

## Поведение баюна

...Баюн – это кот со всеми вытекающими последствиями. Он «ходит сам по себе» (не бывает «баюных стай»), видит в темноте, не лезет в воду и огонь, боится псов (слепых) и ест чаще всего птиц и крыс, которых в Зоне хватает. А так как псы и крысы в Зоне отличаются от обычных, баюн имеет специфические способы воздействия на них. Защищаясь от псов, он применяет не только звукоподражание, но и особенное направленное полушипение-полувои. Звучит это, как обычный кошачий мяв в разгар мартовской драки, только усиленный во много раз. Вой содержит также неразличимые ухом частоты. Существо, в сторону которого в упор взвывает баюн, испытывает кратковременный приступ паники (сумбурные действия, учащенный пульс, дрожащие конечности, тошнота, ухудшение слуха – все прелести акустического удара), а котик старается вцепиться в него когтями или просто удрать.

Поскольку крыса в Зоне – не только пища, но и серьезный стайный враг, баюн, охотясь, старается неожиданно подкрасться, взвывает своим шокирующим воем на крысиную стаю, ухватить одну особь и бежать, пока не опомнились остальные. Или потихоньку подбирается к крысам, издавая неслышимое усыпляющее мурлыканье, а потом старается передуть побольше грызунов, пока они не пришли в себя. Второй способ применяется против маленьких стай (три особи или менее) и одиночных крыс.

На здорового человека баюн охотиться не станет, хотя мертвого может обглодать, а серьезно раненого (или, в КРАЙНЕ редких случаях, неосторожно повернувшегося спиной, а также усыпленного) может попытаться убить укусом в шею. Баюн опасен главным образом тогда, когда он сочтет, что человек загнал его в угол или угрожает гнезду с котятами. Случайно сунувшись в закуток с баюном, сталкер рискует неожиданно получить в лицо шокирующий вой и четыре когтистых лапы. Целится баюн всегда в глаза, так что ослепнуть или окриветь (если только возможность такого увечья будет заложена в игру) можно запросто. Выходи потом из Зоны к врачам на ощупь... Атаковав таким образом, баюн, скорее всего, просто убежит.

Если баюна загнали в угол не столь буквально – человек находится дальше, чем в 3 метрах, и пока не видит кота – то кот будет просто усыплять, отманывать или отпугивать его: имитацией голосов, просьб о помощи, угроз, криков других существ Зоны, лязганья затворов. Даже если потом баюн не бросится на спину, нет ничего приятного в том, чтобы лишиться полчаса лазить по Зоне, гоняясь за звуковыми миражами... Кстати, когда баюн мурлычет, имитирует звуки, шипит, его мешки-резонаторы раздуваются в соответствии с интенсивностью звука. Баюн с поврежденными мешками-резонаторами может только хрипло мяукать – его специфические звуковые способности в этом случае не работают.

Еще одна черта баюна – он может избавляться от надоедливого человека с помощью других существ. Забившись куда-нибудь в труднодоступное место, забравшись в заросли, баюн может начать очень громко шуметь, лаять, применять призывные звуки местной живности... Любопытный сталкер знает, что на этот шум запросто может явиться кто угодно – в Зоне даже дышать стоит потише. Потому человек от такого бедлама уносит ноги как можно скорее. Если успевает до того, как прибегут слепые псы или прискачет тарк (о, как я хочу, чтобы этот великолепный монстр-лошадка со второго места все же вошел в игру!!! Лично мне он нравится больше, чем любая другая существиночка из присланных на конкурс!) А кот вполне может начать преследовать отступающего, время от времени вновь устраивая жуткий галдеж...

Более того: котик может сбегать туда, где находятся другие монстры или сталкеры, и попытаться заманить их куда надо, чтобы спровоцировать столкновение. Не только, чтобы прогнать, но и чтобы поесть. Он находит одного сталкера, другого сталкера, а потом подманивает их друг к другу в надежде, что они устроят перестрелку. Он может подтолкнуть развитие событий, в нужный момент изобразив пистолетный выстрел, звук выдергиваемой гранатной чеки... Скорее всего, выживший сталкер не станет выносить труп противника или сжигать его. Так у баюна после ухода человека

появится как минимум полцентнера «легкоусвояемого, диетического мяса». Впрочем, баюн может заманивать куда-то сталкеров (в том числе игрока) не для того, чтобы они стали едой, а для того, чтобы сами для него поохотились. Привел игрока к лежбищу монстров, игрок накрыл их парой гранат – а баюну радость: тонна мясного фарша.

Мурлыканье баюна бывает не только усыпляющее, но и тревожащее. Это – тоже способ прогнать нежеланных гостей всех мастей, которые, сами того не зная, разместились поблизости от убежища баюна. Интересный эффект может получиться, если баюн попытается выкурить из какого-нибудь блокпоста его гарнизон. Солдаты будут целыми сутками не находить покоя, нервничать, ссориться, в принципе могут самовольно покинуть пост...

Но как же избавиться от баюна, если он устраивает подлости, да еще и не показывается на глаза? Поскольку у него довольно чуткое обоняние, можно разлить вокруг бензин или другую резко пахнущую жидкость. Можно побрызгать на открытое место валерьянкой (хотя бы просто поставить на дорогу пузырек с ней) – баюна это может приманить, как и любую другую кошку (а может и не приманить), и его можно будет пристрелить. Можно бросить к нему в кусты что-нибудь горящее, поджечь их – убежит обязательно. А можно оставлять ему немного еды – баюна это заставит не столь враждебно относиться к подкармливающему его человеку, когда он привыкнет к такому положению дел. Отравить баюна не получится – яд он почует сразу.

