинстве социальных сетей заблокированный пользователь лишается не только возможности просматривать аккаунт заблокировавшего его пользователя, но и просматривать блоги, опросы, объявления и события, размещенные этим пользователем, а также видеть и состоять в группах, где вышеупомянутый пользователь является владельцем – то можно предположить, что встречи этих людей будут сведены к минимуму.

Достоинства и недостатки

К достоинствам социальных сетей можно отнести поиск людей. Например, на Одноклассниках можно снова увидеть весь свой класс, увидеть, какими они стали, рассказать о себе. Вас могут найти даже те люди, с которыми уже давно были потеряны всякие контакты. Море эмоций, воспоминаний, положительных ощущений

вам гарантировано. Если вы зарегистрировались в тематической сети, например, в сети,

помогающей в поисках работы, то достаточно при регистрации поставить галочку в строчке «Я ищу работу», и ваш первый круг общения, который на данном этапе будет состоять из людей, которым вы предложили дружбу, или же которые сами предложили вам дружбу, уже будет знать об этом. И точно так же вы будете знать о том, что кто-то из вашего круга общения ищет работу. Большая часть тематических социальных сетей (Мой Круг, df.ru) позволяют просмотреть профиль пользователя и его блоги даже без регистрации в сети, а некоторые фирмы, особенно работающие в сфере информационных технологий, любят всем составом регистрироваться в этих сетях. Впрочем, если вы захотите как-то связаться с заинтересовавшим вас человеком – регистрацию придется пройти. Но эта же регистрация в социальных сетях может сослужить вам плохую службу именно благодаря вашим предоставленным данным о себе. Некоторые руководители очень любят читать оставленную вами в социальных сетях информацию для ознакомления с потенциальным работником, а некоторые, получив утвердительный ответ на вопрос о вашей регистрации в подобных сетях, сразу и категорически могут отказать в предоставлении вам рабочего места. То есть, в случае, если вы ищете новое место работы, то для начала следует лишний раз проверить, какого рода информация

У хакеров появилась своя специализированная социальная сеть, доступ к которой, конечно, ограничен только для них. В сети под названием House of Hackers уже зарегистрировано около двух тысяч участников. Несмотря на такое название, целью проекта вовсе не является коллективная незаконная деятельность, а всего лишь создание сообщества специалистов в сфере информационной безопасности. По словам авторов проекта, они собираются использовать House of Hackers для создания положительного образа хакера.

Третьего мая на планете отмечается Всемирный День свободы прессы. По случаю этой даты Генеральный секретарь ООН выступил в защиту свободы слова для блоггеров. Мы все – блоггеры. И Россия в целом находится в числе благополучных в отношении свободы слова стран. К России у международного сообщества претензий нет. Хуже всего дела с этим обстоят в Мьянме (Бирме). По меньшей мере два мьянманских блоггера находятся в тюрьме. Один из них, известный под ником Zarganar, был приговорен к 59 годам заключения за распространение видеозаписи разрушений после циклона "Наргис" в 2008 году. Только за то, что человек опубликовал в Интернете видеозапись последствий страшного природного катаклизма!

о вас может быть доступна на подобного рода сайтах. Кстати, надо отметить еще такую деталь, что не на каждом сайте ваши данные являются конфиденциальными. Поскольку коммерческий успех Одноклассников привел к тому, что социальные сети стали делаться всеми, кому не лень, то непрофессиональных сайтов на сегодня существует огромное количество, поэтому не спешите регистрироваться на первом попавшемся в поисковике сайте, лучше всего воспользоваться сайтами, прошедшими проверку редакторами в Яндекс.Каталоге, где вам наверняка не попадетсЯ подобный сайт.

Но в целом недостатки пребывания в социальных сетях проявляются не сразу. В основном это выражается в том, что надо будет уделять огромное количество времени пребыванию на сайте: принимать живое участие в обсуждениях, воспоминаниях друзей-одноклассников, каких-либо мероприятиях на сайте, причем, с большей долей вероятности, ваше пребывание на сайте будет необходимо именно в разгар рабочего дня, что может негативно сказаться на процессе работы и отношении руководства.

Но ведь каковы бы ни были приятными воспоминания, предлагаю задуматься о таком факте, как – почему контакты с этими людьми были в свое время прекращены? Возможно, несколько школьных друзей продолжали и продолжают поддерживать с вами контакты, а остальные были утеряны и почти забыты, пока не встретились снова на социальном сайте. Уж не потому ли, что не было ни общих интересов, ни общих тем для разговоров? Возможно, вы надеетесь, что сейчас, спустя время, найдутся таковые интересы и темы, но, как бы то ни было, ни одна социальная сеть не вернет вас снова в ваши школьные годы, а лишь позволит снова общаться с теми людьми, которыми стали ваши бывшие одноклассники сейчас. А ведь некоторые люди проводят в социальных сетях почти все свое свободное время...

Особую роль в «раскрутке» любого проекта (и не обязательно связанного с интернетом. Прим.ред.) играет его контент (содержание). Эксклюзивный контент – это для любого Интернет-проекта – настоящий бриллиант. Все остальное – его оправа. Если проект сам по себе неинтересен, отличается слабой функциональностью – никакие технологические ухищрения по его «раскрутке» не помогут.

Более половины (60%) взрослых пользователей социальных сетей ограничивают доступ к своим профилям только для друзей и лишь треть (36%) позволяет видеть информацию в своем онлайн-профиле всем желающим. Более половины (58%) ограничивают доступ к определенному контенту в своих журналах. Тем не менее 43% опрошенных заявили, что из их профиля достаточно любопытный человек может с легкостью понять, кому он принадлежит, и так же считает почти четверть (23%) опрошенных подростков. И лишь пятая часть (20%) опрошенных взрослых и чуть более трети подростков (36%) полагают, что из профиля сложно узнать, кому он принадлежит.

Блоги

Еще одна особенность социальных сетей – это блоги. Что же такое блоги? По сути – это дневники их владельцев, в которых принято описывать все – все свои переживания, все, происходящие с владельцем, события, взлеты и падения, праздники и трагедии, покупки и траты – все описывается в блогах, зачастую снабжаемое подробными фотографиями о каждом упомянутом моменте. В блогах, где авторы оставляют заметки с достаточной регулярностью, можно узнать об авторе блога буквально все, полное жизнеописание человека с мельчайшими деталями его характера. Не нужно проводить никаких

психологических тестов – авторы сами обо всем напишут в блоге, не сдерживая эмоций и слов. Блоги

– это удивительный сервис, позволяющий каждому при надлежащем старании совершенно бесплатно обзавестись публичной популярностью в инете.

Зачем же создаются все эти электронные дневники? Только ли из желания получить хоть какое-то признание? Увы, как это ни грустно, но большинство персональных блогов создается именно по этой причине. Модная тенденция, желание быть как все, желание обсуждать происшедшие встречи, посиделки, совместные события, желание создать свой круг общения. Для большинства авторов блогов создание и наполнение своего блога – всего лишь хобби. Поэтому же большинство блогов читать просто скучно – авторы не умеют описывать, не ставят целью наглядно изобразить описываемое, и вообще не ставят никакой видимой цели при создании блога. Обычно читатель, дочитав подобный блог до конца, если не раньше, просто закрывает страницу и тут же забывает этот адрес. Чаще всего читают такие блоги работодатели с целью ознакомиться с потенциальным работником.

Великие умы обсуждают идеи, средние - события, остальные обсуждают людей.

Есть еще тематические блоги, которые представляют большой интерес и содержат более ценный контент. Как правило, эти блоги посвящены одной какой-то тематике, о чем и сообщается в начале данного блога. Зачастую эти блоги представляют интерес только для небольшой горстки профессионалов в данной области. Те из блогов, которые стали популярными, вполне могут перевестись потом на обычные сайты и начать приносить доход своим владельцам с помощью размещаемой на них рекламы. Основной проблемой таких блогов является метод копипаста (скопировал - вставил). Многие посетители данного блога, если им понравилось его содержимое, могут скопировать это содержимое на свои сайты. Впрочем, такие вторичные сайты обычно всегда хуже оригинала, которому они подражают.

Живой журнал - это площадка. Площадка для публичного человека, который может ею пользоваться совершенно бесплатно. Можно дать интервью - но из него вырежут все нецензурные слова, его сократят, а возможно, даже и исказят. На интервью нужно время, нужно место и договоренности. Выход в прямой эфир - это запись, это документальство, это навсегда. Живой журнал - это место, когда можно выступить с пресс-релизом в 4 часа утра. Не собирая журналистов, не выезжая никуда. В живом журнале можно дать трактовку определенным событиям, деталям, происшествиям. Словом, живой журнал - это совершенно уникальное средство массовой информации, которое активно и применяется всеми, кому это нужно.

Как сделать свой блог популярным?

Ответ на этот вопрос очень простой - сделайте его интересным. Это самое простое и самое важное правило. Если блог представляет собой только набор скопированных текстов, даже кратковременный наплыв посетителей не сделает его популярным. Но как быть, если материал вроде бы уже есть, а посетителей как не было, так и нет? Выполнение следующих простых правил позволит если не стать лидером рейтинга, то, по крайней мере, начать привлекать внимание.

1. Регулярно делайте записи в своем блоге, каждый день - новый пост, не реже. Да, ведение блога не только «для себя» требует определенных усилий. Читатели будут регулярно заходить к вам, только в том случае, если они будут ожидать новых записей.

2. Вступите в соответствующие сообщества и регулярно отслеживайте появление новых. Если ваш блог посвящен цифровой фотографии, то вступление в ряды «Секреты умелых фотографов» привлечет целевую аудиторию.

3. Оставляйте осмысленные комментарии в блогах, которые уже популярны. Не просто ссылку «я здесь пишу о том же, что и вы» (скорее всего, она будет удалена, а вы забанены), а вполне разумный комментарий по рассматриваемой теме. Тогда, возможно, часть имеющейся аудитории заинтересуется вашим блогом.
4. Постарайтесь создать актуальный, злободневный рисунок, тест или коллаж, который все будут перепечатывать или давать на него ссылки друг другу.
5. Цитируйте посты известных блогов и давайте им свое трактование.
6. Отвечайте на комментарии своим посетителям. Роль недоступного сенсея можно (но не нужно) будет примерить потом, а пока отвечайте почти на все разумные комментарии.
7. Паразитируйте на сайтах, которые уже популярны. Под паразитированием понимается широкий спектр способов - от написания статей с указанием своего блога до помещения ссылки на сайте Лебедева с целью попасть в смайлик¹.
8. Регулярно ищите в поисковой системе запрос «Как сделать популярным свой блог», читайте появляющиеся рекомендации, если ваш блог все еще не стал популярным².

