

Версия документа: 0.2

Дата: 28.09.2006

Все материалы документа являются собственностью GSC Game World. Любое распространение или коммерческое использование запрещены.

Информация для команды:

Данный документ является синопсисом Stalker: Anarchy Cell (рабочее название). Синопсис – это краткий пересказ событий игры, который не является проектной документацией. Также здесь описана только основная сюжетная линия. Второстепенные линии, например, интрига с появлением двойников в Зоне и оригиналом самого игрока – будут прописаны в следующих версиях документа.

Предыстория

В 1986 году человечество потрясла страшная катастрофа ЧАЭС, в результате которой погибли тысячи людей и огромные территории были заражены радиацией. После эвакуации людей была создана Зона отчуждения вокруг Станции.

Расследование показало, что причиной катастрофы послужила ошибка операторов, которые проводили плановые тесты оборудования. Однако это было лишь часть правды.

Помимо основной функции, Чернобыльская АЭС давала энергию и для лабораторий, где в рамках секретных военных программ СССР проводились опыты, в том числе с психотропным оружием и ноосферой. Ноосфера, так называемая Сфера Разума — нематериальная информационная среда, где накапливались все человеческие знания, все научные достижения и художественные образы, все, что изобрело, придумало или нафантазировало человечество. Пик потребления энергии при одном из опытов, так же был цепью событий, которые привели к аварии.

Авария на ЧАЭС не привела к остановке исследований в секретных лабораториях. В Зоне Отчуждения вокруг ЧАЭС, которую покинули люди, стало еще проще проводить исследования. Лаборатории заработали еще активней, а правительство ослабленной Украины, которая только получила независимость, потеряла контроль над исследованиями.

Группа ученых, изучавшая ноосферу, достигла большого прогресса и начинает исследования в области пси воздействия на глобальном уровне Земли через ноосферу. Учеными движут благие намерения, они верят, что смогут с помощью разовых пси-воздействий смогут останавливать войны, решать конфликты мирным путем и устранить всю несправедливость, которая раздирает современный мир.

Один из экспериментов заканчивается трагедией. В 2006 году происходит вторая катастрофа на ЧАЭС. Произошел так называемый *пробой*, когда энергия ноосферы “вылилась” в биосферу планеты. Из-за этого на определенном участке Земли нарушились физические законы, изменилась топография, появились странные, необъяснимые современной наукой явления. Впоследствии эта территория и стала называться Зоной. Теперь она окружена правительственными войсками, но внутрь то и дело удастся просочиться наемникам, бандитам или просто искателем приключений, которых называли Сталкерами. Они занимаются тем, что собирают в Зоне артефакты (предметы, которые в результате пробоя приобрели особые свойства) и перепродают их через торговцев-контрабандистов частным лицам или организациям. Сталкеры, объявленные правительством вне закона, зачастую действуют поодиночке, но иногда образуют группировки, и самые крупные среди них две. Это Долг, который ратует за то, чтобы в Зоне все было под контролем, и Свобода, которая борется за всеобщий свободный доступ к любым местам Зоны.

Ученые, эксперимент которых привел к катастрофе, не погибли. Спор относительно того, как устранить последствия вышедшего из под контроля эксперимента привели к тому, что ученые разделились. Часть ученых ушла в Зону, где образовала группировку Чистое Небо. Чистое Небо решило, что устранить пробой можно, и ответ можно найти изучая саму Зону.

Другая часть ученых остались в лабораториях, где объединились с единое сознание, из-за чего были названы О-Сознанием. О-сознание видело решение проблемы в изучении самой ноосферы и сдерживании энергии ноосферы, проливающейся на землю. О-Сознание научилось контролировать поток энергии, который идет из ноосферы, однако энергия была

настолько велика, что периодически приходится сбрасывать ее излишки, что приводит к Выбросам в зоне. Во время выброса кольцевая волна энергии ноосферы прокатывается от центра Зоны к ее окраинам, что приводит ко всевозможным как физическим, так и психическим последствиям.

Понимая, что для поиска решения необходимо время, О-Сознанием выстроило эшелонированную оборону на подступах к центру Зоны для того, чтобы исключить возможность проникновения кого бы то ни было к самому О-Сознанию. Основным уровнем обороны стала экспериментальная пси-антенна под Припятью, которую в последствии сталкеры называли Выжигателем Мозгов. Ее излучение сводило с ума любого человека, который попадал в радиус ее действия, и О-сознание получало контроль над таким человеком. Ни одна экспедиция не вернулась из похода к центру Зоны. Вторым этапом защиты стала иллюзорный Монолит, который по легенде сталкеров мог исполнить любое желание. Эта легенда притягивала сталкеров к центру Зоны как магнит, однако все они попадали под контроль О-сознания на Радаре, или самого Монолита.

Уникальность Зоны сулила грандиозные открытия во всех областях науки. Корпорации, частные компании и спецслужбы государств охотились за всеми уникальными объектами Зоны. Огромный спрос толкал все больше отчаянных смельчаков в Зону, где рискуя жизнью среди смертельных ловушек и не менее смертельных людей, можно было находить артефакты. Некоторые шли в Зону от отчаяния, в надежде найти Исполнитель Желаний. Сталкеры стали частью Зоны.

Первый поход Стрелка

Большинство сталкеров никогда не ходили дальше Свалки, однако там нельзя было отыскать что-либо уникальное. Смельчаки ходили дальше за по-настоящему уникальными артефактами. Но лишь единицы отваживались пойти к центру Зоны.

Сталкер по кличке Стрелок вместе со своей группой нашел старые карты подземного города, который находился под Припятью. Стрелок понял, что по подземельям он сможет пройти Выжигатель Мозгов. Собрав группу из двух самых преданных людей – Клыка и Призрака, Стрелок добирается до ЧАЭС.

Группа Стрелка уперлась в закрытую кодовую дверь в Control Monolith. Дальше пути не было. Понимая, что без дешифратора им не открыть дверь, группа решает вернуться обратно и собрать дешифратор. Прихватив несколько уникальных артефактов, группа двигается обратно.

О-сознание обнаружив практически у своих дверей 3 сталкеров и понимая, что выстроенной обороны оказалось недостаточно, активирует грандиозный выброс для того, чтобы уничтожить группу стрелка.

Это небывалый по силе выброс приводит к трем событиям (которые важны для сценария):

Событие 1. На выходе с уровня AES, выброс накрывает группу Стрелка.

Событие 2. Выброс меняет карту Зоны. Перекрываются проходы к Ростку и Бару. Появляются проходы к новым уровням.

Событие 3. Игрок, ведущий ООН-ев к странному месту, попадает под выброс.

В результате выброса.

Событие 1. Стрелок сильно изранен и не может сам передвигаться. Призрак и Клык пострадали меньше и приносят Стрелка в условленное место, где стрелка может подобрать Доктор.

Событие 2. Меняется карты Зоны. Пропадает Бар и Росток. Появляются новые уровни, в том числе и город Призраков. Начинается война группировок за передел сфер влияния. Образовываются пространственные пузыри, в которых куда не ходи ведут в исходную точку (как собственно в фильме стакер). Сталкеры и целые группы застряли в них во время выброса. Время и пространство ведут себя странно в этих местах. Часто сталкеры слышат обрывки радио переговоров таких групп, причем нельзя с точной сказать из какого времени, что еще больше запутывает ситуацию.

Событие 3. Игрока копирует Ноосфера. Копия и Оригинал разделяются. Оригинал оказывается у края Зоны, где его подбирает патруль Чистого Неба.

Итак.

Группа Стрелка. Едва уцелев от грандиозного выброса, Клык с Призраком доносят израненного Стрелка в условленное место, где его подберет Доктор. Доктор — легендарная личность, живущая в некоем скрытом от посторонних глаз мистическом месте, и который сможет собрать Стрелка практически из кусков. Клык и Призрак отправляются искать детали для Дешифратора и готовит 2-й поход к центру Зоны.

О-сознание. О-Сознание понимает, что Стрелок, побывав у дверей Control Monolith, обладает информацией, которая, будучи раскрытой, может привести к гибели самого О-сознания. О-Сознание реагирует сильными выбросами на любое действие группы Стрелка. Зону все чаще сотрясают Выбросы. О-Сознание начинает программу S.T.A.L.K.E.R., зомбируя сталкеров на выполнение определенной цели.

Чистое Небо. Чистое Небо после грандиозного выброса понимает, что произошло нечто нехорошее. Участившиеся выбросы “расшатывают” географию и физические законы Зоны. Чистое Небо понимает, что приближается катастрофа....

Чистое Небо решает во чтобы то ни стало установить причину начавшихся катаклизмов и устранить эту причину.

Ноосфера. Помимо 2- основных сил – О-Сознания, в зоне появляется третья сила – сама Ноосфера. В результате последних событий Ноосфера, подобно лемовскому Солярису осознала себя в качестве мыслящей личности и впервые прикоснулась к сознанию человека. Зародившееся сознание ноосферы и его логика непостижима для человека – это сверхрузум, но в то же время он похож на новорожденного ребенка.