Однако баюн – это не только неприятности, но и шанс хорошо заработать. Котята баюна очень ценятся перекупщиками – многие состоятельные любители живой экзотики мечтают заполучить такую кошку с талантами попугая, вдобавок неплохо охраняющую особняк. Кстати, ручной баюн, с детства выросший среди людей, опасен для хозяина не больше, чем обычный сиамский кот. А в нормальных, не зононских условиях, этот зверь становится даже красивым – он отъестся, отрастит нормальную, не клочковатую шерсть...

Баюн обычно не любит лазать – с его челюстью это тяжело. Но гнездо он чаще всего устраивает как можно выше – чтобы котят не достали псы, крысы и другие баюны. Чердаки, верхние этажи зданий, крыши – вот самые подходящие места. Больше двух котят в гнезде, как правило, не бывает. Кроме них, в гнезде можно обнаружить тряпки, чью-то одежду – так баюн старался согреть потомство. А в карманах одежды вполне могут оказаться какие-нибудь полезности, вроде пары червонцев... Но надо запомнить: если ты берешь котят – самку убивай сразу. И убедись в ее смерти – баюны невероятно живучи. Оставленная в живых, она будет преследовать тебя всеми доступными методами, пока либо не выручит котят, либо не убьет тебя, либо не погибнет сама.

\*\*\*

Несколько кусочков из нижеследующего я просил запостить на форуме одного знакомого по переписке. Но мне кажется, что он не смог этого сделать. Потому шлю непосредственно вам – с дополнениями, которых раньше не было.

### Общая теория артефактов

Что же и кого же можно вынести из Зоны? Думается, надо разобраться с этим поподробнее, чтобы не упустить пару интересных объектов сталкерского народного промысла...

У Стругацких было очень удобное объяснение для любых чудес Зоны: пришельцы натащили – и баста! В нашей версии Зоны никаких пришельцев, кроме самих сталкеров, отродясь не бывало. Потому нам сообща придется проявить чудеса изобретательности...

В Зоне Стругацких все странности делились на аномалии (нечто энергетически-полевое, необъяснимое, выносу, к счастью, не поддающееся), артефакты (буквально – нечто созданное, имеющее искусственную природу, в данном случае – созданное нечеловеческим разумом) и

биологические объекты (мутированные либо завезенные извне, причем не обязательно белковые. Студень, жгучий пух, ржавые волосы). Но мы себя этим ограничивать не станем, верно? И попросим разработчиков сделать:

Материальные ценности, которые были созданы людьми безо всякой связи с Зоной (вне ее или за ее пределами) и не подверглись ее влиянию. Пачки советских денег в сейфах банка. Запас золота в квартире ювелира, который, удирая, не успел прихватить драгметалл с собой и теперь ищет сталкера, готового сходить в Зону за определенную долю. Платиновые электродные решетки на предприятии. Картина Малевича, которую Москва подарила местному музею в день его торжественного открытия. Украшения и зубные коронки на телах. Брошенные автомобили – например, особо старые экземпляры для любителей ретро. Броневики. Рации и другое снаряжение погибшего спецназа. Оружие - его можно сбыть только местным преступникам или другим сталкерам, поскольку заказчики издалека вроде арабских экстремистов имеют более удобные источники снабжения. Крупная партия наркотиков, конфискованная накануне катастрофы и хранящаяся в подвале РОВД. Либо просто памятная вещь, ностальгия по которой грызет человека, вовремя сбежавшего от Зоны – ну, к примеру, засушенная роза на подоконнике, которую девушка когда-то подарила пареньку. Девушка трагически погибла, паренек ее не забыл, но стал очень состоятельным банкиром. Теперь он хочет за любые деньги получить эту розу.

Интеллектуальные ценности, которые являлись таковыми еще до появления Зоны. Это – всевозможные технические данные об оборудовании секретных предприятий, начиная никому не известными НИИ и заканчивая той самой станцией, с которой все и началось. До сих пор интересны иностранным спецслужбам, ищущим сенсации журналистам, а также ученым, которые неофициально разрабатывают собственные версии катастрофы. Кому-то сгодятся сделанные сталкером фотографии оборудования, кому-то нужны образцы, кто-то хочет получить непременно оригинальный чертеж.

Попавшие в беду на территорию Зоны люди – ученые, солдаты, собратья-сталкеры... А также не в меру активные подростки, решившие доказать себе и подружкам, что «ничего страшного в Зоне нет, это просто военные отпугивают всех от своих секретных объектов». Они интересуют собственное начальство и командование, а также друзей и родных, которые готовы платить за спасение даже спустя месяц после исчезновения.

Останки людей. Трупы погибших сталкеров, солдат, ученых - нужны друзьям и родным погибших, руководству для отчета, а также медикам и прочим спецам, которые хотят исследовать тела, установить причину смерти. Останки, захороненные на кладбище до появления Зоны. Они могут понадобиться как ученым, так и родным, которые не желают, чтобы прах близкого человека покоился в проклятом месте.