Основные рекомендации и меры предосторожности при посещении и регистрации в социальных сетях

Возьмите за правило использовать для вашей учетной записи пароли не короче 6 символов, а пароль для электронного почтового ящика, адрес которого вы указываете при регистрации, не должен совпадать с паролем самой учетной записи. Ну и, разумеется, пароль и логин не должны быть одинаковыми, и сам пароль не должен быть чем-то вроде «йцукен» или «qwerty».

Не загружайте и не открывайте неизвестные файлы, а так же не отвечайте на письма от неизвестных людей. (Как пример, могу привести случай, происшедший со мной – получив непонятную ссылку, но от хорошо знакомого мне человека, я машинально кликнул по ней, и в итоге компьютер оказался заблокированным трояном почти на два дня. Прим.M0rrant).

Не заходите в свою учетную запись в социальной сети с публичных компьютеров – это чревато риском утечки данных, которые могут сохраниться на публичном компьютере; либо же компьютер может быть заражен кейлоггером³, который незаметно для вас запишет не только ваши пароли, но и все сообщения, написанные вами, и передаст эту информацию третьим лицам.

Старайтесь не размещать в социальной сети никаких своих персональных данных – адрес проживания, номер телефона, паспортные данные, либо какие иные данные, которые вы бы не хотели делать достоянием общественности.

Закройте свой профиль от анонимных пользователей, авторизуйте и добавляйте в друзья только тех людей, которых вы знаете. Никогда не доверяйте сетевым знакомствам, поскольку люди в интернете не всегда являются именно теми, за кого себя выдают. Если вы столкнетесь со спамом, оскорблениями, преследованием или другими проявлениями вторжения в вашу частную жизнь, стоит сообщить об инциденте в администрацию данного ресурса. И помните, рекомендации по безопасному использованию интернета, а так же здравый смысл и ваши знания обеспечат наилучшую защиту вам в сети.

P.S.: В статье использованы материалы сайта www.intuit.ru, а также статистические сведения, находящиеся в интернете в свободном доступе.

¹ На сайте www.artlebedev.ru, если щелкнуть на значок смайлика, открывается закладка, в которую выводятся все записи блогосферы, ссылающиеся на этот сайт.

² В случае, если вам по каким-то причинам захотелось сделать свой блог непопулярным, то выполняйте все рекомендации с точностью наоборот.

³ Программный продукт (модуль) или аппаратное устройство, регистрирующее каждое нажатие клавиши на клавиатуре компьютера с целью получения контроля над деятельностью пользователя на данном компьютере.

ЯСталкер. Реализация творческого потенциала

To: системному администратору.

Subject: Распоряжение.

«В связи с тем, что сотрудники компании используют значительную часть рабочего времени, проводя его в личном общении по сети, и перегружают корпоративные сети нецелевым трафиком, приказываю: заблокировать доступ сотрудникам к социальной сети...»

В последнее время такие вот распоряжения на больших и малых предприятиях стали не редкостью. «Я буквально на минуточку, - говоришь сам себе, - гляну только, что нового, как ответили на мой опрос...». И все, пропал для реального мира, полностью погрузившись в увлекательное путешествие по миру СТАЛКЕР, чьей неотъемлемой частью стали форумы, фан-порталы, сайты... И, конечно же, социальная сеть ЯСталкер, как магнитом притягивающая наше внимание, отбирающее время, отвлекающая от учебы, работы, и общения вживую.

И неудивительно. Попробуй, принеси в кафешку, на встречу друзей-приятелей только вот написанный рассказ, или стихотворение, или, допустим, понравившиеся тебе фотоснимки – к тебе лично отношения не имеющие, но чем-то зацепившие, притянувшие взгляд.

Ведь посмеются над тобой (или мной), хорошо еще, если не зло посмеются, а так, по дружески. А ведь могут за спиной и пальцем у виска покрутить – странный, мол, стал он, пишет чего-то там, представляете – про игру компьютерную, и пойдут слухи, один другого хуже..

Другое дело здесь, в социальной сети ЯСталкер, или, как часто говорят и пишут, в ЯСе. Вот здесь тебя примут – прочтут твой рассказ или повесть, выскажут мнение, дадут совет. И на фото выложенные комментарии прочесть можно, и опросы создать по интересующими тебя темам, или высказаться в созданных другими пользователями, и еще блоги, и войны группировок, и множество других возможностей предоставляет ЯСталкер своим пользователям.

И вот это кипящее, бурлящее варево идей и мнений в котле общения людей, увлеченных миром «Сталкер», приправленное самыми разными возможностями для реализации своих увлечений и наклонностей, представляется мне одним, хоть и очень многоплановым, процессом – реализацией творческого потенциала поклонников незабываемой игры.

Вот написал и сам удивился – игра... Нет, конечно, можно и так сказать – в общем смысле, все, что мы делаем во вселенной «Сталкер», и есть игра. Но эта игра давно уже стала частью жизни по-настоящему, предано и даже фанатично, влюбленных в этот мир людей.

И, конечно же, такая любовь не могла бы существовать, если б не были такие поклонники людьми одаренными, творческими, способными не только потреблять чужой интеллектуальный продукт, любясь кем-то созданным миром, но и привносить в ноосферу Сталкера что-то свое, лично созданное, придуманное, увиденное...

На мой взгляд, элемент реализации творческих способностей проявляется в любом варианте очередного посещения мира Сталкер, в том числе и общения на ЯСталкер. Даже обычная игра – в одиночном варианте, или по сети, игра вдумчивая, с разбором особенностей, подбором тактики и разработкой стратегии, невозможна без мысленного «дорисовывания» игроком какой-то истории – противостояния кланов, или пути одинокого сталкера «наверх», или поиска смысла жизни в местах, где на каждом шагу подстерегает смерть.

Тем более, невозможно без творческих способностей создание таких историй, реализованных в МОДах, которые умельцы создают, превращая стандартный, хотя и близкий к гениальному продукт, в нечто свое, особое, именно такое, каким оно видится одному человеку или небольшой команде единомышленников.

И легкая, ненавязчивая «болтовня» в Барах или у костров – это тоже творчество, то есть создание образов и ситуаций, причем создание почти мгновенное, по наитию, экспромтом. Такие связные, оригинальные и интересные сюжеты возникают и реализуются иногда в этих разговорах и обменах репликами, что диву даешься порой – как, откуда?!

Существует ведь понятие художественного произведения, которое поочередно, «на ходу», создают несколько человек – так называемое «буриме», когда авторы подхватывают общую идею, развивают ее, придумывая продолжение истории, начатой тут же, в ходе разговора. Сколько раз я наблюдал создание таких историй у костров – это ли не творчество?

А опросы?! Это тема отдельная, о них можно бы писать и рассуждать долго и много. Ведь настоящие перлы (без кавычек, в буквальном смысле) можно увидеть, читая опросы и комментарии к ним. Идеи, в них содержащиеся, вполне могут стать основой романов, или больших и серьезных статей, или даже монографий, сценариев – да мало ли, чего еще.

Вот, к примеру, некоторые из запомнившихся мне опросов, на которые даны были очень любопытные ответы: опрос сталкера Zirael «Плагиат». Подавляющее большинство (более 50%) пользователей возмущены бесконечными повторениями одних и тех же сюжетов, вопросов и мотивов на тему Зоны и недостатком оригинальных идей. А в опросе той же очаровательной представительницы сталкерского племени, под названием «Жизнь виртуальная и реальная» нашлись люди, да еще целых 9%, ответившие, что по-настоящему живут только в Инете и других компьютерных развлечениях, а реальная жизнь для них словно и не существует.

Одними из самых посещаемых, то есть активных, являются опросы Ориона и MOrran'a. Помню, как я ломал голову над простой, вроде бы ситуацией в опросе MOrran'a, рассчитанном на умение логически мыслить. Казалось бы, описание крайне простое – стул в пустой комнате, и что это может означать? Варианты ответов пользователей оказались довольно разнообразными – от сухих и скрупулезных логических рассуждений, философских размышлений в стиле «что первично?», до неожиданных, ярких мыслеобразов, предложенных в ответах к опросу братьями-сталкерами – о природе равновесия как физического явления, а также равновесия в природе и направлении развития человечества (страшно представить, как далеко могли зайти логические рассуждения пользователей, исходя из более нетривиальных условий задачи).

Или вот форумная, ролевого типа игра, постоянно идущая в группировке «Грех». Немалым литературным дарованием нужно, на мой взгляд, обладать, чтобы красивым, образным языком, да еще и с намеками на добытый «хабар», описывать свои похождения по Зоне (придерживаясь строгих рамок) в теме «Походы в Зону» этой группировки. А потом получать зачисленные на твой личный счет деньги (конечно же, виртуальные, но тоже достающиеся нелегко), закупать провиант, снаряжение и оружие, заказывать апгрейды стволов... Еще там можно вступить в бой на Арене «Очищение грехов», с мутантом или реально существующим противником – и, конечно же, описать свои действия, доходчиво и понятно, причем соблюдая определенные правила – как же без них на Арене?

А еще Рейд – походы и бои группировок, реальное испытание удачи и боевых навыков бойцов. Тут тебе и стрельба, и перебежки-перекаты с оружием в руках, и снайперские поединки. И все это выражается словом, которым облекаются тактические приемы и способы уничтожения живой силы противника – конечно, условного, существующего только в пределах этой форумной игры, но страсти кипят нешуточные, градус эмоционального накала близок к температуре плавки металла – что ж поделаешь, война!

Отстоять интересы своей группировки можно также в разделе «Программа "Свобода Слова"». Я лично с большим интересом наблюдал три раунда... даже не знаю, как назвать этот обмен мнениями – поединком? Или, может быть, дуэлью? Встречи в этой программе, в теме «Аудитория», представителей «Долга» и «Свободы», многолетняя вражда которых разворачивается по всей территории Зоны, происходили в атмосфере сдержанности, джентльменской, но холодной вежливости.

Ответы бойцов на взаимные вопросы, а также на вопросы зрителей, позволили лучше понять, как же воспринимают реалии Зоны эти две группировки, что ими движет, как они относятся друг к другу, к нейтральным группировкам, и какие правила регламентируют такие взаимоотношения. Опрос зрителей (распределившийся 40% голосов в пользу Долга на 60% голосов в пользу Свободы) показал, что сторонники анархического мироустройства тверже отстаивали свои позиции и дали более четкие ответы на поставленные вопросы. Интересно, а насколько был ожидаем такой результат для Вас, уважаемый читатель?