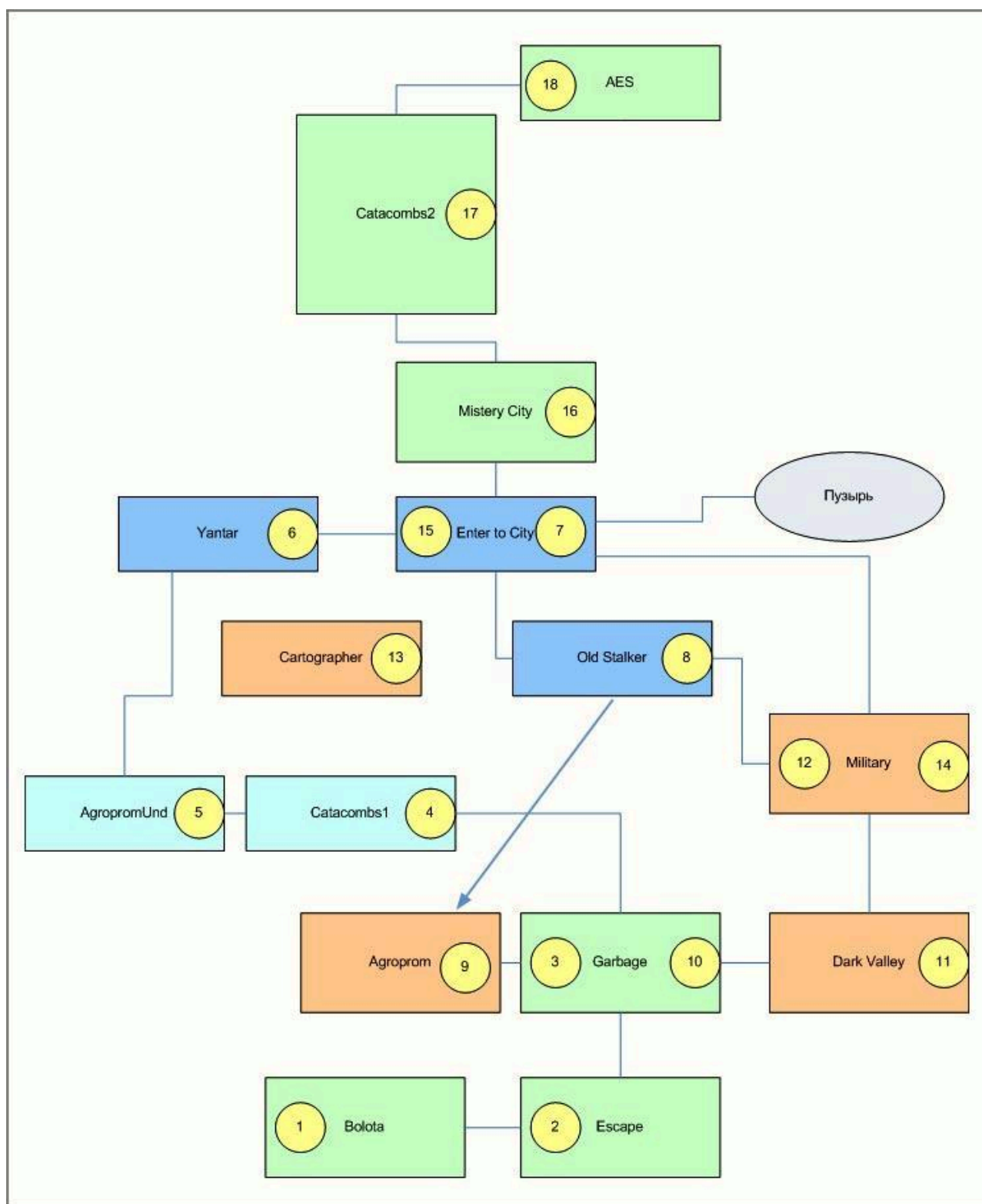
С этого момента в Зоне начинаются странные вещи. Одних и тех же людей видят в разных местах одновременно. Странные видения невероятных мест и событий, расшатывают рассудок сталкеров. В Зоне находят искореженные тела сталкеров, с “выгоревшей” нервной системой, вид заставляет вздрогнуть даже самых тертых сталкеров.

Война группировок. Пропадают проходы через Бар и Росток. Появляется проход на Болота, Лиманск-13 (Город Призраков) и Катакомбы под Припятью. Разгорается война группировок за новые территории проходы через них.

Пространственные пузыри. В результате первого грандиозного выброса образуются “пространственные пузыри”, кольца Мебиуса, в которых куда не иди, попадаешь в обратную точку. Сталкеры и целые группы потерялись в таких пузырях. Зона “запузырилась”.

Главный герой – Наемник, во время одного из заданий, попадает под сильный выброс, который изменил карту Зоны, и едва не гибнет в нем. В момент выброса, происходит дублирование главного героя и его копия оказывается у края Зоны, в районе Болот, где его подбирает патруль Чистого Неба. С этого момента начинается история игры

Последовательность уровней



Интро

Наемник, вместе с учеными из ООН идущий к пространственному пузырю, Большой Выброс, потеря сознания и странные галлюцинации (которые, как игрок сможет догадаться лишь в финале игры, на самом деле сопровождали процесс копирования).

Старт игры

Уровень: Болота

Болота. Лагерь «Чистого Неба»



Палатка чистого неба. Потрепанное, кустарно отремонтированное инженерное оборудование.

Игрок слышит разговор Врача и ЧН о том, что у него очень странная диаграмма мозговых сигналов. Никогда такого не видели. Нервная система разрушается, наверно это связано с выбросами.

Игрок приходит в себя.

Наконец Наемник может встать (Игрок получает управление).

Ну и потрепало тебя, хорошо что наши тебя нашли, а то собаки обглодали бы до костей. Хорошо что очнулся, хотя с головой судя по тому что говорит Док, у тебя явные проблемы

Убедившись, что Наемник окончательно пришел в себя, Лидер дает ему первое задание.

Мы тебе жизнь спасли, так что ты вроде как нам должен. Пока у тебя ноги подкашиваются, серьезного задания я тебе не дам – только для разминки.

На краю болота есть несколько наших форпостов. С одним из них как раз недавно прервалась связь. Мотнись туда – это недалеко, посмотри что случилось. Может, у них просто рация сломалась, а может, и что посерьезнее. У нас здесь в лагере оружия сейчас почти нету, но вот тебе пистолет.

Задание Сходить на форпост

Выйдя наружу, Игрок понимает, что когда-то на месте базы ЧН располагался поселок, после его залила река, которая позже превратилась в болото. Теперь из топи торчат стены и крыши сельских домов, между которыми можно передвигаться по мосткам. На краю лагеря стоит накрененный полузатопленный ржавый корпус небольшого корабля, в рубке его устроен наблюдательный пункт (из иллюминатора торчит ствол пулемета). Помимо этого, здесь есть парочка построек, поставленных уже ЧН — навес с ящиками, большая армейская палатка.

Игрок идет между камышами в сторону форпоста, по дороге наталкивается на первый, совсем небольшой пространственный пузырь — по сути, это нечто вроде «заколдованного места»: Игрок видит впереди лежащий на земле автомат, пытается подойти к нему, чтобы взять, но не может приблизиться.

Форпост представляет собой пару домиков и невысокую наблюдательную башенку. В домиках Игрок видит кровь и трупы, а когда залезает по лестнице на башенку — откуда-то из-за домов выскакивает болотная тварь-мутант, которая, по всей видимости, и растерзала людей. Убить ее имеющимся оружием Наемник не может (то есть если он соскакивает с лестницы обратно на землю, тварь его обязательно загрызает), но и тварь не может подняться за ним по лестнице. Следы крови ведут наверх башни. Поднимаясь по ним он видит погибшего сталкера и автомат. Убиваем быстро бегущую вокруг башни тварь. На горизонте начинает пылать приближающийся выброс.

На связь выходит Лидер ЧН.

Черт, бросай все и дуй в лагерь. Вновь приближается Выброс!

Задание Вернуться в Лагерь

Игроку ничего не остается, как мчаться назад к лагерю под начинающийся выброс. По дороге ему могут встретиться несколько болотных тварей.

На подходе к лагерю над игроком пролетает вертолет, который задевает выброс и под радиопереговоры пилотов, вертолетов красиво падает (WOW эффект).

Игрока накрывает Выброс. Потеря сознания. Глюки 1.

В палатке Доктора 2

Лидер-Игроку. Ну, ты в рубашке родился, за неделю два раза под выброс попасть и уцелеть. Видать не простой ты товарищ и судьба бережет тебя. У меня для тебя две новости хорошая и плохая.

Плохая — док тебя опять обследовал. Теперь сомнений нет: после каждого Выброса твоя нервная система все больше иссушается, ну или стирается, называй как хочешь. Понимаешь меня? Еще несколько Выбросов — и тебе конец, но ты не просто умрешь в мучениях, нет. Док не знает, что с тобой вообще происходит.

Хорошая — я хочу дать тебе работу. Как видишь, Зону трясет и дальше будет только хуже. У нас есть информация, что последние катаклизмы — это реакция на сталкеров, ая побывала в центре Зоны и сейчас находятся где-то в Зоне. Я тебе так скажу — Зона не отдаст своей тайны и выброс, который столько всего натворил — это только начало.

Баланс в Зоне очень хрупкий, и если не остановить Выбросы – нам всем труба. Нам необходимо узнать кто был в центре Зоны и остановить их. Либо это сделаем мы, либо это сделает Зона, но угробив всех нас.

Нам шепнули, что на Кордоне у Торговца был сталкер, который искал очень редкие детали. Подобные девайсы обычному человеку просто так не понадобятся, они явно для чего-то серьезного нужны. Сходи к Торговцу, разузнай, кто у него был, как человек тот назвался, какие детали он хотел раздобыть да куда дальше пошел...

Варианты Да/Нет

Дополнительная информация – Сейчас в Зоне идет настоящая война группировок. Мы контролируем только небольшие клочки территории, болота, да еще пару мест. Ты наемник, и к тебе все относятся нейтрально. Поэтому тебе будет проще выполнить мои задания.

Глобальное задание – Расследование.

Получить информацию у торговца

Уровень Кордон

Итак, чтобы спасти Зону и себя самого, Наемник приступает к выполнению задания ученых из Чистого Неба. Ему необходимо провести расследование для того, чтобы собрать информацию о таинственной группе людей, которые была в центре Зоны, а также их планах, на которые так нервно реагирует Зона. При этом он должен спешить, так как каждый последующий Выброс приближает его нервную систему к разрушению.

В то самое время, когда Наемник идет от Болот на Эскейп, к Торговцу, совсем в другой части Зоны Доктор забирает Стрелка из условленного места и начинает лечить его. В результате Стрелок надолго выпадает из нашей истории.

И в это же время Призрак с Клыком занимаются дешифратором, при помощи которого группа (после того как Доктор вылечит Стрелка) надеется проникнуть сквозь дверь Control Monolith и попасть в загадочный центр Зоны. Призрак, лучше разбирающийся в электронике, паяет схему, а Клык разыскивает и покупает детали.

Эскейп



Наемник добирается до Торговца и пытается разузнать про покупателя редких деталей. Торговец вроде и не прочь дать инфу, но привычки старого торгаша мешают ему делиться чем-либо бесплатно. Хорошо, — говорит он, — я тебе расскажу все, что ты хочешь узнать, но сначала, будь добр, сделай для меня одно дельце?

Помочь Сталкерам

Тут парочка сталкеров должны были доставить заказчику из Зоны интересный артефакт. Все как обычно проходит под мои гарантии. Заказ горячий – клиент платит деньги за товар доставленные вовремя. Но эти олухи так гремели по округе, что каждая собака знала, что они идут с хабаром. Вот и прижали их местные бандюганы. Короче дуй на север – там в ложбине бандюганы прижали моих ходоков, сами они вряд ли выберутся живыми. Поможешь отбиться Сталкерам – информация про сталкера, которому я продал детали, твоя.

Сценка представляет собой перестрелку, в которой чуваки перестреливаются но не гибнут пока не подойдет игрок.

У игрока есть выбор ломиться в лоб на бандитов или зайти справа где стоит небольшой дом и с нычке в крыше завалить бандитов стыла.

Отбиваемся от бандитов – сталкеры садятся к костру.

Есть еще один выбор – вернуться к Торговцу или завалить самих Сталкеров и забрать артефакт к себе.