Люди, намеренно скрывающиеся на территории Зоны. Дезертиры, беглые преступники, сектанты, иностранные агенты, ищущие старые советские секреты. Изловить их без помощи опытного проводника практически невозможно. Нужны – правоохранительным органам разной степени влияния и секретности, а также недругам и конкурентам, хотя эти скорее закажут устранение, чем доставку.

Существа, живущие в Зоне. Как мутированные, так и немутированные, они непременно заинтересуют биологов, медиков и многих других. Кроме того, мутированные существа могут заинтересовать состоятельных людей, которые пожелают получить щенка слепого пса на роль бультерьера. Для их захвата (существ, а не богатеев) необходимо ружье, стреляющее иглами с транквилизатором.

Останки существ, живших либо погибших в Зоне. Заинтересуют ученых, особо диковинные заинтересуют состоятельных любителей экзотики. Трехметровый медвежий череп, скелет карлика, чучело слепого пса или огромной крысы...

Штаммы мутированных микроорганизмов и другие биологические субстанции – студень, жгучий пух. Требуются ученым, а также тем, кому очень нужно биологическое супероружие. Зятю – для тещи, бизнесмену – для конкурента, террористу – для Соединенных Штатов...

Нет, тут будут не «останки микроорганизмов» ☹. Тут будут всевозможные записи, снимки и наблюдения, сделанные в Зоне самим сталкером. Для чего в игру надо добавить хотя бы фотоаппарат. А также всевозможные самописцы – ученые будут просить таскать их по Зоне.

Радиоактивные предметы. С небольшой долей вероятности заинтересуют ученых, с большой – желающих кого-то по-тихому устранить. Подброшенная в дом недруга вилка, фонащая, как неисправный реактор, решит дело вернее любого яда – и более жестоко.

...Все вышеуказанное может быть в теории вынесено и из реальной радиоактивной Зоны. А вот дальше начинается все совершенно необычное, что возможно лишь в нашей, игровой. Определимся для начала, что именно делает Зона с реальностью. Сразу оговорюсь: не нравится мне мысль, что Зона, явно лишённая разумных существ кроме человека, способна взять и из ничего создать какую-нибудь инфразвуковую гранату, пригодную для применения людьми. Не было, не было, и вдруг – раз! Лежит на подоконнике ниоткуда взявшийся предмет. Как в Анрыле - респавн оружия ☹...

Потому предположу, что выбросы Зоны способны своими волнами, полями, излучениями искажать структуру уже существующего вещества на всех уровнях – от кварков до молекул. Искажение это получается неосмысленным, но может дать любопытные результаты. Так в нашем списке появляется номер

Искаженные предметы. Если они стали просто бесполезными диковинками – в лучшем случае годны, как сувенир для богатого любителя экзотики. Например, хрустальная ваза, внутрь которой вплавил ключ от серванта и лист герани. Запечатанная бутылка водки, чье содержимое стало ядовито-зеленым.

Если эти предметы демонстрируют что-то, что может иметь научное или практическое значение, ими заинтересуются ученые. Металлическая ложка, которая продолжает липнуть к магниту, но стала полупрозрачной. Консервная банка, которую можно поднять в воздух – и она будет висеть безо всякой опоры. Коробка спичек, весящая 30 килограмм. Автомобиль «Москвич», ужатый до размеров телевизора. Доска, свободно сворачиваемая в рулон, будто коврик. Льдинка, не тающая при комнатной температуре.

В ОЧЕНЬ РЕДКИХ случаях предмет изменится настолько, что будет по-прежнему годен к какому-то применению, но приобретет полезные новые качества. Тогда он будет что-то стоить на черном рынке. Ну, это если та же «позеленевшая» бутылка «Столичной» при разбитии будет выпускать облако газа, вызывающего смертельное отравление с симптомами алкогольного. Или соль превратится в легкий наркотик, не вызывающий привыкания. Либо обычный кухонный нож получит такую прочность и остроту, что им можно будет прорезать стальную дверь.

Если Зона сможет случайно превращать одно вещество в другое, это дает еще одну категорию случаев «искажения»: обычные материалы – железо, олово, медь, свинец, превратившиеся в золото, платину, палладий, иридий. Тогда любой предмет может оказаться ценностью. На сколько сотен зеленых потянет на черном рынке гвоздь из палладия? Кувалда из урана? Запасы графита, ставшие алмазами? Дорога, усыпанная драгоценными камнями вместо гравия?

Однако, так или иначе не стоит ждать при этом раскладе, что кусок кирпича превратится в некий искусственный предмет с массой непостижимых свойств...

...А вариант номер 12 будет доступен, если принять еще одну мою гипотезу. Допустим, Зона не просто искажает предметы - она превращает их в их аналоги. Ведь у нас там как-то замешаны «психоактивные излучения»? Вот и пусть Зона будет чем-то вроде полевого (из полей, а не в поле, как мышка-полевка) организма, который способен «почувствовать», зачем создавался и для чего использовался тот или иной предмет. Допустим, Зона вовсе не старается уничтожить все и вся – в ней, как и в любой другой структуре, заложено стремление к стабильности. И после каждого выброса она приблизительно «приводит все в норму». Как ребенок, который, порвав фотографию, пытается нарисовать ей замену. Или волна, вместо одной ряби на песке рисующая другую. Вот при этом фантастичном объяснении мы получим мнооого всего вкусного. Поскольку точно Зона восстановить ничего не может, вещицы у нее получаются весьма причудливые. Ну а так как функции их приблизительно сохраняются, мы получим ворох действительно ценных предметов, а не просто кучу прикольных бесполезностей. Итак,