Ну и, конечно, литературный раздел, обозначенный просто, но емко: «Литература» – мой любимый, самый творческий (в художественном смысле), и, наверное, самый неоднозначный.

Что могу назвать сразу же, что приходит в голову первым – принцип существования тем этого раздела. На мой взгляд, этот раздел на ЯСталкер является в большей степени некой мастерской, испытательным полигоном для начинающих и уже состоявшихся авторов, и это замечательно. Существует множество форумов, в том числе и литературных, по миру «Сталкер», но мало где станут обращать внимание на выложенные отрывки, заметки и тому подобные «пробные» фрагменты произведений, а здесь, на ЯСталкер, такая возможность есть, и это читается, и комментарии вкладываются – одним авторам помогая скомпоновать отрывки произведения в одно целое, другим – решиться на окончание начатого когда-то давно рассказа или повести.

Обмен мнениями – живейший стимул к реализации таких вот задумок, очень радует, что в темах раздела «Зона... Все мы здесь, в Зоне, с головы до ног...» пользователи проявляют довольно редкую толерантность, доброжелательно отзываясь о прочитанном, и сдержанно, мягко указывая на ошибки – безо всякой ругани и грубости, да и пресловутого «олбанского» языка здесь, даже в комментариях, практически не встречается. Одним из самых активных рецензентов и критиков является сталкер rusDiver, не оставляющий без своего внимания практически ни одного выложенного в данной группе произведения, и очень приятно читать – как самим авторам, так и другим пользователям, его взвешенные, обдуманые отзывы.

Также существует здесь группа «Litstalker», созданная небезызвестным в сталкерском сообществе «Драконом в пальто», т.е Ю.Бесарабом (чьи рассказы полюбили многие читатели). В данной группе можно прочесть и обсудить общие принципы написания, редактирования и издания художественных произведений. А еще в группе можно представить для изучения свое произведение, и состоявшие авторы – сам Ю.Бесараб и Р. Куликов, а, возможно, со временем и другие авторы серии книг «Сталкер», дадут такому тексту свою оценку, советы по редактированию написанного и улучшению стиля – или просто похвалят за проявленный талант.

В группе «Параллельная история» рождаются, выкладываются для изучения и обсуждаются версии появления «О-сознания» и других имеющих к Зоне Отчуждения явлений и объектов. Должен отметить, что обсуждение ведется неторопливо, новые сообщения появляются не так уж часто, что понятно вполне - как и положено серьезным исследованиям, все пишется обстоятельно, после долгих раздумий и изучения справочной литературы. «Истина не терпит суеты», - вот один из постулатов научного подхода, и это нужно понимать.

Конечно же, литературный раздел не мог обойтись без группы, посвященной различным изданиям – как печатной книжной продукции, представленной в настоящее время серией художественных книг по миру «Сталкер», так и альтернативными интернет-изданиями, одним из которых является и тот номер журнала, который Вы, уважаемый читатель, изучаете сейчас.

Также довольно интересной мне представляется группа «Дневники Зоны» - здесь можно прочесть или написать, а затем представить всеобщему вниманию отрывки из дневников самых известных фигур Зоны, таких людей как профессор Сахаров, Бармен, генерал Воронин, и других. Дневник Сидоровича – это, я вам скажу, просто текстовое изложение ностальгии по этому колоритному, навсегда запоминающемуся барыге. Видите будни и праздники Сидоровича по другому? – тогда Вам сюда, регистрируйтесь и пишите, какой лично Вам представляется его жизнь.

Или представьте себя Болотным Доктором, или Стрелком, или... выбирайте, выбор огромен и возможности выразить свое личное виденье Зоны практически не имеют границ. Подумайте, а весь ли творческий потенциал Вашей талантливой природы реализован?

Ssereys.C. Перов.
23 июня 2009 года.

О форумной ролевой игре «Война группировок»

Сказка о Генераторе Случайных Чисел, Долге, Свободе и Ведущем

Генератор Случайных Чисел возвышался в зале как огромный кит, наполовину вытасканный из воды и поставленный в вертикальное положение. Наверху стояла гигантская плазменная панель – на ней высвечивались случайные числа. За оградками с одной и другой стороны стояли представители Долга и Свободы, а также рейдовые отряды. Кто-то перешептывался, кто-то молча проверял стволы и готовился к предстоящей битве.

Вдруг откуда-то сверху прозвучал металлический голос Ведущего.

- Здравствуйте, товарищи сталкеры!

- Здрав будь, ведущий! – ответил лидер Долга

- Товарищей отменили в 1991 году, как только СССР распался! – сострил лидер Свободы

- И как же прикажете величать вас теперь? – изумился Ведущий.

- Господа сталкеры – вот как надо величать нас!

- Ха-ха, а ты в курсе, дорогой, что господ еще в 1917 расстреляли? – ответил боец Долга.

Долговцы засмеялись, некоторые свободовцы тоже, однако быстро получили по затылку и изображали кислые мины. На лице лидера Свободы отобразился гнев, он явно не был готов к такому повороту событий. Немного посмеявшись, Ведущий вернулся к делу.

- Итак, сегодня намечается рейд Долг против Свободы, битва за Армейские Склады. Правила все помнят? Один участник от каждой стороны, порядок определяет Генератор. Если выпадает четное число – ходит Долг, если нечетное – Свобода. Выполнять можно только какое-либо одно действие. Всем понятно?

- Да! – одновременно ответили и боевики Свободы, и бойцы Долга.

- Ну, в таком случае, перед началом поклонимся великому Генератору Случайных Чисел! – в голосе Ведущего читался еле сдерживаемый смех.

Сталкеры дружно вздохнули, но перечить не стали, ибо спорить с Ведущим – себе дороже.

- О, Великий и Могучий Генератор Случайных Чисел! – металлический голос разливался по зале. – Хвала тебе за то, что ты существуешь! Хвала тебе за твою генерацию!

- Хвала! – дружно рявкнули сталкеры.

- Благослови же сегодняшнего поединка! Устрой все мудро, согласно Великому Предназначению, ибо все мы знаем, что ничего в жизни не происходит случайно, даже мухи не...

Тут ведущий понял, что запутался, и замолчал.

- Благослови! – хором произнесли сталкеры, с трудом сдерживая всхлипы смеха.

- Итак, начинаем! Генератор, покажи нам первое число!

На панели высветилось число «12». Из рядов Долга вышел боец, внимательно оглядел стан Свободы и произнес:

- Я бегу к пролому в стене, а затем падаю и скрываюсь в высокой траве!

Боец ушел обратно к своим. В стане Долга ликовали, ибо первый ход был за ними, а тот, кто делает первый ход тот чаще всего и выигрывает. Каждый стремился пожать пареньку руку, похлопать по плечу, сказать что-то.

Генератор выдал число 25, значит, следующий ход был за Свободой. Со стороны Свободы выскочил быстрый и юркий паренек, выскочил прямо на середину и, вскинув ствол, буквально прокричал:

- Я бегу к пролomu, на ходу стреляя! – и дал длинную очередь куда-то вверх.

- Эй, парень, осторожнее! Я же предупреждал – стрелять не надо, стрельбы не будет! За нарушение правил я приговариваю тебя к смерти! – немного подумал, Ведущий добавил: – Допустим, снайпер Долга пристрелил тебя, пока ты бежал.

- А что делать-то? – прошептал паренек, обратившись к своим.

- Ну что... Умирай!

Парень упал, распластавшись на полу, а несколько бойцов Свободы оттащили его за ограду, где он уже встал и смотрел на происходящее с интересом. Генератор выдавал различные цифры и различные комбинации. Рейд был в разгаре, разгоряченные сталкеры так старались уничтожить противника, что иногда нарушали правила, но, в основном, по мелочи. Всех отвлек ставший уж больно громким звук стрельбы из «Грозы», а потом отборная ругань. Все одновременно посмотрели наверх, даже боец Долга, стоявший в это время на «арене».

- Эй, Ведущий! Сейчас бросаешь гранату, а затем даешь очередь по бочкам!

Раздался взрыв, затем очередь, а затем еще взрывы. «Вояки перекрыли все выходы из Тёмной долины, поэтому иди по старым путям...», - сообщил Сидорович.

- Итак, - подумав, произнес Ведущий. - Я назначаю команде Свободы помощь в виде отряда Наемников!

- Э, Ведущий! Ты совсем охренел?! Какие еще наемники?!

- За нарушение правил вашими орлами, товарищ генерал! – раздался металлический голос сверху.

- Козел ты безрогий... - произнес генерал, склонив голову.

Теперь уже превосходство в силе не было на стороне Долга, его ряды постепенно таяли, пополняясь ранеными и убитыми. С трудом вышел на арену еще один боец и заявил:

- Я бросаю гранату в сторону Свободы и перезаряжаю ствол.

- Но, бросив гранату, ты попал в зону видимости стрелка Наемников и был убит метким выстрелом.

Несчастный падает навзничь, из его рук выпадает Гроза.

- Итак, рейд окончен! – восклицает Ведущий и что-то на заднем плане добавляет: Terrorists Win! – Победила сборная рейдовая группа Свободы и Наемников!

Отряд Долга, включая раненых и убитых, дружно сплюнул на пол.

*Красный Барон
2009 год*

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 Ведьмак). 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 14-25 дней.

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

* Обработка заказа - 4 дня.

«S.T.A.L.K.E.R. в реальности»

На Украине, недалеко от Донецка, а точнее, под городом Енакиево, идут работы над одним, очень уникальным проектом, который впоследствии обещает вырасти в нечто большее, чем очередной полигон для страйкбольных игр по миру сталкера. Что же это за проект? На первый взгляд может показаться, что проект – один из многих, посвященных страйкболу. Пусть и антуражному. Но при ближайшем рассмотрении становится ясно, что различий между «S.T.A.L.K.E.R. в реальности» и другими – гораздо больше. Авторы и организаторы проекта подошли к делу со всей ответственностью, и постарались придать отведенному под игры полигону как можно большее сходство именно с той Зонай Отчуждения, которая нам всем так запомнилась из игры. Нас уверяют, что сходства – 70%, а это очень немало, такого показателя нет ни у кого. С другой стороны, все существующие страйкбольные полигоны, возможно, не придавали такого значения внешнему оформлению игры. Места аномалий обозначали ленточками, что никак не способствовало натуральному представлению. Мутантов изображали такие же точно игроки, получившие возможность благодаря своей роли играть бесплатно. Артефакты – тоже довольно условное определение. Словом, большее ударение ставилось на сам игровой процесс, чем на обрисовку окружающего игрока мира.