Вернуться к Торговцу

Торговец-Игроку. Молодец наемник. Я хоть и за рубль удавлю кого угодно, но слово держу. Был у меня сталкер, который назвался Клыком. Он мне целый список деталей заказал. Но, кто ж знал что эти железяки кому-то нужны. У меня была только одна деталь из его списка. На кой черт все это ему понадобились – ума не приложу.

Долго выпытывал меня, где можно найти остальные. Отправил я его к Черному Копателю на Свалку. Я видел многих Сталкеров диггеров, которые изрыли многие страшные каткомбы и подземные склады, но Черный Копальщик – лучший. Если он чего из-под земли не выкопает, значит этого в Зоне нет. Вот в общем-то и все, координаты Копальщика я тебе скинул.

Второстепенная линия на Кордоне

У торговца есть второстепенная линия из 3 заданий связанный с контрабандой Контейнера через кордон военных.

Задание 1 – найти контейнер в пузыре, где погибли посыльные.

Задание 2 – пройти ловушку бандитов на выходе из пузыря.

Задание 3 – пройти кордон военных. Сетлс миссия.

Пока Наемник общается с Торговцем, Клык добирается до Черного Копателя. Однако тот просит очень уж много за вторую часть деталей, и Клыку ничего не остается, кроме как добыть их другим путем. Он говорит Копателю, что согласен заплатить назначенную цену и идет с продавцом к его подземному тайнику, где у Копателя и спрятаны самые редкие, дорогостоящие девайсы. Там Клык убивает Копателя, после чего собирается смотаться с деталями — но в этот момент на него нападает случайно забравшийся в тайник кровосос. Клык едва живой выбирается из подземелья с деталями и кое-как доползает до находящегося неподалеку лагеря Черного Копателя.

Свалка. Тайник Чёрного Копателя.



Поговорить с Черным Копальщиком

Придя на Свалку, Наемник находит лагерь Черного Копателя, где видит раненого сталкера. Тот говорит, что он и есть Копатель, и что покупатель, назвавшийся Клыком, действительно был у него, хотел купить некие редкие детали.

Черный Копатель повел его в свой подземный тайник, и там Клык чуть не убил его, забрал детали и скрылся. Копатель же, едва живой, с трудом дополз до своего лагеря. Наемник дает ему аптечку и спешит к тайнику, указанному Черным Копателем.

Тайник располагается в пустотах под холмом со свалкой техники. Вход представляет собой контейнер с люком, запирающимся снаружи. Когда игрок спускается в тайник, Клык, тайно проследивший за ним от лагеря, запирает люк. Наемник оказывается в начале лаза, уходящим вглубь под холм. Лаз то сужается, то становится шире, петляет. После пары поворотов Игрок натывается на старый автобус, вросший в спрессованный мусор, и составляющий единое целое с горой. Фары тускло освещают лаз, мигает оранжевая габаритная лампочка. Наемник продолжает спуск внутри салона автобуса и обнаруживает, что его задняя дверь заперта. Возвращается к водительскому креслу, открывает дверь, идёт дальше. Ещё пару поворотов внутри лаза — и он оказывается в тайнике Копателя.

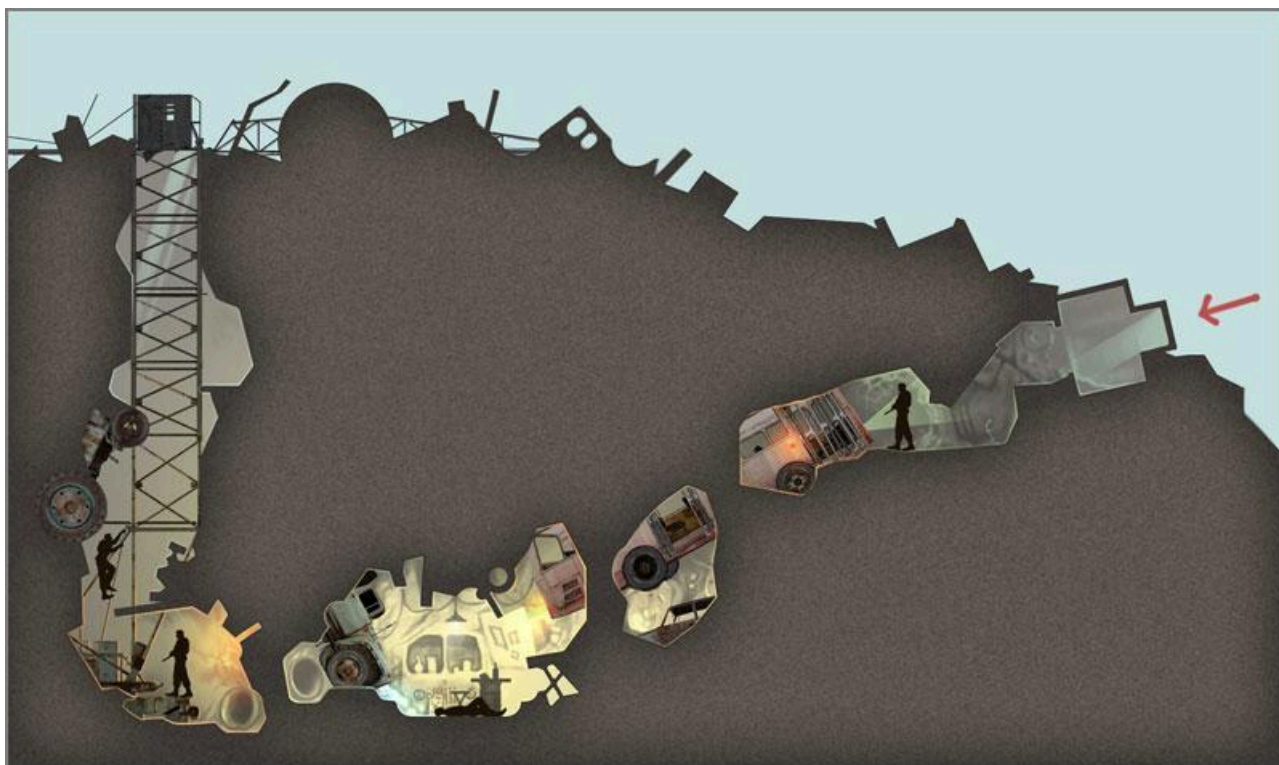


Схема тайника Черного Копателя

Это небольшое уютное помещение, где можно стоять в полный рост. Из стен торчат остовы автомобильной техники. У самого сохранившегося грузовика заведён двигатель, который и питает электричеством все лампочки в тайнике. Наемник видит матрац, стол (жестяной лист на бочке) и раскладную табуретку; это уютное место — ведь здесь Копатель не только хранил артефакты, но и жил временами, укрываясь от бурь или выбросов.

На полу труп, подплывший кровью, вокруг следы погрома. В руке у трупа порванная фотография, и когда Наемник берет ее, то видит двух человек: того самого раненого сталкера из лагеря, который отправил игрока в тайник и еще одного мужчины, на фоне ЧАЭС! На обратной стороне записка от Стрелка к Клык и Призраку со списком деталей, которые нужно собрать для дешифратора. В тексте указано место встречи – тайник группы.

Увидев Клыка на фотографии, игрок понимает, что его обманули, этот мертвец в тайнике и есть Черный Копатель, а в лагере он на самом деле разговаривал с Клыком. Но тогда почему был так сильно изранен Клык, а Копальщик мертв?

В этот момент из темного угла под заведённым «ЗИЛом» слышится рычание. Игрок не видит кровососа, так как это место заслонено щитом (старым агитационным плакатом с изображением счастливой работницы и какой-нибудь дурацкой призывной надписью о мужестве). Кровосос бьет в щит, пытаясь прорваться к игроку. Как на зло начинает мигать освещение в бункере. За щитом находится труба – это единственный выход из тайника. Подойдя ближе к щиту или выпустив в него очередь, игрок активирует сцену с кровососом. (Помещение должно быть достаточно просторным, чтобы кровосос мог передвигаться). Убив кровососа, перед игроком открывается труба – лаз, который идет к выходу.

Теперь игроку все ясно. Клык убил Копальщика, забрал детали из тайника, но потом на него напал кровосос. Клык едва унес ноги от кровососа, и, увидев, что игрок ищет именно его, будучи сильно израненным, просто отправил его в ловушку.

Второстепенные задания.

С PDA Копальщика игрок получает несколько координат подземных хранилищ и складов на разных уровнях. Необязательные задания.

Выбраться из тайника Черного Копателя

Теперь Игрок узнал имена двух участников группы, Клыка и Призрака. По фотографии с фоном Станции понимает, что именно они и пытаются проникнуть в центр Зоны. Также он получает список из трех деталей, две из которых Клык уже имеет. А еще узнает о том, что есть некий тайник, через который члены группы обмениваются сообщениями.

Через PDA Наемник сбрасывает всю собранную инфу в Чистое Небо.

Лидер-Игроку. Клык ушел и теперь нужно искать тайник группы. Лидер говорит, что есть у них одна зацепка. У Клыка есть друг - Седой, который может что-то знать. К нему то мы и наведемся. Приборы опять зашкаливают – приближается выброс. Выбирайся из этой норы быстрее, ненароком и завалить может.

Начинается тряска. Звуки осыпающегося грунта, приглушенный тоскливый скрип металлических конструкций – свалка вот-вот просядет. По трубе Наемник попадает в очередной лаз, в котором можно узнать основание строительного крана, вертикально погруженного в землю. Как только Наемник взбирается на нижнюю платформу крана, происходит обвал на том месте, где он только что стоял. Беглец лезет вверх по шатким конструкциям, в процессе чего ему необходимо решить две-три мини-задачи на время (успеть перепрыгнуть с одной платформы на другую, пока она не оборвалась, или выстрелить по какой-нибудь доске, которая упадет нужным образом и станет мостиком к оборванной лестнице). В конце концов, он выбирается наверх по стреле, выходит из кабины крана и бежит к катакомбам.

Небо полыхает, приближается выброс.

Лидер-Игроку. Торопись. Рядом с тобой бандюки раскопали старые катакомбы. Пробивайся в катакомбы, там ты можешь спастись от выброса.

Пробиться в катакомбы.

Миссия на время.

Катакомбы-1



Вход в катакомбы уже существует в оригинальном Сталкере на локации Garbage (Свалка). Это железнодорожный тоннель (см. скриншот. На переднем плане – кабина крана – именно из неё мы выползем на поверхность после посещения тайника Чёрного Копателя. Хотя на тот момент она ещё будет стоять ровно). В оригинальной игре тоннель заполнен аномалиями, завален вагонами, и пройти по нему нельзя. В нашей истории проход будет свободным.

Бандитов охраняют вход в катакомбы. Перестрелка.