Зона не превращает что попало во что попало. В ее действиях всегда есть некая логика, причем повторяющаяся. Велика вероятность, что две одинаковых иголки станут двумя одинаковыми сверлами странной формы. Попавший под выброс нож может превратиться в тончайшую нить, которая тем не менее режет даже кость – то есть сохраняет функцию. А метательный нож может превратиться в метательную же звездочку из странной керамики или во что-то вроде гранаты. Звонок от велосипеда будет зудой, кастрюля – «пустышкой»... Заряженный автомат может стать причудливым арбалетом с запасом стрел. Или самонаводящимся гарпуном. Телевизор превратится в прозрачный шар, показывающий чарующие цветные всполохи. Цветочный горшок – в клетку. Водка – в целебную жидкость, спасающую от рака. Детская соска – в странный амулетик, повесив который на шею, избавляешься ото всех тревог. Зажигалка – в подобие огнемета. Холодильник – в переносную криокамеру с защитой ото всех полей. Кирпич – в легчайшее подобие пластмассы. А в какие замечательные вещи могут превратиться граната, фонарик, бинокль, пастуший кнут! Какими шедеврами может стать дешевая бижутерия! Вот эти-то артефакты и будут на ура разбирать и ученые, и преступники, и просто богатые люди... Им будут приписывать самые невероятные способности – вплоть до способности давать владельцу вторую жизнь. Правда, попавший под выброс человек также имеет возможность превратиться во что-то, что будет функционально с ним схоже. Осьминога, например. Или контролера, а то и карлика...

Сорри, ребята: забыл номер 13)

Если существа, живущие в Зоне, обладают разумом – пусть примитивным, и делают какие-то вещи, то эти «артефакты» будут цениться любителями экзотики, ценителями искусства и этнографами.

\*\*\*

Скажу кое-что по фичам, которые мне, по здравому размышлению, кажутся очень нужными и логичными. В «Сталкере» очень важна наша, отечественная атмосферность. Вдобавок это должна быть истинно ролевая игра, в которой игрок, выбирая оружие, одежду, линию поведения стремится не только и не столько к максимальному поражающему эффекту. Ему надо дать возможность отыгрывать себя таким, каким бы он хочет быть, каким мог бы быть. Пример: даже если я буду знать, что «Калашников» убивает эффективнее, я предпочту взять в руку по обрезу охотничьего ружья. Потому что обрез – это кулацкое, народное, русское орудие – мне милее автомата... Итак, вот несколько таких совково-атмосферных фич, которые удачно впишутся в мир, где главная валюта – не доллары, а красные десятки и зеленые трешки.

1). Нужна возможность поднимать тела убитых и раненых людей и монстров. Тело можно взвалить на плечо и таком состоянии тащить куда надо. Дайте людям впервые за историю видеоигр побыть не просто убийцами и мародерами ☺, а героями, выносящими товарищей из-под пуль! Ведь это – так по-нашему! И такого не было ни в одном шутере, ни в одной РПГ – только в жизни. Ко всему прочему, это расширит возможности взаимодействия с миром, сделает его более живым, объяснит, как же все-таки сталкер использует заявленную возможность добычи существ Зоны... Но самое

главное – это добавляет в игру массу незаменимых драматических моментов. Можно вынести на плечах раненого напарника, можно получить квест на доставку тела пропавшего, можно спасти подстреленного тобой же врага, чтобы люди прониклись к тебе уважением... А можно наоборот: утащить живое или мертвое тело в Зону, чтобы использовать его как приманку для монстров или скрыть следы убийства. Более того: если игрок пошел в Зону с надежным напарником, тот может спасти его жизнь, вытащив на себе. Все время вынесения игрок в зависимости от ран будет или просто болтаться на плече, как тряпка, или сможет немного постреливать из пистолета, помогая отбиваться от наседающих монстров. Чаще, конечно – просто болтаться, глядя под ноги спасителю, и переживать. Вот где будет море адреналина! «Неси меня, неси! Быстрее!!!» Кстати, скорее всего, перенося кого-то на плечах, человек сможет стрелять только из оружия, которое не требует удержания двумя руками. Естественно, скорость передвижения тоже замедлится, ни лечь, ни побежать, ни опуститься на колено уже не выйдет...

2). Очень логичная и жизненная возможность взять по стволу в руку. ПМ в правой, «Стечкин» в левой – что тут неправдоподобного??? И у легких стволов хоть какая-то ценность появится... Да хоть бы и по «Калашу» в руку - тоже можно, но точность стрельбы будет совершенно никакая. Но если игрок захочет – почему надо ему мешать чувствовать себя эдакой огнестрельной мясорубкой? Реализация этого вряд ли будет проблемой: даже в стареньких Blood и Unreal Tournament с такой задачей справились...

3). Уже упомянутые мною обрезы. Лучше делать их не отдельными видами оружия, а вариантом тюнинга уже существующих стволов. Дать игроку поработать ножовкой – это было бы слишком шикарно. Пусть хотя бы будет НПС, специализирующийся на таких штуках. Отдал ему пару двустволок, заплатил – через день получи два обреза. Большая часть текстур у них – от прежнего ствола, разве что ствол укорочен (текстура дульного среза находится ближе к рукояти). Ну еще изолентой кое-где перемотано, для пушей атмосферности. Обрез в этой игре нужен – так же, как нужны советские деньги, советские плакаты...