Но ведь Зона тем и примечательна, именно своей неповторимостью и непредсказуемостью, из-за которых большинству из нас хотелось исследовать ее снова и снова. Без аномалий, мутантов, а самое главное – артефактов, которые мы собирали, мир Зоны станет гораздо скучнее и обыденнее. Точно так же и в игре. Ну разве сможет куст, увешанный ленточками, действительно создать у игрока ощущение опасности? Совершенно другое дело, когда аномалию не видно невооруженным взглядом – это и атмосферу передаст соответствующую, и эффект погружения в знакомый мир внушит. Ведь и играть становится намного приятнее, если не требуется прилагать каких-то усилий для представления ТОЙ Зоны.

Но и не только видимый антураж составляет основополагающий момент игрового мира. Не меньшее внимание уделено прочим мелочам, причем каждая из них продумана очень тщательно. В этой игре, «S.T.A.L.K.E.R. в реальности», вы увидите именно реальную жизнь, а не игровой полигон. Здесь все поставлено на то, чтобы у игрока создавалось ощущение именно нахождения в Зоне. Здесь у каждого игрока будет свобода действий. Здесь не будет однотипных заданий «захватить точку». Здесь вам могут поручить задание, а могут и не поручить, смотря, как вы приглянетесь вашему работодателю. А уж если вам поручат задание – будьте уверены, вам придется действительно поработать, чтобы его выполнить. Нет, подсказки некоторые будут, но не ждите, что вам стрелками в ПДА укажут – туда.

И сам ПДА – и он, и его наполнение сделаны с максимальным соответствием игровым прототипам. Здесь у игроков будет мини-карта, где они смогут наблюдать за перемещениями других сталкеров. Будет та самая сталкерская сеть, которую мы сейчас можем наблюдать в некоторых модах. Будет возможность узнавать новости и совершать сделки. ПДА будет функционировать на все 100% и будет действительно незаменимой вещью в Зоне.

Рассказывается о проекте действительно вкусно, но так ли это выглядит на самом деле, как описывается, и как этот проект устроен изнутри? С целью выяснить эти вопросы мы решили взять интервью у одного из организаторов проекта, разработчика и руководителя Владимира aka Dargalon.

Интервью с руководителем проекта

Вопрос: Здравствуй. Представься, пожалуйста, расскажи немного о себе.

Ответ: Привет всем. Меня зовут Владимир Савин. Я являюсь главным программистом программной платформы ПДА, для уникального проекта «Симулятор мира S.T.A.L.K.E.R. в реальности», а также его основатель и совладелец.

Вопрос: Как давно и откуда ты узнал о проекте «S.T.A.L.K.E.R.»?

Ответ: Узнал о сталкере, наверное, как и все, в 2002 году. Журналы Игромании читали в школе, на уроках, в общем, занял он умы наших сокашников надолго.

Вопрос: И когда ты решил связаться более плотно с этим проектом? Как это вообще получилось?

Ответ: Получилось так, что в 20-х числа, решив узнать, как поживает проект S.T.A.L.K.E.R., забил в яндексе запрос. Изучив форумы и посмотрев снова тонны скриншотов, узнал, что релиз игры намечен на 23-е число и что диски уже были отправлены на золото. С легкой надеждой отправился в магазинчик в центре города... в общем, лицензионный диск с игрой оказался у меня за два дня до официальных продаж. Играл я с небывалым аппетитом. Наслаждаясь буквально всем, попутно испытывая гордость за украинцев. :) Играл не спеша, но за четыре дня игра была побеждена. В перерывах между игрой меня манила атмосфера, играющие на гитаре сталкеры у костра, словом, совершенно другой мир, наши, украинские закаты. Игрой остался доволен полностью. :) 23-го числа я написал первые каверы на гитарные треки из играемых сталкерами у костра, зацепила атмосфера. :) Позже изучал форумы, следил за моддингом игры, качал патчи. :) Потом анонс Чистого Неба, удивительная игра. Больше всего нравится локация «Болота», получаю эстетическое удовольствие от нахождения на ней. :) В ноябре прошлого, 2008-го года, выбрались мы компанией на сталкерскую ходку, в полуразрушенный завод ДСК, дабы проникнутся атмосферой и сделать несколько антуражных фотосессий. Все прошло замечательно и, собственно, тогда и родилась идея создать некое подобие Симулятора по миру Зоны Отчуждения, на основе страйкбола, но с совершенно другой концепцией. Можно сказать, что 2008 год изменил мое отношение к миру игры и вывел мысли в новое русло. :)



Боец группировки «Свобода»



Сталкер-нейтрал

Вопрос: Были ли от игры разочарования, если да, то какие?

Вопрос: Были ли от игры разочарования, если да, то какие?

Ответ: Ну, первое разочарование - это ограничение на запуск игры с ОЗУ менее 512 мб. Компьютер у

меня тогда был без видеокарты, работал на встроенной, поэтому первый запуск игры у меня был испорчен именно этим обстоятельством. Раздобыв планочку, я ее все-таки запустил. Игра не вылетела НИ РАЗУ до самого конца, прошел без единой проблемы, все работало как часы. Проходил игру по сюжету, не выполняя побочных квестов (видимо, поэтому все работало идеально). Не увидел нескольких монстров, но это особо не огорчило, для меня не является критичным их отсутствие, играть все равно жутко интересно.



Ну чем не типичный гопник?

Вопрос: Была ли игра действительно той, которую ты ждал, или все-таки - в итоге вышло немного другое? Если да, то в чем разница?

Ответ: Нет, я изначально не строил воздушных замков, хотя с такими амбициями игра могла получиться на порядок интереснее (я говорю о разных мелочах, увиденных в билде 1935 а также о проекте Игромании «ФО», тогда показали многое). Многих вещей я просто не ожидал увидеть-услышать, например, что сталкер, играющий на гитаре у костра, будет нагонять такую атмосферу и уют. Я уже не говорю об анекдотах - первые минут двадцать я просидел у костра. :) Ожидал, если честно, больше локаций, очень расстроился, пройдя игру и не побывав в тех местах, где на карте они так красиво расположены.

Вопрос: Насколько тщательно ты следишь за разработкой игры и за ее выходом? Это касается всех трех проектов, ТЧ, ЧН, ЗП.

Ответ: ТЧ я ждал долго и смотрел все выпуски «ФО», а потом просто устал, не до игр было как таковых (Half-Life 2 надолго

занял мой ум, и именно на нем я начал практиковать картостроение). ЧН я уже ждал. Причем следил с самого начала. Была возможность, да и желание, поехать на ЕЗ, посмотреть, пощупать, но... обстоятельства изменились, и я пролетел. Когда узнал, а потом и поиграл в билд 3120, остался очень и очень доволен. Раскопав ресурсы игры, вытянул интересные меня элементы (интерфейс и ПДА), позже, после выхода ЧН, сравнил разные этапы разработки и оказался затянут в проект уже с головой. ЗП сейчас для меня это нечто любопытное. За игрой также слежу и ловлю самые незначительные мелочи и изменения (позже будет любопытно сравнить финал игры и этапы разработки). Недавно изучил некоторые элементы интерфейса игры, сам момент рисования, получил некоторый опыт. С недавнего времени плотно сотрудничаю с Олегом Яворским, в плане как музыки, так и самого Сталкера (в качестве креатива на тему мира игры). Выход ЗП жду, наверное, как и все; игра, кстати, выйдет в октябре месяце, с чем уверен на 95%. Остальные 5% на то, что она выйдет раньше, в сентябре... ну или в ноябре.

Вопрос: Насчет сотрудничества с Яворским - как оно началось, на какой почве? Да и вообще - как давно ты его знаешь, тяжело ли было налаживать контакт?

Ответ: Знаю его уже давно (как го-



Сталкер-одиночка нашел артефакт

ворится, «видел по телевизору»). Познакомился лично, еще в конце 2008-го года. Тогда высказал некоторые мысли по поводу страйкбола (S.T.A.L.K.E.R. Real Player) и пытался развивать свой проект. Позже связался по поводу его творчества и собственно группы FireLake. Он был очень рад моему интересу к творчеству группы. Беседа происходила на моей просьбе, мне был необходим несведенный аудиоматериал из некоторых треков, которые все слышали в игре. У меня было острое желание написать несколько каверов на треки, а также песню Dirge for the Planet. Выслал пример работ. Ему очень понравились идеи, и я получил эксклюзивный аудиоматериал. В данный момент треки готовы и проходят мастеринг. Контакт наладил очень легко, с ним приятно общаться, он общителен и всегда имеет хорошее настроение, всегда держит слово (что тоже немаловажно). В данный момент веду переговоры об одном интересном проекте по миру игры, о котором будет известно несколько позже.

Вопрос: Можешь рассказать об этом проекте, это тоже связано с миром Зоны?

Ответ: Да, проект связан с миром Зоны, и связан с первым проектом. Нет, он не вытекает из первого, как вы могли подумать, он вполне самостоятелен, просто нам гораздо удобнее будет его реализовать, используя подготовленную базу. Что это - пока говорить не буду, поскольку идея еще не проработана до конца, но уверяю, что этот проект понравится и заинтересует всех сталкеров.

Вопрос: Что касается твоего страйкбольного проекта - тяжело ли было начинать над ним работу, из каких этапов складывается сама работа над ним? Что входит в процесс работы над проектом?

Ответ: Начать было легко. Когда идея в голове, все выглядит более чем перспективно. Перенос на «бумагу» был очень увлекателен. Рождались новые идеи, планы, изменялось виденье всего проекта и его концепции. Сама концепция проекта завязана на полном повторении ПДА из игры, его электронного клона, перенесенного в реальную жизнь с 95% сходством (я говорю о программном наполнении и функционале). После был разработан бизнес-план... вот тут начались трудности. Проект с почти миллионными затратами требует наличие спонсора. Скажу сразу, было сложно найти человека, который готов вложить деньги в то, чем он никогда не занимался. Прошло несколько недель в



Сталкеры с артефактом



Боец группировки «Долг»

поисках и поездках холодной зимой в холодной машине. Мы добились своего и сейчас активно работаем над всем миром, некоторые фотосессии на территории можно увидеть у нас в группе. Проект состоит из нескольких этапов работы, у меня задействовано несколько «руководителей», которые берут на себя разные аспекты, как-то: визуальная часть (внешняя аутентичность территории), декорации (разные кресты, трупы, кровь и т.п.), подбор актеров (люди, имеющие максимальную схожесть с игровыми персонажами, Сидорович и компания). Организация и подготовка документов, закупка продуктов и оружия и прочего. Разработка ПО для ПДА. Разработка и создание копий костюмов из игры.