Несколько бандитов скрываются в туннеле, спасаясь от выброса. (Стрельба по ним не вызовет ответной атаки, да и вообще какой-либо реакции – им не до того). Следуя за ними внутри тоннеля, Игрок сворачивает в ответвлении тоннеля, куда ведёт полотно. За бандитами закрываются ворота, и Наемник, как ни пытается, не успевает проскочить следом. Ворота закрылись, а между тем Выброс все приближается – нужно искать убежище. Неподаляку виднеется ниша в стене, оттуда виден мерцающий свет. Спускаемся вниз по лестнице. По коридору, альтернативным путём, Наемник попадает в то самое помещение, где скрылись бандиты.

Помещение ощутимо трясет, слышатся раскаты выброса.

Выхода назад на Свалку нет – лестница в «альтернативном» коридоре сломана, – Игрок не может выбраться наружу. В помещении несколько бандитов. Из разговора становится ясно, что бандиты собираются делать ноги на дрезине. Дрезина с прицеплённой платформой стоит тут же — уже заведен мотор.

Вне зависимости от того вступит игрок в перестрелку или нет, шарахает выброс и накрывает игрока. Наемник теряет сознание.

Глюки 2.

После этого его вновь посещают странные видения, в которых он видит незнакомые места и людей глазами другого человека. Помимо прочего, он видит, как помогает Клыкку спастись от бандитов из группы Борова, а его самого (то есть того человека, глазами которого Наемник видит происходящее во время галлюцинаций) бандиты хватают и бросают

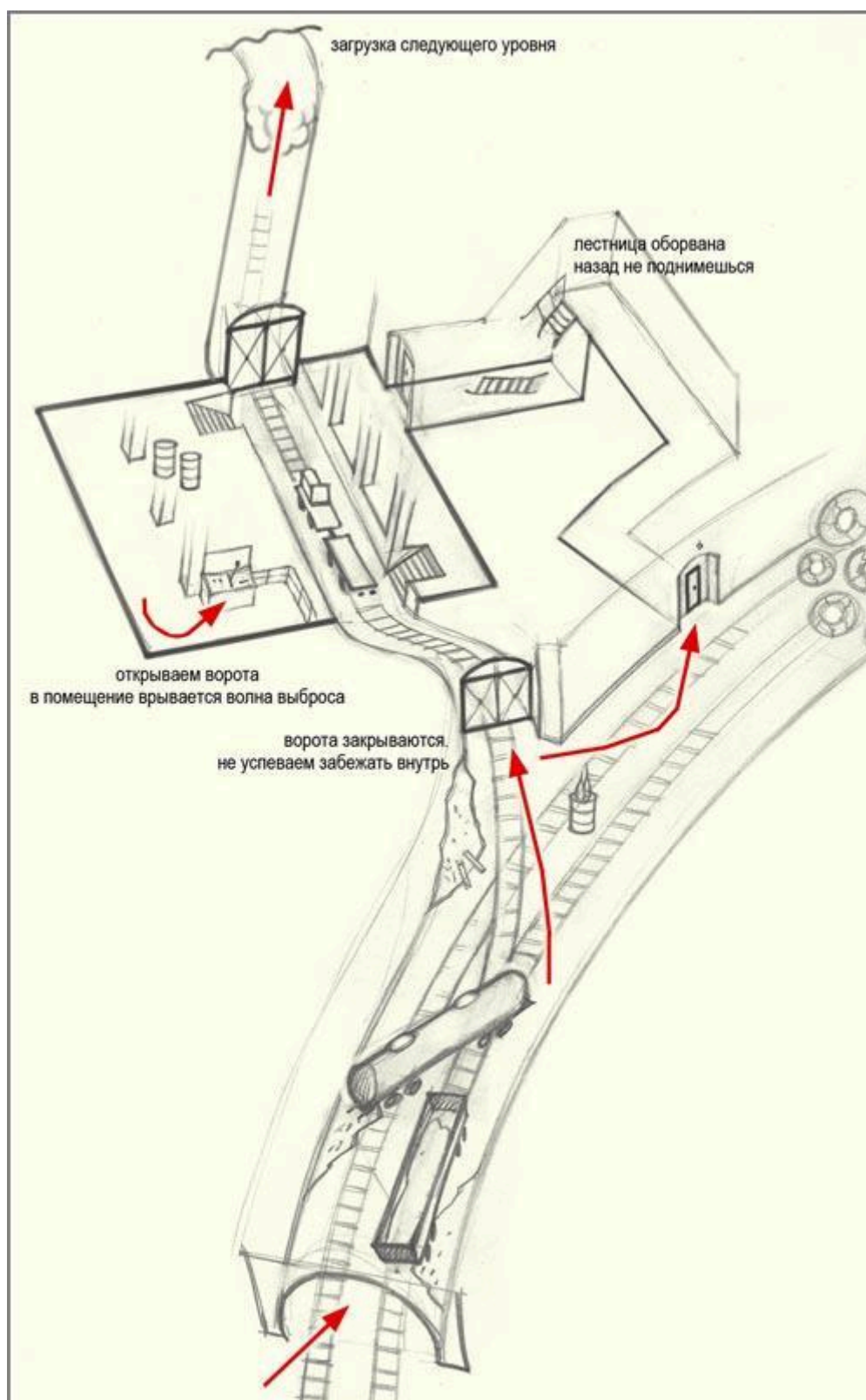
в подземную тюрьму, устроенную Боровом где-то в глубине Зоны (лишь несколько позже проницательный игрок сможет понять смысл этой галлюцинации).

Приходим в себя. Ролик на движке игры.

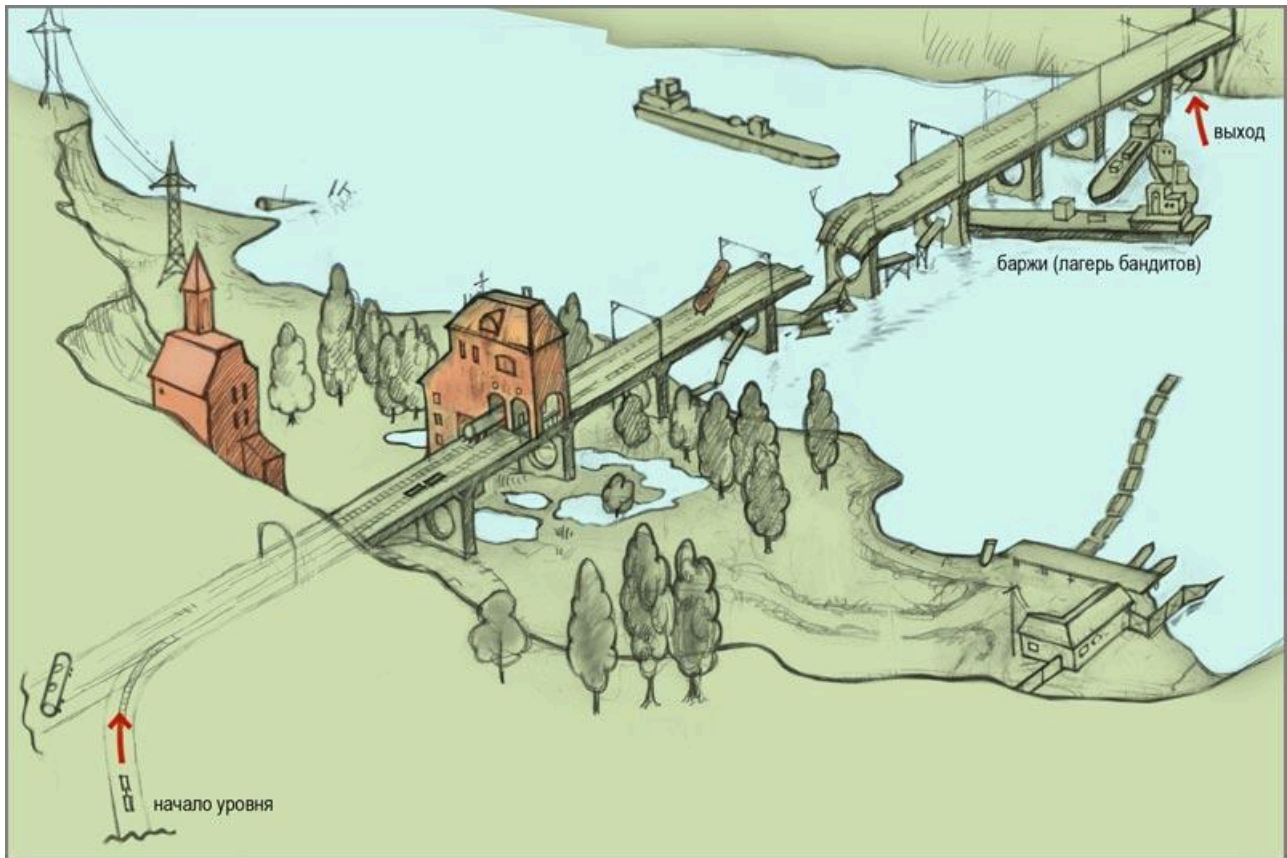
Темный угол. Через разлом в стене. Видим двух бандюков сидящих у костра и обсуждающих выброс, планы бандитов

Когда Наемник приходит в сознание, с ним связывается ЧН. Пока он валялся в отключке, прошло довольно много времени, и люди ЧН нашли Седого. Его хорошенько потрясли и получили информацию о том, что тайник группы расположен где-то в подземке Агропрома. В принципе, по Катакомбам, где находится Наемник, можно попасть туда. Тем более сейчас на поверхности все еще нестабильно после Выброса, да и приборы что-то странное показывают, неопределенное — такое впечатление, что вскоре может еще один Выброс произойти. Если Наемник пойдет к Агропрому по поверхности, там по пути больше никаких подземных помещений не будет, и в случае повторного Выброса укрыться ему негде. А раз так — лучше через Катакомбы пробираться.

Наемник садится на дрезину и заезжает в тоннель — никакого другого пути просто нет. Здесь происходит загрузка следующей локации. (Игрок может пойти в тоннель пешком, если пожелает – это не повлияет на геймплей, но добавит инвариантности)...



Мост через Припять



Следующий уровень начинается с поездки на дрезине по тоннелю. (Или без дрезины) Поворот – и Игрок видит выход наружу. Перед ним река Припять (один из её рукавов), на противоположном берегу холмы, а за ними – Агропром (географически Игрок, перемещаясь под землёй, обогнул Агропром с левой стороны и теперь находится западнее. Там вполне может быть река...). Через реку ведёт мост, но он частично разрушен, и по нему нельзя перебраться на другой берег.



Наемник спускается под мост, к опорам. Они представляют собой монументальные бетонные плиты с выразительными круглыми проёмами посередине. Ритм этих проёмов-колец, уходящих к дальнему берегу и вода между ними – главная визуальная «изюминка» данной локации. (См. рисунок).