4). Сталкеру нужно спать? Если да – то надо сделать ему сталкерские сны. Примерно в одном из тридцати случаев, когда сталкер ложится спать, ему снится сон. Он видит фрагменты тех участков Зоны, по которым уже ходил (реализуется банально: в специальный файл время от времени записываются небольшие кусочки того, что персонаж видел. Чтобы файл не переполнялся, при достижении определенного размера он просто очищается, а затем наполняется снова. В момент сна этот «ролик» проигрывается). На эти картинки наложены объемные движущиеся картинки тех монстров, которых сталкер видел (это уже не запись, здесь принцип другой: столкнулся со слепым псом – значит, иногда во время сна тебе иногда будут проигрывать анимацию этого монстра). Также во сне показывают уже виденных игроком НПС. Ну и для фантастичности картинки к этой крошке добавляются всякие видеоэффекты: изображения существ, которых на самом деле нет, размытость, белая пелена, плавный переход одной картинки в другую, погружение экрана в черноту с тем, чтобы через несколько секунд он вновь явил какое-то сновидение... Помимо оригинальности и атмосферности, снам можно найти практическое квестовое применение: Зона или кто-то из ее обитателей могут таким образом пытаться связаться с игроком.

5). Многие ролевики любят коллекционировать вещественные напоминания о своих жертв... побежденных врагах, я хотел сказать. В «Морроувинде», например, это души убитых монстров в специальных кристаллах. Я уже предлагал сделать фотоаппарат, но у него своя экологическая ниша – внутриигровое запечатление скриншотов. Сейчас я говорю о солдатских жетонах с именем владельца. У солдат и офицеров обычных частей они должны быть точно. Я полагаю, у очень многих сталкеров – тоже. Страх превратиться в изуродованный неопознанный труп и таким образом как бы насовсем потерять себя в Зоне – это сильнее, чем опасение попасть в руки властей с жетоном, на котором написано, кто ты такой... В конце концов, на жетонах могут быть и клички (чтобы свои в случае чего опознали, а власти – не опознали), всякие изречения... Матерые убийцы накопят целый ворох этих штук, и будут своей коллекцией гордиться!

Развивая эту идею: я как-то предлагал сделать НПС – старичка-гравера, который гравировал бы на оружии фразы на заказ. А пусть он – или кто-то еще – гравировает для игрока жетон! На жетон наносится текст, состоящий из имени игрока, которое он ввел при создании персонажа, и группы крови (тоже задается при регистрации, или ее гравер спрашивает сам). На этой же стороне пластинки запечатлевается то, что игрок введет в специальную текстовую строку (Гравер спросит: «Что именно ты хочешь написать?»), появится текстовая строка, игрок заполняет, жмет enter, через день приходит за готовым жетоном). Вот она, индивидуализация персонажа, помогающая вжиться в игровой мир! Можно и на другую сторону пластинки что-нибудь нанести, хотя это уже излишества... А прочесть жетон можно, дав его в руку своему аватару: он тут же поднесет пальцы с жетоном крупным планом почти к самому экрану.

6) Возможность обыскать не убитого, а оглушенного или просто неподвижного человека. Так, встретив в Зоне кого-то, кого нужно привести и сдать квестодателю, нужно убедиться, что у этого «кого-то» нет за пазухой нагана. Человечество пока знает лишь один способ – обыск!

7) Могут быть поддельные артефакты, изготовленные умельцами? Мне кажется, могут... Кто-нибудь наверняка захочет сляпать некую непонятную штуковину и выдать ее за артефакт, сбавить по божеской цене какому-нибудь новичку...

\*\*\*

По оружию пара мыслишек:

Надо бы учесть, что один и тот же ствол можно зарядить самыми разными патронами. АКМ – трассирующей пулей, бронебойно-поджигательной пулей, пулей со смещенным центром тяжести. Охотничью «тулку» - пулей (на крупного монстра или человека), картечью (на существо поменьше), дробью (охотиться на стайную мелочь). Между прочим, обрез двустволки, заряженный крупной дробью – это был бы очень хороший ответ на вопрос «как отбиваться от крыс, если огнемета и коктейля Молотова в игре не будет, а пистолеты и легкие автоматы вроде «Узи» в обе руки брать тоже не разрешат».

2) Стоит принять во внимание, что во время Гражданской и Великой Отечественной войн на будущей территории Зоны шли весьма активные боевые действия. И, как и везде, население припасло немало военных «гостинцев». Народ Украины всегда старался запастись средствами самообороны от правительства (мне доводилось общаться и с очевидцами, и с высланными в Казахстан сельчанами). Будучи не чужд движению поисковиков, я представляю себе, каких масштабов достигало это мародерство на полях сражений. Потому в избушках-сараях-амбарах (только не говорите мне, что в Зоне не оказалось ни одного хуторка), в гаражах просто обязаны найтись и ПППШ, и пара моделей ручного пулемета Дегтярева, и знаменитая винтовка-трехлинейка, и один-два немецких автомата, ошибочно именуемых «Шмайсерами»... И маузер, и «Вальтер»...