Вопрос: Ты один из разработчиков, организаторов и совладелец, так? Сколько вас всего и как вы делите проект между собой?

Ответ: Всего нас пятеро. Главный рабочий состав - три человека: 1) Владимир Савин - программист, дизайнер. 2) Евгений Иваненко - оружейных дел мастер. 3) Павел Самсонов - военный консультант, наш так сказать «Стурманн». И остальной организаторский состав. Делим без проблем, у каждого своя работа, за которую каждый получает зарплату, все всем довольны, разработка идет полным ходом.



Гопники? Мародеры? Сталкеры?

Вопрос: Ты сказал, что в проект вложены крупные деньги. Будет ли уместно назвать сумму?

Ответ: Да, конечно. В данный момент мы располагаем суммой в \$95.000.

Вопрос: Кто же спонсирует проект?

Ответ: Проект спонсируют «хорошие люди» и я предпочту не называть их имени, тем более люди сами просили. Скажу только, что у украинцев они на слуху.

Вопрос: На данный момент проект задействован или все еще не больше, чем проект на бумаге? Задействован в плане - играют ли сейчас в нем люди? Насчет подбора актеров и прочей материальной части - актеры обычно требуют денег, несмотря ни на какие сложности с проектом и вообще простои. Они у тебя на зарплате или просто «забронированные» к моменту открытия? И насчет самого проекта - поскольку в проект были вложены большие деньги, то, вероятно, существует охрана

этой территории, так? Можешь ли ты быть уверенным, что вся территория надежно охраняется? Сколько квадратов она составляет? Там же есть наверняка труднодоступные для наблюдения и охраны местности? Как вообще был решен вопрос с охраной объекта-проекта?

Ответ: В данный момент разработка идет полным ходом. Первая игра планируется на сентябрь-октябрь месяц, аккурат к выходу Зова Припяти. Актеры забронированы к открытию и, естественно, на зарплате. Люди, если честно, просто не против побыть в неоднозначной роли для них, да еще и заработать на этом. Территория имеет периметр в одиннадцать квадратных километров. Охраняется она военизированной охраной самого спонсора, т.к. изначально территория являлась его собственностью. Труднодоступных мест, как таковых, нет, там, где нет смысла идти охране, работает наша система навигации. Отслеживает любого игрока при помощи его же ПДА, зафиксированного в предназначенном для этого месте комбеза, причем, даже за периметром игрового мира. В целом, во время игры у нас есть милиция, мотобригада, скорая помощь и пожарная охрана. Практически все элементы и реквизиты застрахованы, так что тут все схвачено. :)

Вопрос: А если не секрет, антураж местности в виде трупов - как будет делаться? В рекламе было написано - «даже запах». Это что - новый АХЕ-эффект с ароматом трупа? :)

Ответ: Хахаха! Трупы изначально



Мародерство - тоже способ выживания в Зоне

планировалось сделать максимально натуральными. Планировали набивать их тухлой рыбой... первые тесты были умопомрачительны, но кушать перед походом категорически запрещается, тем более, если в задании написано «Найти у трупа флешку»... выворачивало наизнанку. Позже, осознав, что это полная антисанитария (многие игроки, я думаю, не будут к этому готовы), мы решили использовать химический ароматический наполнитель, используемый в бытовом газе. Химический ароматизатор, естественно, сильно концентрирован, поэтому эффект сногшибательный, АХЕ-эффект нервно курит в сторонке. :)

Вопрос: Какие в проекте предусмотрены задания?

Ответ: Все что были в игре, от банального «поди – принеси» до взлома компьютеров в лабораториях и выноса секретной информации. Причем компьютеры придется взламывать почти по-настоящему, подбирать пароли, искать инфу. Все задания динамические и их вам может предложить один из ключевых персонажей в реальном времени с помощью ПДА. Вы можете согласиться или отказаться.

Вопрос: В страйкбольных играх по сталкеру имеется возможность бесплатного участия в том случае, если игрок будет изображать либо мутанта, либо зомби, контролера, словом, отрицательных персонажей. Есть ли такое в вашем проекте и вообще - возможно ли участие в игре бесплатно? Если да, то на каких условиях?

Ответ: В проекте игроки-монстры исключены полностью - мы за свободное сталкерство для всех и каждого. Мутанты у нас тоже актеры и служат для антуража, то есть, убивая нашего снарка, не нужно искать у него на животе пластиковую тарелочку, актер-снарк сам прекрасно отыграет смерть по всем правилам жанра, когда решит что его вдоволь напичкали свинцом. Бесплатное участие отсутствует, но есть поощрения и скидки, если на пример игрок пришел в антураже, полностью соответствующем нашим правилам (наш костюм или его копия, а также оружие, которое было в игре). Для таких людей цена суточного билета падает в разы, т.к. не нужно думать об аренде экипировки и оружия.

Вопрос: То есть - деньги платят посуточно, так? Вот было заявлено, что игра может продолжаться до пяти суток - каждые сутки оплачиваются отдельно?

Ответ: Проект готовится как автономный и в планах не останавливать его вообще. То есть игрок может, купив билет, просто проникнуть на территорию как новый сталкер и жить. Сама концепция создана как «Сталкерский городок», со своими законами и автономией. Но билет оплачивается на сутки, то есть на 24-часа, и цена равносильна для каждых новых суток.

Вопрос: А возможна ли вот такая ситуация: я сегодня купил билет, поиграл, ушел, вернулся через X дней. Смогу ли я начать играть с того места, на котором остановился или надо будет снова вживаться в атмосферу?



Сталкер. Просто сталкер



ПДА игрока

Ответ: Да, мы имеем возможность сохранять достижения ПДА, и игрок, придя, через полгода, может продолжить со своими достижениями (эдакий сейв).

Вопрос: Ты рассчитываешь на круглосуточную круглогодичную работоспособность проекта?

Ответ: Да, идея именно такая.



Снорк

Вопрос: Будет ли проект окупаем или будет большей частью с односторонним вложением?

Ответ: Причем в планах создание целой сети подобных «Симуляторов» не только на Украине, но и на территории РФ. Проект однозначно окупаем, т.к. мы планируем вкладывать в него все больше и больше. (По секрету скажу, что планируем выкупить 30-ти километровый участок земли и воссоздать всю игровую топологию с точными копиями зданий, заводов, лабораторий и даже кустиков.)

Вопрос: Насчет рекламы проекта - будет ли у него серьезная реклама, включая ТВ и прочие СМИ? Вообще - каким образом вы собираетесь доносить до ничего не подозревающего народа саму идею игры? И такой вопрос, может и глупый: если придет страйкболист, но не сталкер, сможет ли он принять участие в игре?

Ответ: Реклама будет поддержана со стороны GSC - это вопрос времени и переговоров. Вскоре откроется официальный сайт с полным описанием и медиаконтентом для наглядности. Любой, кто знаком со страйкболом, сможет принять участие и

получит несравненное удовольствие от игры.

Вопрос: Я понимаю, что тебе не хочется рассказывать всю внутреннюю кухню проекта. А вот народу очень хочется это узнать. :) Может, все-таки приоткроешь занавес тайны? Хоть в общих словах?

Ответ: Конкретнее, если можно. :)

Вопрос: Вопрос насчет аномалий - каково будет их действие на игрока? Только на уровне словесного описания или будет какой-то визуальный эффект? Как устроена аномалия изнутри? Будет ли игрок что-то ощущать физически, зайдя в нее? Что по правилам игры полагается делать игроку, попавшему в аномалию?

Ответ: Аномалии у нас кроме детектинга на ПДА имеют и визуальное оформление. То есть, внешне будет понятно, что за аномалия и как ее отличить от стенки. Никаких ленточек, чистые спецэффекты. Аномалии делятся на несколько видов: визуальные и динамические. Визуальные создаются с максимальной реалистичностью а так же светозвуковой имитацией. Снабжаем датчиками движения для возможности срабатывания светозвукового эффекта. Каждая из таких аномалий имеет зону реагирования в ПДА, который и определяет ее действие на игрока. Иг-



Кого-то увидел?

рок попавший в зону действия аномалии 1) Хитуется (в ПДА увеличивается уровень вредного воздействия, а после переизбытка дозы ПДА сам переходит в режим смерти) 2) Немедленная смерть игрока, ПДА сразу переходит в режим смерти. И есть аномалии динамические. Внешне их не видно, но они есть. Обнаружить их можно только используя ПДА. Они меняют свое местоположение динамически, каждые 2 часа.

Вопрос: Каким же образом аномалия меняет свое место? И второй вопрос: от чего зависит, умер игрок или нет, попав в аномалию?

Ответ: ПДА имеет прямую связь с сервером, на котором местоположения зоны радиации и аномалии могут перемещаться автоматически, спонтанно или вручную организаторами. По второму вопросу: ПДА использует зону действия аномалии. Грубо говоря, зайдя в эту зону, программа включает режим вредного воздействия, некоторые сразу убивают игрока, некоторые позже своим вредным воздействием. Жизнь сталкера ложится исключительно на электронику, которая решает, умер игрок или нет.

Вопрос: Расскажи поподробнее про ПДА - насколько он соответствует игровому прототипу, что умеет делать?

Ответ: ПДА - это такое же электронное устройство с аналогичным набором функций, что и в игре. Вот перечень доступных функций на данный момент:

- 1) Отслеживание любого игрока в реальном времени с точностью до 1 метра (так же измерение расстояния до объекта);
- 2) Определение очагов радиоактивности;
- 3) Детектор аномалий;
- 4) Система мгновенных сообщений (вы сможете общаться с другими сталкерами как по ICQ);
- 5) Радиопереговоры;
- 6) Личное пространство для каждого сталкера, то есть его фотография и легенда для повествования вашей истории другим сталкерам;
- 7) Динамически получаемые задания как от лидеров группировок так и от торговцев;
- 8) Энциклопедия существ, аномалий и артефактов;



Судя по тяжести рюкзака - хабар хороший



Осторожно, сзади!

- 9) Рейтинг сталкеров (лучшая 20-ка);
- 10) Возможность самому отмечать хабар, очаги радиационного заражения и аномалии;
- 11) Торговля с другими сталкерами при помощи безналичных средств (ваш баланс находится именно в ПДА);
- 12) Режим смерти (после того как вас убили, достаточно изменить положение переключателя на ПДА);
- 13) Меню текущих и выполненных заданий;
- 14) Меню контактов (ваш ПДА способен определять сталкеров на расстоянии до 300 метров, для возможности общения или для получения иной информации "репутации и т.д.").