Пробираясь от одной опоры к другой, Игрок решает различные аркадные мини-задачи: проходит по деревянным помостам, сооруженным бандитами, прыгаем по руинам моста, частично выглядывающим из-под воды. Наконец, добирается до нескольких грузовых барж, на которых бандиты поставили временный лагерь. Баржи уставлены контейнерами, ящиками и бочками – здесь начинается стелсовый геймплей. Последнее отверстие в опоре моста ведёт внутрь холма, под землю. Так Наемник попадает к подземельям Агропрома.

В это время Доктор, наконец, привел Стрелка в порядок и тот уходит. Его возвращением к активной деятельности и вызван последний Выброс, пережитый Наемником в начале Катакомб.

Подземелья Агропрома

Итак, Наемник проник в подземку Агропрома. Игрок не знает точно, где находится тайник, а разыскав его, обнаруживает, что дверь закрыта на электрозамок. Он связывается с ЧН, и те говорят, что если стоит электрозамок, то где-то должен быть пульт управления. От тайника отходит три электрокабеля, один из них искрит; необходимо, следуя за кабелем, найти рубильник.

(Эта локация должна иметь структуру лабиринта – несколько петляющих разветвлений (оптимально – три). Один путь оканчивается тупиком, второй - возвращает нас на прежнее место, к развилке, и третий, верный путь, – к электрозамку. Таким образом, геймплей с ориентированием по кабелю будет оправдан самой геометрией уровня)

Найдя тайник, Наемник читает переписку Стрелка, Клыка и Призрака (из оригинального Сталкера). В результате у Игрока есть следующая информация:

Он знает про всех трех участников группы, знает их имена, знает планы второго похода к центру Зоны. Он знает, что лидер группы по прозвищу Стрелок в данный момент

пошел к Ученым на Янтарь, а Призрак с Клыком ищут третью часть деталей для дешифратора. По сути, первое глобальное задание — Расследование — завершено.

Чистое Небо, узнав, что Стрелок готовит второй проход к центру Зоны, решает, что это приведет к окончательной катастрофе. Цель существования ЧН с этого момента — остановить Стрелка.

Наконец-то ЧН выдает Игроку новую информацию о себе. Лидер сообщает, что когда-то они так же принимали участие в тех экспериментах, из-за которых произошла катастрофа. Затем ученые разделились на два лагеря, и одна группа получила кодовое имя О-Сознание. Эта группа находится где-то в центре Зоны, они-то и генерируют выбросы, к ним и подбирается Стрелок со своими друзьями. Если он сможет при помощи дешифратора пройти через дверь Control Monolith, испуганное его приближением О-Сознание сгенерирует такой мощный Выброс, что нервная система Наемника сгорит в одно мгновение. Теперь ему необходимо во что бы то ни стало и как можно быстрее остановить Стрелка и его группу.

Из информации в тайнике стало известно, что Стрелок пошел на Янтарь, к живущим там ученым, во главе которых стоит человек по фамилии Сахаров. ЧН дает указание Игроку идти следом — либо чтобы догнать Стрелка, либо, если он успеет покинуть Янтарь, чтобы узнать о цели его визита к ученым — эта информация поможет разгадать дальнейшие планы Стрелка, ведь до сих пор непонятно, каким именно путем он собирается двигаться к центру Зоны. Еще Лидер говорит, что в это время основная боевая группа ЧН пойдет по следам Клыка и Призрака.

В это время: Стрелок, чье лицо после Доктора еще перемотано бинтами, приходит к Сахарову и рассказывает, что он планирует поход к ЧАЭС. Для этого Стрелку необходимо пройти через так называемый Выжигатель Мозгов, то есть устройство, излучение которого уничтожает нервные клетки головного мозга. Нужна помощь ученых в изготовлении защиты от Выжигателя. За это Стрелок обещает принести всякие интересные данные и, возможно, материалы/артефакты из самого центра Зоны. Стрелок показывает фотографию с ЧАЭС с их первого похода, чтобы доказать ученым, что он способен дойти до центра Зоны. Сахаров соглашается помочь.

Итак, Наемник отправляется на Янтарь, к живущим там ученым.

Янтарь

Большая часть Янтая накрыта излучением, которое тлетворно влияет на живые существа и превращает их в агрессивных зомби. На бункер, где заперлись ученые, нападают зомбированные сталкеры и монстры.

Когда Наемник подходит к бункеру, как раз начинается небольшое затишье, так что ему приходится пристрелить лишь нескольких особо настырных тварей, после чего он входит в бункер. Вход представляет собой шлюз, то есть коридорчик между двумя герметично закрытыми дверями, и тут-то Наемника подстерегает ловушка, устроенная Стрелком и Клыком: срабатывает баллон с усыпляющим газом. Наемника, однако, оставляют в живых — в полубессознательном состоянии он слышит разговор Стрелка и Клыка. Клык удивляется: - Не может быть, я уверен, что этот парень сейчас лежит у Борова в тюрьме. Он спас меня, хотя сам и угодил к Борову в плен. Стрелок: — Возможно, это один из тех странных сталкеров, которых видят одновременно в разных местах...

В общем, Клык неожиданно узнает Наемника, будто уже имел с ним дело раньше, и даже говорит о том, что Наемник, оказывается, недавно спас его от бандитов, к которым

после того сам угодил в плен. Теперь в благодарность Клык со Стрелком решают не убивать своего преследователя (а они узнали от Седого, что их кто-то выслеживает, потому-то и устроили эту ловушку) и уходят.

Пришедший в себя Наемник пытается добыть информацию у Сахарова, но тот сначала требует выполнить задание для него: зомби буквально навалились на бункер ученых, и если их не отпугнуть, то они рано или поздно проникнут внутрь. Необходимо выбраться наружу и разместить в определенных местах цепь электронных передатчиков, которые своим контр-излучением отпугнут зомби.

Когда Наемник, сражаясь с монстрами, выполняет задание и возвращается в бункер, Сахаров рассказывает, что пришедший сюда со своим другом забинтованный сталкер собирается идти к центру Зоны. Чтобы он мог миновать Выжигателя Мозгов, ученые дали сталкеру так называемую электронную Шапку, после чего тот вместе с другом ушел.

На связь выходит Лидер и, получив новую инфу, взволнованно кричит, что Наемнику надо догнать Стрелка. В процессе погони за ним Игрок добирается до Входа в Лиманск, и здесь Стрелка теряет.

Красный лес. Вход в Лиманск

Дорога от Янтаря до погибшего города Лиманск протекает рядом с бывшим заповедником. По обеим сторонам автотрассы, плотной стеной стоят многолетние деревья. Параллельно шоссе, тянется старый кирпичный забор, увитый диким виноградом. Почти на всём протяжении забор скрыт от Игрока деревьями, и только местами проглядывает сквозь листву старая кирпичная кладка.

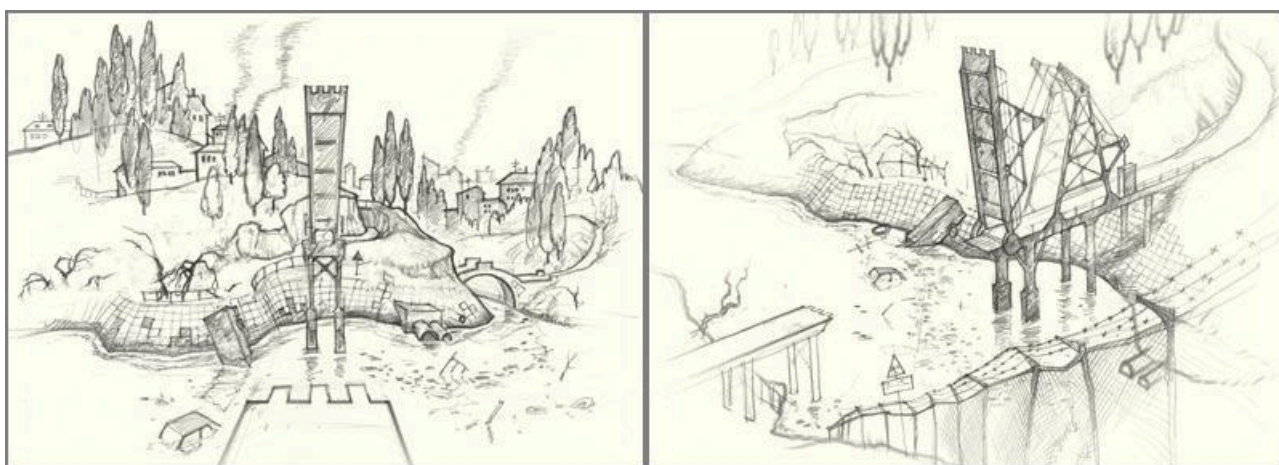


По пути в Лиманск Игрок увидит странное место – небольшая полянка, посреди которой проложен давешний забор, и покосившиеся кованые ворота с надписью «Лиманский заповедник». Сразу за воротами лес резко меняет свою окраску – там он рыже-красный и непролазно густой. Чуть позже Игрок узнает легенду этого места – однажды прекрасный заповедник с птицами и дикими животными в одну ночь стал красным. Никто больше не видел животных, в нём перестали петь птицы. И те несколько сталкеров, которые поодиночке из любопытства отправились в «Красный Лес» - не вернулись. Теперь это место обходят стороной. Теперь там только густой туман, тишина, и опадающие красные листья. (Техническая сторона уже обсуждена с Юрой – элементы вроде листьев и сгущающегося тумана вещи не трудоёмкие. У деревьев только поменяем цвет текстуры. Площадь леса будет совсем небольшой – метров 100 на 150, но за счёт плотности посадки деревьев, плотности тумана, и холмистого рельефа, мы заставим Игрока почувствовать себя песчинкой в

огромном лесу. В целом, локация потребует минимум моделинга – капёр, мост и кованые ворота – только ключевые детали).



Вход в Город Лиманск — берег реки, через которую можно перебраться лишь по подъемному мосту, что виднеется на другой стороне. На другом берегу кто-то воюет — виднеются вспышки выстрелов, фигуры людей. С другого берега начинают стрелять и по Наемнику. Оказавшись под шквальным огнем, он вынужден отступить. В любом случае, становится понятно, что просто так в Лиманск (а именно через него, как выяснится вскоре, ведет путь, по которому можно догнать Стрелка) не попасть. Для этого надо опустить мост — но как это сделать?



Путь к Лиманску идёт через зараженную радиацией речку. Вода в ней непрозрачная, зелёно-коричневая, с бульбами. Пройти по такой воде нельзя – даже когда Наемник стоит рядом с ней, то получает урон под аккомпанемент щелканья счетчика радиации. Кругом торчат соответствующие знаки и предупреждающие таблички. На берегу, ногами в воде, лежит труп сталкера (в позе человека, пытающегося выкарабкаться на сушу) – Игрок видит оголённые кости нижней части туловища и наполовину изъеденную одежду выше пояса. (Позже Игрок слышит от одного из персонажей рассказ о том, что когда-то в эту реку вылились тонны Ведьминого Студня, после чего вода и превратилась в этот самый студень. Отчасти, по этой причине и погиб город Лиманск.