Может быть, упомянутые мной образцы и уступают современным. Но это все – наше родное, и многим игрокам держать в руках эти стволы будет гораздо приятнее, чем что-то современно-иностранное.

...А ведь есть еще и неиспользованные «склады для партизан»! Еще в 50-х годах местное население натыкалось на эти схроны.

3) Раз уж игра фантастическая, то наверняка среди очень мощных стволов будет что-то не существующее в реальности. Я предлагаю штуковину, которая пришла мне в голову давным-давно, и все компоненты которой уже существуют в наше время. У нее есть все шансы рано или поздно появиться.

Лазерный автомат «Гадюка». Экспериментальный образец. Представляет собой ранец весом около 40 килограмм, соединенный кабелем с самим телом оружия. Автомат не имеет приклада (поскольку

не имеет отдачи). По сути, сам автомат – это гибкий световод, оплетенный синтетическими «мышцами». У основания ствола по окружности расположены несколько маленьких линз-объективов. Сам лазер, питание к нему и вся необходимая электроника располагаются в ранце, поэтому стрелку не приходится держать в руках большую тяжесть, и его руки устают гораздо меньше. Как только объективы «Гадюки», работающей в автоматическом режиме, обнаруживают, что какой-то объект смещается относительно окружающего мира, по «мышцам» пропускается напряжение, они сокращаются и наводят световод на этот объект. Следует «очередь» лазерных импульсов.

Сверх того, «Гадюка» имеет избирательный режим. В нем она атакует только те движущиеся объекты, приблизительные образы которых внесены в ее память и отмечены как подлежащие атаке. Человека, например... Можно – проще: пользователь выбирает, атаковать ли «Гадюке» человекоподобные мишени, четвероногие мишени, летящие мишени.

Предположительно «Гадюка» создана с применением технологий, базирующихся на исследовании Зоны. Возможно, с применением чего-то, из Зоны вынесенного. Поэтому она имеет столь «малый» вес. При нынешних человеческих технологиях лазерное устройство такого действия заняло бы целый грузовик.

Плюсы этого оружия – оно всегда готово к неожиданностям. Но – только к живым неожиданностям, а в Зоне еще и аномалии имеются. Минусы – большой вес, шанс пристрелить не того, кого хотел, а также то, что за человеком с уникальным оружием тут же будут охотиться слишком многие...

4) Как бы наивно ни звучало – дайте народу катану! Одну на всю игру. Спрячьте ее в Зоне, в брошенной квартире какого-нибудь ценителя-востоковеда... Классное будет пасхальное яичко!

5) Монстра или человека иногда надо не убить, а обездвижить. Для этого пригодились бы «стволы», стреляющие раскрывающимися клейкими сетями, шприцами со снотворным, электрошокеры... Были бы кстати и световые ослепляющие гранаты. А также кастеты. Хоть они только против людей, но кто сказал, что нам в игре встретятся одни лишь монстры? Не хотелось бы сводить все конфликты с товарищами-сталкерами к стрельбе и поножовщине...

\*\*\*

Теперь – пара слов об аномалиях, раз уж это мой единственный шанс чего-то предложить...

Я как-то уже предлагал аномалию, потихоньку поглощающую свет и выбрасывающую этот свет, когда рядом происходит резкая вспышка (причем пропорционально мощности этой спровоцировавшей вспышки – вплоть до сжигания заживо того, кто неосторожно включил фонарик). Сейчас предлагаю нечто схожее, но связанное со звуком. Называется «хлопушка». Визуально никак не проявляется. Обнаруживается по тому, что все звуки поблизости становятся приглушенными. Сквозь эту аномалию можно ходить – тихонечко, без лишнего шума. Любой слишком громкий шум вызывает странные последствия: аномалия многократно его усиливает. Выстрелил из пистолета – и ужасный грохот тут же ударил по барабанным перепонкам, сделал глухим на несколько минут, причинил контузию (на экране все двоится и трясется, скорость передвижения резко снижается). В эту аномалию неплохо заманивать противников, чтобы потом запустить в них хотя бы кирпичом и расстрелять, пока не прошел акустический шок.

«Улей». Это именно улей ядовитых шершней. Почему я разместил его среди аномалий? А куда его еще денешь – не в монстры же ☺! Здоровый бурый ком криво прилеплен к стене или дереву. Вокруг изредка пролетают крупные, с фалангу большого пальца, насекомые. Укус ядовит, десяток укусов мучительно убивает в течении получаса. Понятно, что пытаться расстрелять шершней глупо ☹. Можно лишь расстрелять улей, после чего около тридцати насекомых начинают метаться вокруг, ища врага. Через два-три часа они покинут это место, и путь освободится. Также можно попытаться

сжечь улей или окурить дымовой гранатой. В этих случаях шершни гибнут сразу. Неповрежденный улей можно сбить биологам, как и мертвых насекомых.

«Зеркало». Сталкер внезапно видит в этом месте свою точную копию. Поговорить с ней нельзя, при попытке подойти она растворяется в воздухе. Безвредный феномен, но жути добавит. А если это зеркало будет способно показывать тех, кто прошел здесь когда-то, то у него еще и практическая ценность появится. Любопытно посмотреть сражение между человеком и стаей слепых псов, имевшее место неделю назад...