Вопрос: Если игрок захочет... ска-

жем так, «забудет» вернуть ПДА. Вы как-то можете контролировать этот момент? Скажет - потерял-разбил и так далее. И вообще - предусмотрена ли какая-либо компенсация в случае порчи этого девайса? Насколько я понимаю, это довольно ценная вещь. Заодно и расскажи, на базе чего выполнен ПДА, и возможна ли продажа этих игровых атрибутов?

Ответ: ПДА выполнен на базе Apple iPhone 2G (первое поколение). Внешне несколько доведен до схожести с игровым образцом. В принципе, возможна продажа этих iPhone с нашей внешней модификацией, но софт, который используется для имитации ПДА из игры, в обычных, городских условиях, не пригодится, хотя использование возможно. Все устройства застрахованы на случаи повреждения. Если игрок потерял ПДА - мы найдем его местоположение. Если разбил - страховка все возместит. Кража устройства невозможна, ввиду охраняемости полигона, а так же из-за возможности отслеживать ПДА за пределами полигона. Ну и еще каждый участник подписывает специальный бланк при входе.



Гопник в Зоне

Вопрос: Есть ли какие-то ограничения для игроков, по возрасту, например?

Ответ: Да. Хотя мы стараемся максимально ограничить травматизм, не в ущерб атмосфере и аутентичности, но все же имеем ограничения по возрасту. Участвовать в проекте "Симулятор" могут лица, достигшие 18-ти летнего возраста. Это связано со страховкой, а также административной ответственностью.

Вопрос: Такой вопрос: «а у вас несчастные случаи на производстве были?»

«а у вас несчастные случаи на производстве были?»

Ответ: Нет, слава Богу нет. Конечно, в моменты тестирования некоторых антуражных фиш, тестеры травмировали воображение и желудки, но это не страшно, это первый эффект, потом проходит, наверное, как у патологоанатома. :)

Вопрос: Ты говорил, что ПДА каким-то образом зафиксированы на костюме. Но при этом разрешается проходить на игру в своих костюмах. Как тогда с ПДА быть?

Ответ: Все наши костюмы шьются со специальным карманчиком в районе плеча на броннике. Карман с нахлестом на липучке, внутри тросик с двойным карабином. ПДА без проблем фиксируется на любом из наших костюмов. Но именно в своих костюмах приходиться нельзя.

Вопрос: А ты говорил, что если игрок приходит со своим девайсом, то ему скидка на билет. Как тогда понять?

Ответ: Можно приходиться в костюме, который либо куплен у нас заранее, либо изначально похож на игровой вариант. Но это оговаривается с организаторами в предварительном порядке, т.к. ПДА крепится строго в необходимом для нас месте. Игрок, пришедший со своим оружием и костюмом, отвечающими игровой аутентичности - получает скидку в цене



Завтрак stalkера

билета, т.к., как я уже сказал, отпадает необходимость аренды оружия и костюма.

Вопрос: Возможен ли вариант, что игрок придет в требуемом костюме, но, к примеру, карманчика для ПДА может не быть. Будет ли это поводом не разрешить ему играть в этом?

Ответ: Этот момент обговаривается персонально с игроком. У нас есть съемные карманы для ПДА, но если все же такой возможности нет, игроку придется одевать наш костюм, если он захочет играть.

Вопрос: Как относится GSC к вашему проекту? Не было ли каких конфликтов?

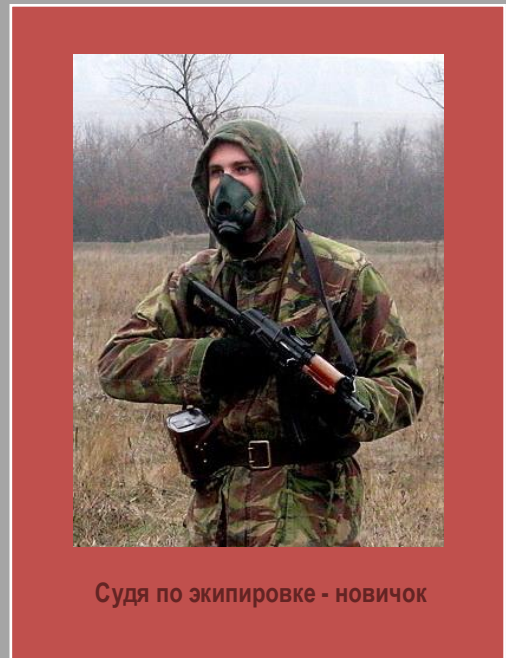
Ответ: Нет, GSC заинтересованы. Конфликтов не было и, думаю, не будет. У проекта есть будущее - развиваться в целую сеть «Симуляторов» в разных странах и городах. Естественно, это зависит от наличия спонсоров. В планах есть желание заручиться полной поддержкой GSC, но это в будущем...

Вопрос: Ты сказал, что получил эксклюзивный аудиоматериал от Яворского. Каким образом он был использован, если был, и можно ли где-то познакомиться с результатом?

Ответ: Материал был использован для создания каверов и ремиксов на оригинальные треки группы, а так же на треки, используемые в игре. Результат материала не изучил еще сам Яворский. Я с ним побеседую на эту тему, думаю, все желающие смогут оценить их в ближайшее время.

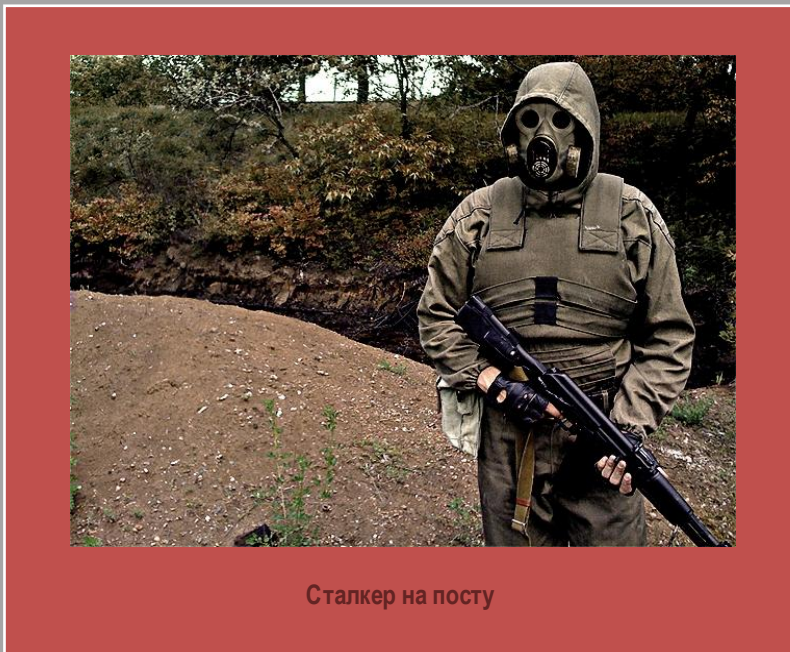
Вопрос: Большое спасибо за такое подробное интервью. Желаю вашей команде успехов, а проекту – развития.

Ответ: Спасибо и тебе. Желаю всем отличного хабара и крепкого кваса, сталкеры!



Судя по экипировке - новичок

Интервью проводил M0rrant



Сталкер на посту

Оружейная рубрика

И снова мы стараемся только ради вас, наши читатели! Мы провели много дней на территории базы ДОЛГа, пока нам не посчастливилось совершенно случайно встретить в баре "100 Рентген" сталкера с немецкой винтовкой G36. К счастью, он не стал отказываться от интервью для нашего журнала.



Немецкая винтовка G36e

Корреспондент: Здравствуйте, спасибо, что согласились дать нам интервью и рассказать о своем оружии.

Сталкер: Попробую.

Корреспондент: Извините заранее за наглость. Я смотрю, вы не очень-то разговорчивы?

Сталкер: Послушай, сталкер. Я тебе делаю одолжение, а не ты

мне, так что не надо лезть туда, куда не надо. Лады?! Тем более, в таких местах, как это, особо трепаться не принято.

Корреспондент: А, да, конечно, понимаю, извините. Может, тогда начнем?

Сталкер: Вот это уже другое дело. Да, давай начнем. Что тебя интересует?

Корреспондент: Насколько правдивы слухи о вас, я не в курсе, но, говорят, вы идеально знаете историю своей винтовки и ее характеристики.

Сталкер: Ничего идеального не существует в нашем мире, запомни это. Но кое-что я, конечно, о своей малютке рассказать могу. Начнем с истории ее возникновения?!

Корреспондент: Да, пожалуй.

Сталкер: Штурмовая винтовка G36 разрабатывалась немецкой фирмой Хеклер и Кох (Heckler und Koch GmbH) с начала 1990х годов под внутрифирменным обозначением НК 50. В 1995 году G36 была принята на вооружение Бундесвера (Армии ФРГ), а в 1999 - на вооружение вооруженных сил Испании. Кроме того, G36 используется полицией Великобритании и поставляется на экспорт в США и ряд других стран для продажи тамошним правоохранительным органам и военным структурам.

Винтовка G36 значительно отличается от предыдущих разработок ХК, построенных на основе автоматики с полусвободным затвором (НК G3 и другие), и более напоминает развитие американской винтовки Armalite AR-18, нежели предыдущие собственные системы ХК.

G-36 построена на основе автоматики с газовым двигателем с коротким ходом газового поршня. Затвор поворотный, с 7 радиальными боевыми упорами, расположен в затворной раме, которая двигается по одному на-



Винтовка G36_ag36

правляющему стержню, на который надета возвратная пружина. На верхней поверхности затворной рамы расположена рукоятка взведения, выступающая над верхней поверхностью ствольной коробки. В походном положении рукоятка взведения расположена вдоль оси оружия и удерживается в этом положении пружиной, а для взведения может отгибаться в любую сторону примерно на 90 градусов. При стрельбе рукоятка двигается вместе с затворной рамой. Ствольная коробка выполнена из пластика со стальными вставками, Ударно-спусковой механизм выполнен в виде единого блока вместе с pistolетной рукояткой и спусковой скобой, и крепится к ствольной коробке при помощи поперечных штифтов. УСМ может поставляться в нескольких вариантах - с наличием или отсутствием режима стрельбы с отсечкой по 2 или 3 патрона. Пластиковое цевье также крепится к ствольной коробке при помощи штифтов, так что для неполной разборки необходим только патрон или иной предмет, подходящий для выталкивания штифтов из отверстий.