Через реку ведёт разводной мост, а на противоположном берегу виден силуэт города. К небу поднимаются столбы черного дыма, слышны выстрелы. Ключевые элементы визуального стиля этой сцены: холмы, стройные тополя, сквозь кроны которых видны дома –

покатые крыши, чердаки, антенны на крышах, характерный рельеф провинциального городка с архитектурой 50-х (когда-то это было милое, уютное место). Справа - небольшой каменный мостик, под ним вглубь города уходит небольшое ответвление зараженной речки (см. рисунок) Потом, уже внутри города, Игроку придется пробегать вдоль этого «ручейка». А по мостику и будут возвращаться освобождённые нами военные из пространственного пузыря. В цветах города преобладают теплые оттенки – терракот, кирпич, морковно-желтая штукатурка. Берег выложен бетонной плиткой, которая чернеет ближе к воде. У берега – голые, чёрные стволы умерших от радиации деревьев.

Вышедший на связь Лидер говорит Наемнику: – Все, мы Стрелка упустили. Хотя теперь знаем: раз он Шапку себе раздобыл, значит, собирается к центру Зоны идти через Выжигатель Мозгов. Мы за ним идти не сможем, у нас ведь нет этой Шапки, и Сахаров вторую быстро не сделает. Другой путь к центру — Лиманск, в котором, по нашим сведениям, засели отряды Долга и Свободы, у них целая война там. Нужно, чтобы ты этот другой путь разведал, но сначала — мост поднять. Времени пока немного есть, ведь Стрелок все еще не получил дешифратора. Он сейчас на встречу с Призраком отправился наверняка, мы постараемся его выследить и догнать. Но если не выйдет — нужно заранее второй путь подготовить. Срочно двигай к старому сталкеру по кличке Лесник. Когда-то он действительно был лесником — следил за заповедником. Он живет здесь так давно, что партизанил против немцев, когда никакой Зоны еще и в помине не было. Он многое знает.

Шахтный капёр - жилище сталкера по кличке Лесник.

Итак, Игроку необходимо каким-то способом опустить мост, ведущий к Лиманску. По словам Лидера, в этом может помочь Лесник — пожилой сталкер, живущий где-то между Входом в Лиманск и Милитари. Есть только один путь к Леснику – через Красный Лес.





Есть только один путь к Леснику – через Красный Лес. Заходя в «Красный Лес» Игрок наткнётся на скелет сталкера (а лучше, лося – это было бы очень выразительно). Здесь будет соответствующая, холодящая душу музыка. Пробираясь по лесу, Игрок услышит легкий хруст веток, заметит промелькнувшую между стволов прозрачную тень, и снова станет тихо. В самой чаще на Игрока нападут сразу несколько прозрачных кровососов...

Вырвавшись из «Красного Леса» Наемник видит старый шахтный капёр. Это место будет уже не с красными, а с обычными, сухими деревьями. Внутри капёра он и находит Старика, которому рассказывает о последних событиях, о том, что Зону разрывают на части и виной тому Стрелок, которого необходимо остановить. Стрелок готовит проход через Выжигатель Мозгов с помощью электронной Шапки, а больше никто через Выжигатель пройти не может.

Старик долго ругается на ученых и правительство, которые все это устроили, и что-то занудно бормочет о том, что не нужно лезть туда, куда лазить не нужно. Мол, природа хранит свои тайны и это наказание людям, и всё такое прочее. Откряхтевшись, он говорит, что есть мужик по прозвищу Картограф, старинный друг Старика, которого тот уже давным-давно не видел. Это человек с удивительными способностями чувствовать Зону и интуитивно находить пути по пузырям, то есть кускам пространства, перепутавшимся внутри нее. В самые тяжелые моменты Картограф может помочь, но он не любит, когда его беспокоят по пустякам, и где он прячется сейчас — этого Старик не знает. Наверняка Картограф где-то в Зоне, но с его способностями он мог заныкаться где угодно. Впрочем, он создал некий ключ, по которому его можно найти. Части этого ключа он оставил у разных группировок в разных местах — в расчете, что когда всех настолько прижмет, что они будут готовы объединиться, то вот тогда только, соединив части, Картографа и смогут найти.

Старик дает первую часть ключа и говорит, что за второй следует идти на Агропром, к группировке Долга.

Агропром

На Агропроме находятся Долг, Свобода и нейтральные сталкеры. Кроме прочего, здесь в здании НИИ расположена мобильная база Долга, и периодически отряды Свободы совершают набеги на нее с целью грабежа информации и ресурсов.

Игрок может стелсом пробраться на базу и попросить командира Долга отдать ему ключ. Тот согласен сделать это только если Игрок поможет ему разобраться со Свободой, которая уже всех задолбала со своими нападениями. Чтобы помочь, необходимо выполнить несколько промежуточных миссий: выбраться с базы, перестреливаясь с солдатами Свободы, достигнуть лагеря нейтральных сталкеров и заручиться их поддержкой; вернуться поближе к базе и убить трех снайперов Свободы, засевших в разных точках вокруг нее.

Либо Игрок может решить помочь Свободе совершить успешную атаку на базу Долга, и тогда ему необходимо уничтожить базу нейтральных сталкеров (так как, по словам командира Свободы, сталкеры могут в любой момент атаковать их), стелсом проникнуть на базу Долга и т.п.

В любом случае, в финале Наемник получает вторую часть ключа — либо снимает ее с трупа командира Долга, либо тот сам вручает ее, как знак благодарности за помощь. Кроме того, либо командир Долга, либо командир Свободы сообщают, что, возможно, другая часть ключа находится на Свалке. Наемник отправляется туда.

Свалка

На Свалке расположены группировки Долг, Свобода, бандиты и нейтральные сталкеры. Здесь развернулась борьба за контроль дороги из глубины Зоны к Кордону, через который идет поток артефактов и контрабанды. Впрочем, сталкеры и бандиты играют роль фона, основная борьба, как и прежде, между крупными группировками. Перед Игроком вновь появляется выбор, кому помогать. По обеим сторонам дороги расположены ключевые точки: ангар, руины здания, кладбище машин, два перехода на Агропром, два перехода в Темную Долину — схватка за дорогу, по сути, является борьбой за них. В любом случае, третья часть ключа находится у местного командира Свободы, так что игрок в конечном счете может либо снять ее с трупа, либо получить в качестве благодарности за помощь. От него же (либо, если он решает помогать Долгу, — то от командира Долга) Игрок узнает, что последняя, четвертая часть спрятана у бандитов Темной Долины.

Тёмная Долина

В Dark Valley тусуются все те же Долг, Свобода и бандиты. В этой местности находится мобильная база Свободы, а также база бандитов. Свобода враждует с бандитами. Долг враждует со Свободой. Перед Наемником вновь предстает сложнейшая философская задача: решить, кому же он станет помогать в этот раз? — и, в зависимости от решения, действовать. Он может либо присоединиться к Долгу, вместе с ними перебить Свободу, а после — бандитов. Либо присоединиться к Свободе, вместе с ними перебить Долг, а после — бандитов. Либо присоединиться к бандитам, вместе с ними перебить Свободу, а после — Долг. В конечном счете он либо помогает бандитам и получает часть ключа в качестве благодарности, либо помогает Свободе или Долгу и получает часть ключа в качестве трофея.

Собранный ключ — это некое фантастическое устройство, надетое на руку Наемника. Оно необычным образом (целенаправленным свечением) показывает ему, как проникнуть в место, где обитает Картограф. При помощи ключа Наемник достигает портала и через него попадает в стационарный пространственный пузырь, то есть в Обитель Картографа

Обитель Картографа

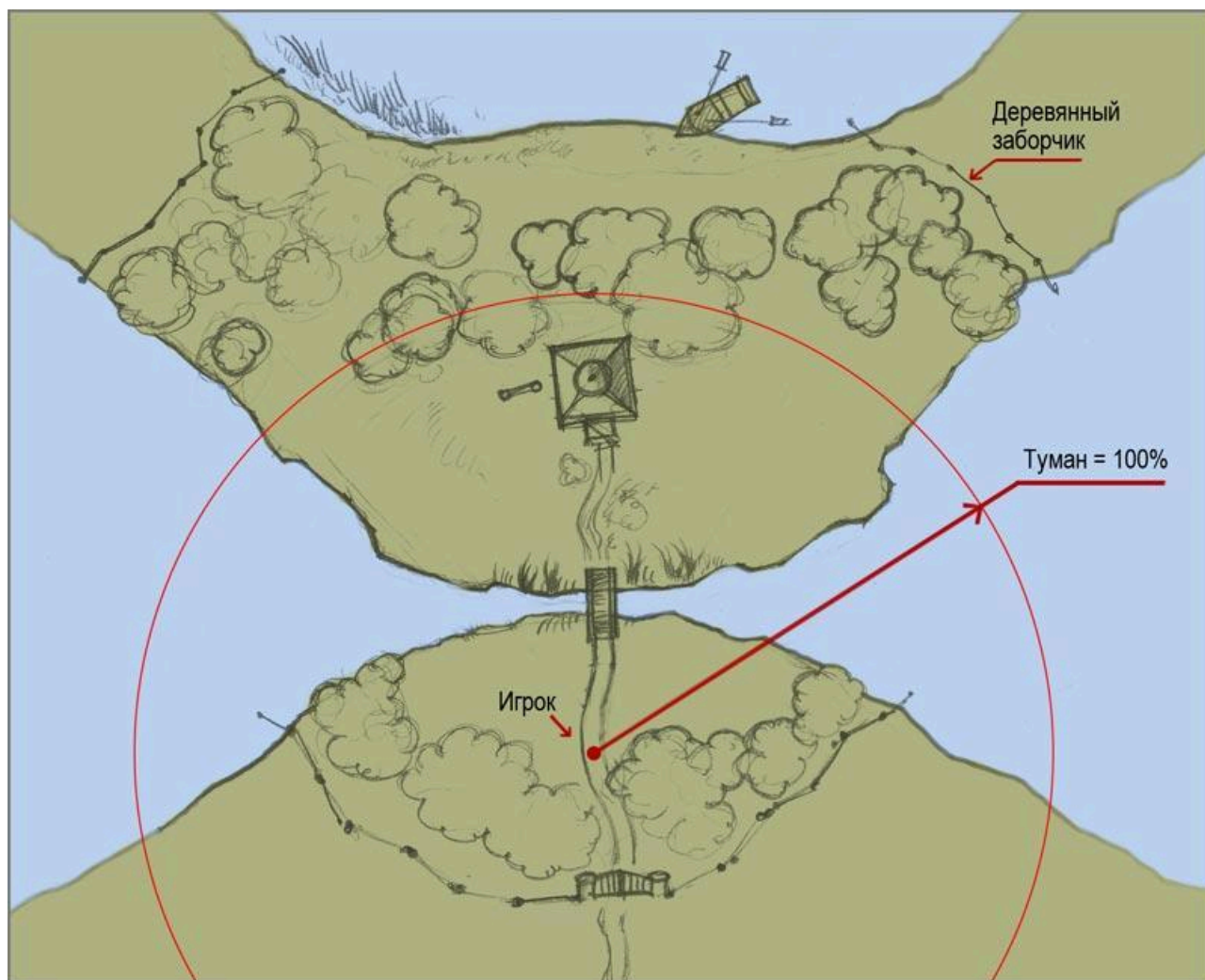
Это маленький островок-холм, окруженный водой и окутанный густым туманом. Игрок видит покосившуюся деревянную церквушку, силуэты деревьев и, прямо перед собой, деревянный мостик через заросший камышом ручей. На куполе церкви установлена радиоантенна, явно ручной сборки, вроде как телевизионная, для дециметровых волн. В траве стрекочут сверчки и кузнечики, квакают лягушки в ручье. Ступив на мостик с кривыми низкими перилами, Игрок слышит глухой скрип старого дерева. Попадает на тропинку – из травы взлетает птица. Скрипит старая дверь, ведущая в предбанник церкви (в предбаннике происходит незаметная телепортация, и уже в церкви вид из окон будет другим).