«Волновик». Непонятно, что это – аномалия или организм. Ступок синевато-белых разрядов размером чуть меньше человека пляшет по земле, деревьям, стенам, исчезая и появляясь как бы по собственной воле. Прикосновение к живому организму равнозначно прикосновению высоковольтной линии – шок, смерть, обугливание... А прикоснуться волновик старается – его притягивают нервные токи существ. Убить его невозможно. К счастью, волновик отлично виден, и от него можно сбежать. Благо, мечется он на ограниченной территории не больше 10 метров в поперечнике.

«Рентген». Эта симпатичная аномалия работает только в сумерках. В каком-то месте все живые объекты становятся видны как их скелеты. Ткани будто делаются совершенно прозрачными. Смерти не вызывает, но человек хватает немалую дозу рентген. Ну и жутко: обнаружить, что вместо напарника за тобой топает анатомический препарат...

«Ворота». Две точки на карте, соединенные невидимой связью. Кто прошел в одном месте – тут же оказывается в другом. Второй раз ворота вошедшего не принимают, так что обратно не выскочишь. Аномалия опасна тем, что может забросить в такое место, попасть в которое сталкер совсем не готов. Определяется просто: если посреди леса лежит пятно бетона, это оно и есть. Встанешь на него – окажешься в городе, а под ногами будет кусок лесного дерна.

«Кисель». Темпоральная аномалия. Милейшая вещь. Не убивает, но иногда от этого не легче. Это область, попав в которую, любой объект начинает существовать во времени, замедленном по отношению к окружающему миру. Если вы вдруг видите несколько листочков и бабочку, неподвижно зависших в воздухе – это «кисель». Если не жаль, киньте в него гранату, и сможете наблюдать взрыв, растянутый на сотню часов. Мееедленно раскрывается чугунный корпус, мееедленно отделяются друг от друга чугунные «ириски»... Но помните, что, покинув, наконец, границы «киселя», осколки полетят с нормальной скоростью, и вам придется вовремя убираться подальше! Если сам сталкер влезет по невнимательности в «кисель», он увидит странную картину: мир вне «киселя» стал жить в сотни раз быстрее. Мелькает солнышко, проносится что-то неуловимое... Игроку будет казаться, что он прошел «кисель» со своей обычной скоростью. Но на самом деле пять секунд в «киселе» вполне могут оказаться пятью днями, за которые вокруг успело собраться несколько десятков слепых псов, истекающих слюной. Опасность от «киселя» очевидна. Польза – тоже: можно попробовать спрятаться от нестреляющего превосходящего противника (вдруг плюнет и уйдет), можно забросить в «кисель» ценную добычу, которую почему-то пока не можешь вынести. Недельку повисит, а там можно и вернуться... В «кисель» можно также кого-нибудь загнать. Чтобы сидел в относительной безопасности и никуда не удрал.

«Мираж». Как и «ворота», это две точки на карте, соединенные невидимой связью. Но объектов они не перебрасывают, а лишь «транслируют» звук и свет. Стоя возле одной точки «миража», можно увидеть и услышать то, что происходит в другой. Иногда пугает, иногда – просто прикольно.

«Трясун». Распознается по нарастающему тихому гулу из-под ног. Не распознал – пеняй на себя: вздыбившиеся бугры земли взметываются повсюду, бьют, сшибают с ног, не дают уйти. Велика вероятность, что сталкер, дождавшийся разрядки, просто погибнет – хотя может и удрасть. У этой аномалии есть хорошая черта: она держится на одном месте недолго. Хотя можно это счесть и плохой чертой: она может «приползти» куда угодно. А то ишь, расслабились – решили, что, стоя на

месте, в аномалию не попадешь. Да она сама приползет! Причем активно проявляться в виде земляных бугров «землетрясение» будет лишь под движущимся объектом. Не только под человеком, заметьте! Попал в эту аномалию, не выбрался из нее вовремя – тогда вообще не двигайся, и тебе может повезти.

«Подушка». Жуткое место. В нем вповалку лежат люди, мутанты, животные... Они живы – те, кто еще не умер от истощения. Они просто спят. Что такое нервная деятельность? Это циркуляция токов в нейронах. А что будет, если эти токи начнет высасывать некая область? Сильно высосет – будет смерть от остановки сердца. Не столь сильно высосет – будет многонедельный сон-голодовка с закономерной кончиной. Разбудить этих спящих, пока они в аномалии, нельзя. Правда, если кинуть в «подушку» некий энергетический артефакт, может, она и отпустит своих жертв... Но это лишь предположение. Факт – то, что на краю «подушки» ее действие проявляется в усталости, галлюцинациях, ухудшении зрения. Прогнозировал симптомы, пошел дальше – падаешь и засыпаешь... Навсегда. И еще: чем больше существ лежит в «подушке», тем шире она становится. Но если кто-то сумеет вытащить уснувшего и разбудит его, он может обнаружить, что у бедолаги местами стерлась память. А то и совсем стерлась...

«Арена». Аномалия с обратным «подушке» действием. Она возбуждает нервную деятельность, и вблизи нее все существа вплоть до человека становятся крайне агрессивны и безрассудны. Заманишь чужой отряд к «арене» - и смотри в бинокль на «гладиаторские бои», а потом обирай тела... А сам сюда с напарником придешь – он на тебя непременно бросится, сам не понимая, за что! Или ты в него непроизвольно выстрелишь. Потери памяти тоже возможны.