Корреспондент: А что, так сказать, входит в ее комплектацию?

Сталкер: В смысле?

Корреспондент: Ну, я имел в виду то, что у нее очень нестандартный приклад и выглядит она как-то иначе, чем другие винтовки.

Сталкер: Что верно, то верно. Выглядит она и в правду очень оригинально, но она привлекательна не только этим.

Давайте тогда рассмотрим ее в деталях. Приклад у винтовки G36 складной вбок, выполнен из пластика. На верхней поверхности ствольной коробки расположена большая ручка для переноски, в задней части которой расположены прицельные приспособления. Стандартная винтовка G36 для Бундесвера имеет два прицела - оптический кратностью 3.5X, и расположенный над ним коллиматорный прицел ("красная точка"), предназначенный для использования на ближних дистанциях. Экспортный вариант винтовки G36E и укороченный "карабин" G-36K имеют только один оптический прицел кратности 1.5X. Еще более укороченный вариант G36C (C расшифровывается как Compact или Commando) вместо рукоятки для переноски имеет универсальные направляющие типа Picatinny для крепления прицелов любых типов.

Корреспондент: Здорово, а я не знал.

Сталкер: Да, к сожалению, большая часть сталкеров берет свое оружие просто не понимая, что они берут.

Корреспондент: Что в ней еще интересного есть?

Сталкер: Что еще интересного? Хмм, ну, к примеру, оригинальные магазины.



Винтовка G36k



Разобранная винтовка G36

Корреспондент: В чем их оригинальность?

Сталкер: Да в общем-то ничего особенного. Ну вот, смотри. Питание G36 осуществляется из прозрачных пластиковых магазинов на 30 патронов, имеющих специальные крепления для объединения магазинов в "пакеты" для ускорения перезарядки. Так как приемник магазинов на G-36 выполнен в соответствии со стандартами НАТО, G-36 может использовать любые стандартные магазины, в том числе и двойные барабанные магазины Beta-C на 100 патронов. Словом, то вот так вот.

Корреспондент: Да, нехило немцы все продумали!

Сталкер: Да, знаешь, я от немцев тоже в восторге, реб-

бятки уж точно знают, что такое отличный ствол, за что им огромное человеческое спасибо!

Корреспондент: А как он проявил себя в зоне?

Сталкер: Как?! Ты спрашиваешь, как?! Да каждый уважающий себя сталкер, у которого есть деньги, никогда не отказался бы от покупки этой винтовки! Этой лучший выбор из всего, что есть в зоне! И это не только мое мнение! Эта винтовка может завалить кого угодно, будь то хоть кабан, хоть монолитовец в экзоскелете!

Корреспондент: Вы ничего не путаете? Я уж очень сомневаюсь, что G36 сможет преспокойно завалить человека в экзоскелете. Уж не обессудьте, но я не могу в это поверить.



Магазин и патроны

Сталкер: Зря вы так. Мы, сталкеры, не просто так патроны используем. Есть разные виды патронов - это раз. Да и потом, кто сказал, что нельзя пользоваться 40мм гранатометом?

Корреспондент: А у этой винтовки есть гранатомет?

Сталкер: Ну вообще-то да, и не просто гранатомет, а очень хороший гранатомет! На винтовку G36 может устанавливаться штык-нож или 40мм подствольный гранатомет производства Хеклер-Кох, кроме того, пламегаситель G36 имеет стандартный диаметр и может использоваться для метания винтовочных гранат Правда, автоматика винтовки не предусматривает наличия газового регулятора, а посему подобная практика вряд ли рекомендована, ну это уже не суть важно.

Корреспондент: А что вы могли бы нам сказать о вашем к ней отношении?

Сталкер: Моем?! Да я ее за жену считаю! Она мне и душу, и жизнь согревает. Сколько раз она меня спасала! Ни за что не отдам!

Корреспондент: Ага, даже так, интересное отношение к оружию. А как насчет ее эксплуатации?

Сталкер: Как-как, да никак! Все в ней отлично и прекрасно. Слушай, корреспондент, шел бы ты? Я обещал тебе пять минут, и они уже давно прошли, устал я после рейда. Иди давай, ладно?

Корреспондент: Да, конечно, я понимаю, спасибо, что уделите нам время.

Сталкер: И тебе спасибо, что не достаешь лишними вопросами. Бывай, сталкер.

К сожалению, нам больше не удалось задать никаких вопросов этому сталкеру. Он был слишком измотан своим недельным рейдом, попросил нас оставить его в покое, и удалился в подсобку к бармену. Больше его нам повстречать не удалось. Что будет в следующем номере, мы вам сказать не ручаемся, ведь в зоне все изменчиво, так что ждите новостей и будьте внимательны. Не забывайте изучать свое оружие, сталкеры!



Штык-нож.

Дмитрий [Медик] Белясник
2009 год

О создании тайников в Зоне Отчуждения

Данное руководство должно изложить всей заинтересованной аудитории об общих принципах создания, комплектации и использования тайников.

Создание тайников:

1. Создавать тайники следует в труднодоступных местах, которые нелегко обнаружить и еще более трудно - попасть туда.
2. С другой стороны, тайник должен быть расположен недалеко от известных ориентиров, дабы владелец смог легко и просто его найти или указать направление поиска своим товарищам.
3. Тайник необходимо располагать в местах скопления металлических объектов, чтобы он не был обнаружен металлодетекторами.
4. Однако следует опасаться очагов радиации, поскольку необходимо сберечь содержимое тайника.
5. Также стоит задача обеспечить герметичность тайника, особенно в случае продуктового наполнения, чтобы запасы не испортились под воздействием окружающей среды.
6. Кроме того, тайник должен представлять из себя достаточно хорошо укрепленный опорный пункт, способный предоставить защиту от выброса, мутантов и нападения врагов.

Исходя из вышеназванных принципов, наиболее подходящим вариантом тайника является заглубленная землянка, расположенная в отдаленных от основных сталкерских маршрутов местах. Менее оптимальным вариантом является использование в качестве тайника местных зданий, домов и сооружений, т.к. в них могут располагаться нежелательные «соседи», как-то: мутанты, аномалии, враждебно настроенные сталкеры. В случае же, если требуется сейф, оптимальным вариантом является герметичный металлический ящик с кодовым либо механическим замком, надежно прикрытым от воздействия непогоды.

Комплектация тайника:

1. Весьма приветствуется оснащение тайника минами и гранатами-ловушками.
2. Также сам тайник должен содержать оружие и достаточный для дневного боя запас боеприпасов.
3. Кроме этого, в тайнике должны быть спрятаны специальные защитные контейнеры для хранения артефактов, т.к. большинство артефактов имеет негативные для человеческого организма свойства.
4. Также в специальных емкостях должен храниться двухдневный запас «чистых» продуктов питания.

Использование тайников:

Все работы по сооружению тайников должны проводиться тайно, не привлекая внимания.

Запасы тайника и его состояние должны периодически проверяться.

В случае обнаружения тайника он должен быть перенесен или приняты дополнительные меры по его укреплению.

Норин
2009 год

Если завтра Выброс...

Что делать если завтра война? Правильно, нужно готовиться. А что нужно делать, если завтра Выброс? Правильно, нужно думать, где укрыться, да так, чтобы было надежно, удобно и безопасно. Мы расскажем вам, как соорудить свое собственное, надежное и безопасное укрытие на любой случай. А именно – как построить землянку/бомбоубежище/бункер.

Для начала разберемся – что есть что. **Землянка** – легкое, наземное/подземное сооружение. От вражеских пуль, гранат и прочего защищает плохо. Зато послужит укрытием от выбросов. **Бомбоубежище** – подземное сооружение, предназначенное для защиты от артиллерийских снарядов и бомб. Чем-то схоже с бункером. Неплохо укрывает от выбросов. **Бункер** – подземное сооружение, предназначенное для защиты от артиллерийских снарядов и бомб, рассчитан на долгое нахождение под землей. Бункера оборудуются (в большинстве случаев) гермодверями, фильтрами для воздуха и воды, электрогенераторами, радио точками, а также чем-то наподобие сортира. Превосходная защита от выбросов и прочих недугов. Однако оснащение и конструкция каждого укрытия может сильно варьироваться, все зависит от вашего воображения.

А теперь поподробнее о самом строительстве.

Проще всего соорудить землянку, об этом и пойдет речь. Итак – по порядку:

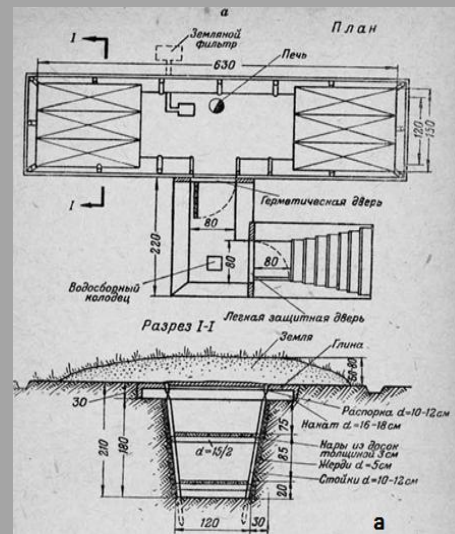
1. Место. Очень важно выбрать место будущего укрытия. Главное чтобы оно находилось в удобном для вас месте и не очень бросалось в глаза остальным.
2. Архитектура. Архитектура донельзя простая:
 - 2.1 Котлован. Котлован роется глубиной от 2 до 2,5 метров (можно варьировать). Ширина и длина по желанию (но опять же – делайте все с запасом). Важно! Если яма слишком широкая, то нужно ставить балку или подпорку.

2.2 Укрепление. Укрепляется брёвнами по бокам (или другим надежным материалом) для того чтобы не осыпалось, а снизу засыпать мелким камнем (ну или опять же заложить деревом).