Если Игрок не зайдёт в церковь сразу, а решит походить и осмотреться, то очень скоро обнаружит, что за церковью и деревьями снова начинается вода.

Внутри церкви Наемник видит Картографа. В целом это крутой мужик, осознающий свою крутизну, берущий от жизни всё, что ему нужно, вполне довольный собой. Ушел от людей потому, что ему с ними неинтересно — у него есть увлекательное занятие на всю жизнь — он коллекционер-охотник за аномальными "пространственными пузырями". Несмотря на преклонный возраст и седую бороду, ведёт подвижный образ жизни, часто

бродит по зоне и её скрытым уголкам. Одет по-походному, практично (возможно, кирзовые сапоги по колено, брезентовая куртка с капюшоном, ну и навешана сверху всякая дребедень — свернутые карты, цепочки, маленький бинокль, линзы, какие-то странноватые штуки для выявления аномалий.) Картограф не признаёт современных нанотехнологий и электроники, разве что радио-связь. Истинный фанат своего дела, он ведёт скрупулезный учёт и анализ всех исследованных им мест, составляет тщательнейшую карту Зоны с помеченными на ней аномалиями. Есть свои собственные методы их обнаружения, своя аппаратура. В церкви Игрок видит небольшой работающий комплекс: осциллограф, радиопередатчик и приёмник, соединённый с антенной на крыше, еще какие-то схемы, чертежи и расчёты на рабочем столе. Стол освещён светом керосиновой лампы, льющим сквозь огромную линзу.



В ответ на просьбу помочь с проникновением в Лиманск Картограф рассказывает про военную экспедицию, которая недавно попала в пространственный пузырь на другом берегу радиоактивной реки и до сих пор не может выбраться. Если они покинут пузырь, то опустят мост — хотя бы потому, что, очутившись наконец на свободе, захотят побыстрее вернуться назад к Кордону, а попасть туда смогут только по этому мосту. Картограф даёт Наемнику флэш с электронной картой и говорит, что ее нужно переслать членам затерявшейся экспедиции через мощный передатчик, единственный, который «добивает» до пузыря. Он расположен на Милитари и, скорее всего, находится под контролем военных. Нужно идти туда...

Телепортация на Милитари. У церквушки есть маленький предбанник (2 на 3 метра). Телепортация от Картографа на Милитари происходит в тот момент, когда обе двери

— перед Намником и позади — закрыты. Выйдя из предбанника, Игрок обнаруживает, что за ним на месте церкви стоит старая деревянная хижина.

(на локации Милитари как раз есть подходящий домик с такой пристройкой.)

Милитари

Теперь Наемнику необходимо найти передатчик и сбросить электронную карту пропавшей экспедиции.

На Милитари находятся военные, нейтральные сталкеры, монолитовцы и бандиты.

Военные расположились на заброшенных военных складах и установили мощный передатчик, посредством которого они могут с трудом связываться с экспедицией. Их цель — вытащить своих. Со стороны Выжигателя Мозгов на военных прут монолитовцы и монстры (напоминаем, что монолитовцы — особо опасные злобные сталкеры-зомби, подвергшиеся влиянию Монолита. Это якобы расположенный почти в центре Зоны очень мощный артефакт, выполняющий человеческие желания, а на самом деле — голографическая обманка, созданная О-Сознанием для отвода глаз).

Со стороны DarkValley на военных нападают бандиты.

Монолитовцы враждебны всем остальным группировкам, так что с ними никакие переговоры для Игрока невозможны, но он может присоединиться к бандитам и вместе с ними вынести военных из базы, либо пробраться мимо бандитов на базу и помочь военным отбиться от них. В последнем случае ему нужно также помочь им отбить назад Барьер — узкое место, идеальное для обороны от прущих монолитовцев.

В любом случае, Наемник добирается до передатчика и сбрасывает карту затерявшейся экспедиции, после чего с ним выходит на связь ЧН и предлагает побыстрее идти ко входу в Лиманск. Лидер предупреждает, что ко Входу уже подошел отряд солдат ЧН, чтобы Наемник случайно не открыл огонь по ним.

Вход в Лиманск

У реки Игрок видит дружественный отряд ЧН, а еще замечает, как на другой стороне появляются те самые спасенные им военные из пузыря. Короткая перестрелка между ними и засевшими на другой стороне солдатами группировок — и военные, убив солдат, опускают мост.

Они пересекают мост, их командир благодарит Наемника за спасение, после чего они уходят.

В это время: ЧН устраивает засаду Клык и Призраку на Складах. Призрак уходит из засады, собирает 2 дешифратора и отдает их Стрелку. Стрелок уходит через Выжигатель Мозгов к ЧАЭС.

Игрок выходит на финишную прямую. Из сообщения Лидера он узнает, что Стрелок получил дешифратор и рвется к центру Зоны через Припять. У него есть и Шапка и дешифратор — больше его не может остановить никто, кроме Игрока и боевого отряда ЧН.

Однако прежде им необходимо пройти через Лиманск.

Лиманск. Город призраков.

Город Лиманск представляет собой, по сути, большую длинную улицу, окруженную домами и тупиками с переулками между ними. У Лиманска необычная история. Когда-то здесь жили ученые и техники с ЧАЭС, но в ночь катастрофы и первого Выброса в этом месте

произошло что-то таинственное, и все они исчезли. Такое впечатление, что всех людей что-то сожгло — на стенах остались лишь темные силуэты, будто застывшие тени.

В принципе, Лиманск довольно старый город: дома с балкончиками и псевдо колоннами на фасадах. Архитектура 50-х годов 20-го века с характерной желто-морковной штукатуркой, арочными проёмами, чердаками. Старые, высокие тополя, много растительности, вплетённой в разрушающиеся стены домов. Все заросло плющом. Здесь есть беседки, мостики через городскую речушку, агитплощадками с досками почёта, брошенные детские площадки, внутренние дворы-колодцы. Хотя имеются и странности: части 3х-4х этажных домов непонятным образом висят в воздухе, соединенные с землей одной опорой или куском стены.

По две стороны от центральной улицы в брошенных домах засели солдаты Свободы и Долга. Для начала Наемник должен пересечь город и справиться с ними, а уже потом следом пойдет отряд ЧН. Чтобы пройти по городу, Игрок должен ликвидировать ключевые точки обеих группировок — минометное гнездо, снайперов, стоящий среди развалин броневик и пр. Затем, когда все это сделано, бешеная перестрелка между группировками на время стихает, и отряд ЧН отправляется в путь.

За Лиманском — вход в катакомбы Технокапища, по которому можно добраться до того места, куда стремится Стрелок. То есть Стрелок движется через Припять, по поверхности, а Наемник собирается преследовать его под Припятью. Необходимо спуститься в катакомбы, пересечь их, разведав и расчистив путь, чтобы дать пройти дальше ученым. Они снабжают Игрока приемником, который может ловить излучение электронной Шапки, и теперь на карте появляется огонек, показывающий местонахождение Стрелка.

«Технокапище» (Катакомбы-2)

Итак, все ЧН собралось у входы в Технокапище. Наемника вместе с несколькими небольшими группами солдат отправляют под землю, чтобы разведать путь.

Игрок еще не знает, что это — те самые катакомбы, куда сходятся все скопированные ноосферой полубезумные двойники. Технокапище - это обширная сеть подземных тоннелей, транспортных магистралей, лабораторий, военных бункеров, технических помещений. Когда-то это была отлаженная система для секретных исследований, имевшая разветвлённую инфраструктуру. Чернобыльская АЭС, находящаяся на поверхности, служила лишь прикрытием для этих исследований. На момент катастрофы в Катакомбах находились тысячи людей. Преимущественно, учёных и военных, следивших за секретностью. Большинство из них погибли. Те, кто выжил, подвергся страшным мутациям, изменениям физиологии и психики. Пробираясь по катакомбам, игроку постепенно открывается жутковатая картина их нынешнего обитания. Становится ясно, что люди деградировали и одичали, но в окружении техники их образ жизни и мышления приобрёл культовый характер. Имея под боком работающий реактор, сотни автомобилей и пр., но совершенно забыв о назначении техники, у мутантов формируется культовое отношение к ней – они украшают себя и свои обиталища металлическими деталями, строят культовые алтари из остатков техники, на которых приносят в жертву сдублированных безропотных сталкеров, и поклоняются реактору.

Помимо двойников, в этих подземельях обитают бывшие ученые, деградировавшие после катастрофы, и одичавшие вояки. Теперь ученые молятся на технологии, а главным фетишем для них стал небольшой ядерный реактор в центре Технокапища. Оно устроено по кольцевому принципу, то есть Игрок пробирается от окраины к центру (где и стоит реактор). Кроме того, общая топография в целом напоминает амфитеатр с пологими склонами:

внешняя часть, откуда начинается путешествие, ближе к поверхности земли, а центральная дальше.

Наемник двигается через катакомбы то вместе с другими солдатами ЧН, то, когда их убивают местные, — в одиночку.

В катакомбах живут три типа существ:

Дубли — одичавшие безумные копии сталкеров.

Морлоки — деградировавшие военные, которые когда-то охраняли эти места, здоровые корявые человекоподобные монстры.



Ученые — деградировавшие ученые, когда-то работавшие в местных лабораториях.