«Цирк». Похожа на две предыдущих аномалии, но более безобидна. В ней все хаотично меняют свое настроение. Плачут, смеются, грустят, любят человечество... Вот такая стимуляция нервной деятельности. Некоторые сталкеры специально ходят сюда – это с лихвой заменяет им водку и травку. Провалы в памяти тоже случаются...

«Призрак». Похоже на «зеркало», но драматичнее. Пропавшие (именно пропавшие непонятно куда, а не банально погибшие) в Зоне люди иногда становятся чем-то вроде аномалий - призраков. Ходят, говорят, абсолютно материальны – но потом вдруг исчезают против своей воли, и снова могут появиться когда угодно. Или не появиться. Им страшно, тоскливо, они хотят вернуться – но они заблудились в каком-то ином пространстве. Иногда для них время словно исчезает, иногда течет даже быстрее, чем обычно. Пропавший десять лет назад может сказать «целый день тут шляюсь», пропавший на прошлой неделе может показаться в обносках, какие получаются за два-три сезона. «Призрак» появляется примерно в одном и том же месте, что и позволяет причислить к аномалиям его – либо то, что его таким сделало. Игрок должен бояться, что и с ним может случиться подобное.

«Гадалка». Место, побывав в котором, можно как бы из ниоткуда получить какую-то информацию. Вот просто узнать ее – и все. Например, понять, что Хромой Серега зарыл хабар у старого колодца... Если у игрока будет журнал квестов – реализовать через его пополнение этого самого журнала. Какой от «гадалки» вред? В принципе, никакого! Она перемещается в определенной области, но увидеть ни саму «гадалку», ни эту область нельзя – так что слишком большой халявой это не назовешь. Тем более что часто «гадалка» выдает совершенно бесполезные вещи: что два слепых пса были убиты около блокпоста, что Хромому Сереге снилась мама, а на свете нет ни одного человека без родинок... «Гадалка» просто берет информацию у одного человека и сообщает ее другому. Кстати, вот один минус этой аномалии: что-то узнав из нее, ты незаметно поделился с ней какой-то своей информацией. А мало ли кому она ее перескажет!

«Кляп». Незаметно сгущающийся белесый туманчик. Окружает, глушит звуки и, в конце концов, душит насмерть. Возможно, не специально – просто дышать в нем невозможно.

«Кислотный туман». Без комментариев. Я честно не помню: у нас такой уже есть?

«Труба». Не опасная, но очень атмосферная аномалия, привязанная к предметам определенного типа. Такими иногда становятся трубы и очень редко – обычные узкие коридоры. Представьте: сталкер входит в здоровенную горизонтальную трубу, чтобы сквозь нее куда-то проникнуть. Он идет, идет, идет... а труба все не кончается!!! Можно идти день, два, три – и она не кончится. Но стоит тебе повернуться назад и сделать несколько шагов, как ты выйдешь... нет, не обратно, а из того конца трубы, в который хотел попасть сначала! Хочешь пройти трубу – поверни назад, и ты ее пройдешь! Если делать такие трубы не постоянным элементом пейзажа, а вбабахать во всю Зону всего парочку – эта аномалия станет геймерско-сталкерской легендой.

...А следующая аномалия – прямое следствие из моей «теории артефактов». Помните – про то, что Зона по какой-то своей логике превращает предметы и существ в их аналоги? Так вот: это происходит во время выбросов, и никто не знает, что, где, когда и во что превратится. Но среди сталкеров ходят слухи об аномалии под названием «сердце Зоны». Это то ли зафиксировавшийся выброс, то ли место, из которого выбросы начинаются... Это безумно ценная находка, едва ли не самое ценное из всего, что может быть в Зоне! Почти то же, что Золотой Шар у Стругацких. Говоря кратко, любой объект, брошенный сквозь эту область, вылетает с другой стороны претерпевшим трансформацию. Нашедшему «сердце» больше не надо искать артефакты – просто приноси рюкзак предметов и кидай их в аномалию. Так ты можешь даже примерно знать, какого действия вещьца у тебя получится... Захотел режущих орудий – покидал в «сердце» набор кухонных ножей. Захотел чего-то дальнобойного – закупи десятка два стареньких «ПМ» и швыряй, получая на выходе диковинные стволы из неизвестного материала... Одинаковые предметы, брошенные вместе (связка ключей, мешок аптечек) превращаются в одинаковые артефакты (горсть прозрачных пластинок, пузырек с горкой квадратных таблеток внутри). Если будешь кидать аптечки по одной – каждый раз будет получаться что-то другое, но тоже пригодное для лечения (вот только не факт, что такие «аптечки» не убьют пациента).

«Сердце» существует не вечно – оно может исчезнуть, временно став локальным выбросом и зацепив тех, кто находился рядом. Чем чаще бросаешь в него предметы – тем такая вероятность больше, хотя «сердце» может лопнуть и само по себе. Во что могут превратиться при уничтожении «сердца» находящиеся рядом люди – очень интересный вопрос... Но даже за то время, пока эта аномалия существует, она может кого-то сказочно обогатить, а кому-то стоить жизни. По меркам Зоны, даже приблизительная информация о местонахождении «сердца» стоит того, чтобы убить, запытать, скормить крысам любого человека. Любой хотел бы стать единоличным хозяином аномалии – потому каждый, узнавший путь к «сердцу», может получить пулю в спину в любой момент. И опасность сохранится до тех пор, пока «сердце» не иссякнет и не появится где-то еще.