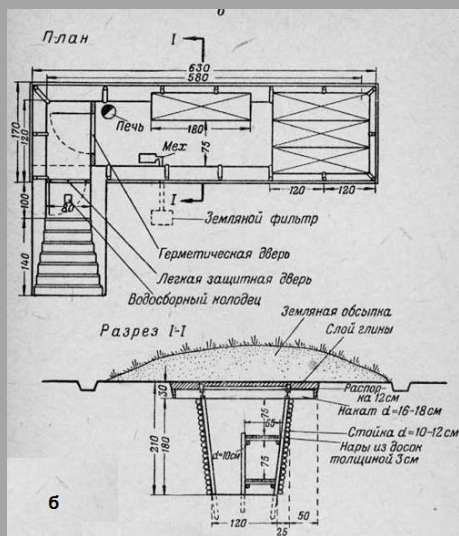
2.3 Крыша. Крыша делается из любого прочного (негнущегося!) материала (подойдет то же дерево). Внимание! Дерево должно выпирать по краям на 50 см. Чтобы вас не залило во время дождя, на крышу кладется целлофан или рубероид (водостойкий!) и затем присыпается 10-15 сантиметровым слоем земли. Внимание! Дабы не задохнуться сделайте трубу вентиляции (замаскировать можно покрасив в зеленый цвет и посадив рядом кустик).

2.4 Вход/выход. Это полностью зависит от вашей фантазии. Можно вырыть нору ведущую у убежищу (прикрыть вход ветками), можно сделать люк (в целях маскировки положить сверху несколько дернов травы). Но желательно сделать все герметично (дабы, опять же, не затекла вода).

3. Дополнительно: запасы еды, медикаментов, туалет, печка для обогрева (сделать отдельную трубу для выхода дыма, а то и задохнуться можно), электрогенератор ит.д..



Землянка-укрытие с дверными входами (на 10 человек)



Землянка-укрытие с дверными входами (на 7 человек)

Нович
2009 год

Страйкбол — не детская игра



Страйкбольная команда перед началом игры

Страйкбол. Это слово уже давно вошло в обиход. Каждый понимает его по-своему. Кто видит в этом детскую забаву, где взрослые люди бегают с игрушками и посыпают друг друга пригоршнями пластиковых шариков, кто видит в этом возможность самовыражения. Каждому свое. Но если говорить в целом – это военнопольевая игра, где играющие используют копии настоящего оружия, стреляющие пластиковыми шариками диаметром шесть миллиметров.

Игра ведется на честность, то есть, если в тебя попали – сознаешься и уходишь с поля боя.

В Донецке мир страйкбола еще развивается, он молод, неопытен, но... может быть в этом и есть его плюс. Донецкая Страйкбольная Лига

«Авангард» прочно заняла лидерство в страйкбольном движении города и области, оттеснив более известный клуб «Дефендер» на второй, а то и на третий план. Энтузиасты-организаторы задались целью создать сплав единомышленников, конгломерат людей, объединенных общей идеей развития страйкбола в Донецке и области. Сейчас в «Авангарде» более десятка команд и огромное количество внекомандников, людей, кто еще не определился с выбором, либо желает создать что-то свое.

«Авангард» проводит игры регулярно, не менее двух в неделю. В Лиге заведено, что каждая из команд, входящих ее в состав, подготавливает игру. Установлена очередность проведения игр. А уж о самих играх можно писать и писать. Тут и пистолетные соревнования, когда небольшие группы по три человека соревнуются друг с другом. Тут и тематические игры, по мотивам фильмов «9-я рота», «Обитель зла», «Грозные ворота», игры, приуроченные к какому-то событию в истории – «Граница», которая проводилась второй раз 22 июня, в первый день, когда Вторая Мировая Война коснулась Союза Советских Социалистических Республик. Проводят и игры с небольшими сценариями, имитирующими те или иные действия настоящих подразделений вооруженных сил. Это и зачистка леса от групп террористов, и штурм зданий, диверсионные операции, поисковые, разведывательные. «Авангард» уже давно ушел от обычных пострелушек, где собравшись и поделив-



Антуражные флаги

шись, народ поливает друг друга «витаминками», как в шутку называют шарики для оружия. Проводятся игры в разное время суток. Бывают традиционные игры, начинающиеся утром и идущие до трех-четырех часов дня. Есть варианты вечерних игр, которые заканчиваются ближе к полуночи. Особо интересны игры, проходящие ночью, так называемые ночные и суточные игры, длительность которых от двадцати часов или суток, до нескольких дней.

На одной из суточных игра остановимся подробнее. Вернее на той, что прошла с 21 по 22 июня 2009 года. В эти сутки, между дачным поселком и частным сектором Петровского района города Донецка, произошло противостояние, вернее имитация этого противостояния. Кого? Войск нацистской Германии и СССР.

С раннего утра на оговоренное место подтягивались люди. Приезжали на машинах, шли пешком. Собирались в группы, что-то живо обсуждали. На месте стоянки мелькали люди в военной форме. Камуфляж различных расцветок и форм заполнил место сбора. Из динамиков автомобилей звучали песни военных лет.



Команда, игравшая за немцев

По сценарию игры войска Германии и СССР стоят на своих рубежах и посылают в тыл противника лишь диверсионные группы по три-четыре человека. Задачами групп были разведка стратегических объектов, которыми служили пусковые установки ракет фейерверка, и уничтожение этих точек. Основной задачей групп являлся поиск штаба противника. До четырех часов утра 22 июня активные боевые действия не велись, лишь диверсионные группы и отряды перехвата работали в полную силу. Остальные участники были заняты охраной границы, объектов, маскировкой штаба, в общем, работы хватало всем.

До наступления темноты основные действия разворачивались локально. То диверсанты просочатся,

приходилось бросать начатое дело и мчаться на прорыв. То нас посылали на диверсионные операции. Ваш покорный слуга играл за немецкую сторону. К глубокой ночи войска немцев имели преимущество. У СССР были уничтожены все три пусковые установки, оставалось лишь уничтожить штаб. Однако, его штурм был запрещен до четырех утра 22 июня, все как на войне.

В четыре часа, после ночного дежурства, на одной из наших пусковых установок, изрядно замерзнув в предутренние часы, мы присоединились к группе, идущей на штурм. Выбрав место для перехода границы, улучив момент, когда



Диверсанты

пограничники отвлеклись, наш отряд проник на территорию противника.

Командующий принял решение атаковать штаб русских с тыла. Для скрытого подхода нам пришлось проходить краем частного сектора, где мирно спали ничего не подозревающие жители Петровского района города Донецка. Прошли тихо, не считая поднятого гвалта местными четвероногими. Обойдя месторасположе-

ние штаба, мы приготовились к атаке. Оружие заряжено, гранаты в руках. Сократив дистанцию до штаба, когда стали слышны голоса людей в нем, мы по команде, взяли его в полукольцо.



Страйкольная винтовка, привод, с оптическим прицелом и глушителем

Радиостанция принесла сигнал к атаке и гранаты полетели в сторону штаба. Четыре взорвавшие стайкбольные гранаты навели шороху. Начался огневой контакт.

К сожалению, оборонявшихся было очень мало, не более десятка человек, остальные, как выяснилось, ушли на штурм наших укреплений и установок, потому бой был скоротечным. Штаб русских был уничтожен. Игра выиграна немцами, история повторилась – 22 июня в 4 часа утра немецкие войска перешли границу

Союза Советских Социалистических Республик.

Конечно, описать в страничке текста все эмоции и перипетии этого действия, которое длилось около суток – смешно. Да и понять, что происходило и как – сложно. Это надо видеть, надо присутствовать при этом. Хотя бы в качестве наблюдателя или фотографа.

Несмотря на то, что ДСЛ «Авангард» закрытая лига, попасть в ее ряды стало проще. В последнее время Лига устраивает открытые игры, куда может приехать любой желающий. Главное, чтобы был паспорт, подтверждающий возраст игрока, соответствующая экипировка и защита, ну и конечно же – привод (оружие). После открытых игр любой желающий может оставить заявку на форуме Лиги о желании присоединиться.

Osama
2009 год

Отдохни

Предлагаем вам задачу на внимательность. На двух артах десять отличий, попробуйте их найти. :)



И напоследок...

Сценарий компьютерной игры, откопанной на бескрайних просторах интернета. Автор, к сожалению, редакции неизвестен.

1. Сталкер. Заставка, заставка, заставка, заставка. Меню. Новая игра. Выбор сложности: легкий.
2. Плавно, по ковровой дорожке грузовик подъезжает к бункеру Сидоровича. Сексуальная медсестра достает на шатырь.
3. Первая миссия. Бандиты на автобазе исподтишка стреляют друг в друга. По автобазе, на всякий случай, раскидано 154 флешки с информацией Шустрого.
4. У первого тайника с курткой стоит рекламный щит с крупной надписью "ЗДЕСЬ!!!!". Псевдособака делает стойку на тайник. В знак благодарности Шустрый дарит экзоскелет.
5. Поиск пути на север. Под мостом, радостно размахивая руками, стоит министр обороны Украины. Желает доброго пути, предлагает чаю, и дает на дорогу денег. Возле домика Лиса последняя собака с разбега бьется головой о дерево.
6. Свалка. Лицом к БТРу, руки на затылках, ноги на ширине плеч, стоят три бандита.
7. Автосвалка. Бандиты выкладывают хабар на тропинку, и с криком "Кандежаем веселее!" бегут в ближайшую аномалию.
8. Депо. На рельсах перед гудящим электровозом спят пьяные бандюки.
9. Агропром. Зомби в кокошниках несут хлеб-соль, военные накрывают поляну.
10. Бар. Весь товар стоит минус пять рублей. РПГ стреляет очередями, гаусс-пушка наводится на крик "МОЧИИИ!!!", гранаты поражают в пределах видимости все, что не похоже на игрока.
11. Темная Долина. На входе Боров со слезами радости и с ключами от лаборатории, Долины и своей квартиры.
12. Янтарь. С криками "Не надо, мы сами все принесем!" зомби отдают игроку пси-шлем, документы, заштопанный и поглаженный костюм Призрака и лечебный "Берилл". Снорки под управлением контроллера ломами выключают Выжигатель.
13. Склады. Лукаш лично голыми руками зачищает деревню.
14. Радар. На ПДА игрока через выжигатель скидываются все чит-коды.
15. Припять. Монолитовцы в фартуках метут мостовую, зомби красят траву.
16. ЧАЭС. Всюду стоят указатели "Правильная концовка здесь!!"
17. Хеппи энд.

Над номером работали:
M0rrant – главный редактор
Osama
Ssereys
Pirog
Виталий [Харон] Огнев
Юрковский Семен
Дамир [Феанор] Рябов
Красный Барон
Dargalon
Дмитрий [Медик] Белясник
Норин

Особая благодарность:
Argus'у за графические материалы
Ориону – за предоставление
скриншотов и FAQ по моду «Lost
Alpha»
Все фотографии, использованные в
«Прогулке по памятным местам»,
принадлежат GSC.
Электронный адрес редакции:
m0rrant@mail.ru