Технокапище делится на три кольцевые области, или круга, каждый последующий - глубже предыдущего. Они соответствуют трем уровням защиты и секретности, которые были установлены в этих местах военной охраной до катастрофы.

Внешний Круг - Зеленый уровень безопасности (Зеленый уровень). Помещения и вся внутренняя обстановка еще неплохо сохранились, здесь светлее и почти нету техно-алтарей, которые оборудуют для себя ученые. В основном — жилые комнаты, где когда-то обитал персонал, какие-то кладовки, служебные помещения. Из врагов здесь попадаются отдельные ученые и редкие дубли. Один раз Игрок может увидеть на стене электрощит, в котором стеклянное окошко, а за ним в нише стоит череп (в черепную кость вставлен конец кабеля, внутри черепа вспыхивают искры, которые видно через его глазницы).

Сцены, из которых состоит Зеленый круг:

- **Вход в катакомбы.** Заросший растительностью вход в военный бункер. Сосны, полуденное радиационное солнце и холмы с песчаными обрывами. Колючая проволока, таблички и знаки радиации.

- **Бункеры.** Внутри бункера помещения напоминают бомбоубежище с нарами, кладовыми, оружейным складом. Всё несёт отпечаток суровых военных условий. Здесь располагались военные, охранявшие вход во внешний периметр. В одной из комнат может быть большая карта-схема всего комплекса с цветовым обозначением периметров.

- **Гермодверь** с трафаретными надписями типа «только для персонала» или «предъяви пропуск». Это дает понять Игроку, что дальше начинается путешествие по засекреченным местам. Здесь начало внешнего периметра.

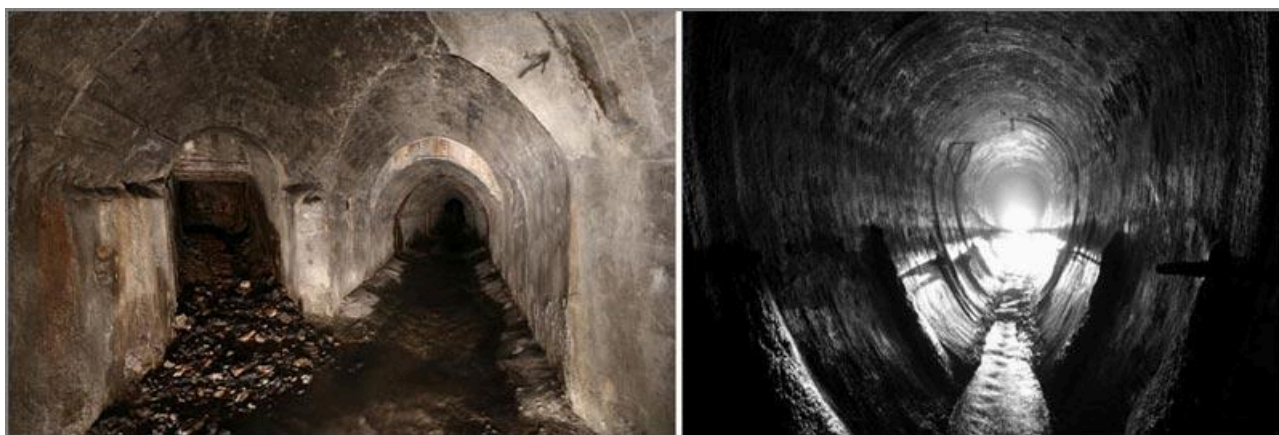
- **Электрощит с черепом** (сцена с искрящими глазницами).

- **Лаборатории,** выложенные остатками белого кафеля. Кафельные полы. Мусор. Много дневного света из-за проломов в потолках. Характерно для этих сцен и для внешнего круга – сквозь проломы насыпано много песка и листьев. Видны сосны. Их корни за много лет оплели проломы в потолках и кафельные стены. Насыпаны прошлогодние сосновые иголки. Всё это вперемешку с ржавыми приборами лабораторно-медицинского назначения. Ключевые элементы стиля этой сцены: лучи дневного света, песок, корни сосен, хвоя, белый кафель на стенах, лабораторное оборудование.

- **Река Припять.** Аутдорная сцена с видом на реку. Две-три ржавые баржи, песчаные обрывы. Вода реки стекает в специальный колодец, который не даёт уровню подняться выше. По мокрым скобам мы спускаемся в этот колодец. Заходим в коллектор.



- **Коллектор.** Жижа под ногами. Множество крыс. Местами освещение сквозь люки наверху. Узкие, темные тоннели коллектора колоритно сменяются сценой с большим открытым пространством.



- **Охлаждающий бассейн.** Выход из трубы наружу, в ограждённый сеткой фрагмент бетонного водоканала. Эффектный вид на монументальные сооружения. На горизонте видны антенны Радара. Перестрелка в воде по колено. Игрок заходит в тоннель-сток, уходящий диагонально под землю.



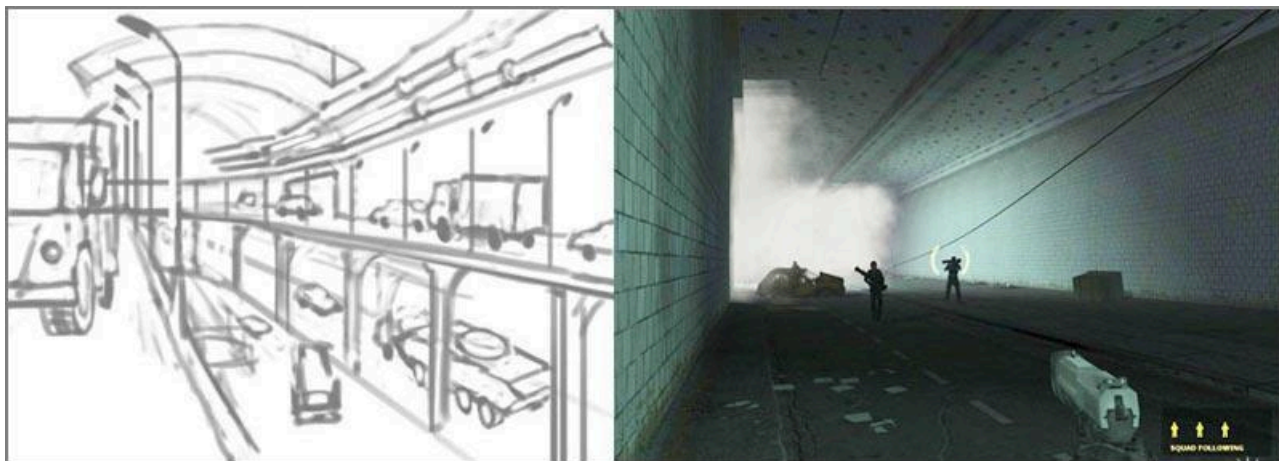
Средний Круг - Желтый уровень безопасности. Здесь попадают уже и морлоки, кроме того, оборудованы отдельные техно-алтари (всякие детали, железные балки и прочее, собранные в кучу, которой придан зловещий угрожающий вид. К ним могут быть протянуты силовые кабели, от них иногда летят искры, что-то вспыхивает. На алтарях ученые могут приносить в жертву бездумных дублей.) На этом уровне также когда-то находился местный госпиталь, остались медицинские помещения. Кроме того, сохранились некоторые девайсы старой системы безопасности, работавшей еще до катастрофы. Здесь Игрок впервые видит, как один ученый управляет несколькими морлоками.

Сцены Желтого уровня:

- **Бетонная шахта.** Спуск на головокружительной высоте по шатким помостам внутри бетонной колоссальной шахты, ведущей от поверхности (с дневным освещением) к среднему (второму) уровню. Она имеет то вертикальное, то диагональное направление, и по ней стекает вниз вода. (Такая шахта была в фильме Cherry-2000, но его трудно достать) (Звук падающей массы воды с сильной реверберацией станет главной звуковой составляющей в озвучке этой сцены) Внизу расположены помпы-насосы, железные помосты над стоячей тёмной водой.

- **Скульптуры.** Помещение, где на полу лицами вверх лежат барельефы в виде человеческих фигур — вроде тела людей, залитые цементом (но непонятно, есть под ними трупы или нет), рядом стоит ржавая цементовозка без колес.

- **Автотрасса.** Подземная двухъярусная автотрасса. (Здоровенный, полукруглый в сечении тоннель) Игрок проходит лишь по небольшому отрезку шоссе, а дальше попадает в автопарк. В этой же сцене главное — показать всю масштабность бывшей подземной деятельности.



- **Автопарк.** Широкий зал, где стоит множество проржавевших грузовиков, военных мотоциклов, прочей техники. Из зала ведет множество наклонных пандусов, по которым это все когда-то сюда въезжало, но в конце всех пандусов — запертые железные ворота (здесь можно устроить интересный геймплей с беготней и стрельбой между машинами, под ними и через них). Поднимаемся к поверхности.

- **Станция Техобслуживания.** Мы внутри здания, залитого солнечным светом. Это что-то вроде станции техобслуживания для транспорта. Внутри — кран, подвешенный к рельсе на потолке. Два-три этажа без перекрытий. Есть лестницы и «островки» перекрытий между этажами. Из окон здания, на горизонте, видна Припять. Из-за крыш выглядывает часть «чертового колеса». Выхода наружу нет. Перестрелка внутри этого здания.



- **Грузовой лифт.** Долгий спуск на грохочущем старом грузовом лифте к нижнему – Внутреннему Кругу.

Внутренний Круг — Красный уровень безопасности (собственно Капище). Здесь уже стоят большие жутко-уродливые алтари, полно ученых и бродящих стаями морлоков, много работающих опасных устройств от старой системы безопасности. Этот уровень состоит в основном из производственных помещений, много брошенной техники.

Сцены, из которых состоит Красный круг:

- **Выработки.** Прохождение начинается с поездки на старом грузовом лифте. При загрузке уровня мы оказываемся внутри лифта, спускающегося вниз. Спуск, остановка и открытие дверей сопровождаются сочным скрипом и грохотанием старого металла. Грохот стихает, игрок выходит из лифта – он глубоко под землёй. По трафаретным надписям на стене и табличкам игрок понимает, что он на самом нижнем, самом секретном уровне подземной системы. Совсем недалеко от лифта мы наткнёмся на устрашающий техно-алтарь, оставленный мутантами. Это конструкция из железных деталей, скреплённая старым тряпьем и проволокой. Алтарь имеет симметричную, жутко-торжественную форму. И на нём, в неестественных позах висят тела принесённых в жертву сталкеров-дублей. Сцена с техно-алтарём будет сопровождаться резкой, музыкальной озвучкой, в стиле «хоррор».

Получив дозу адреналина предупредительной сценой, игрок начинает пробираться вглубь подземных выработок.

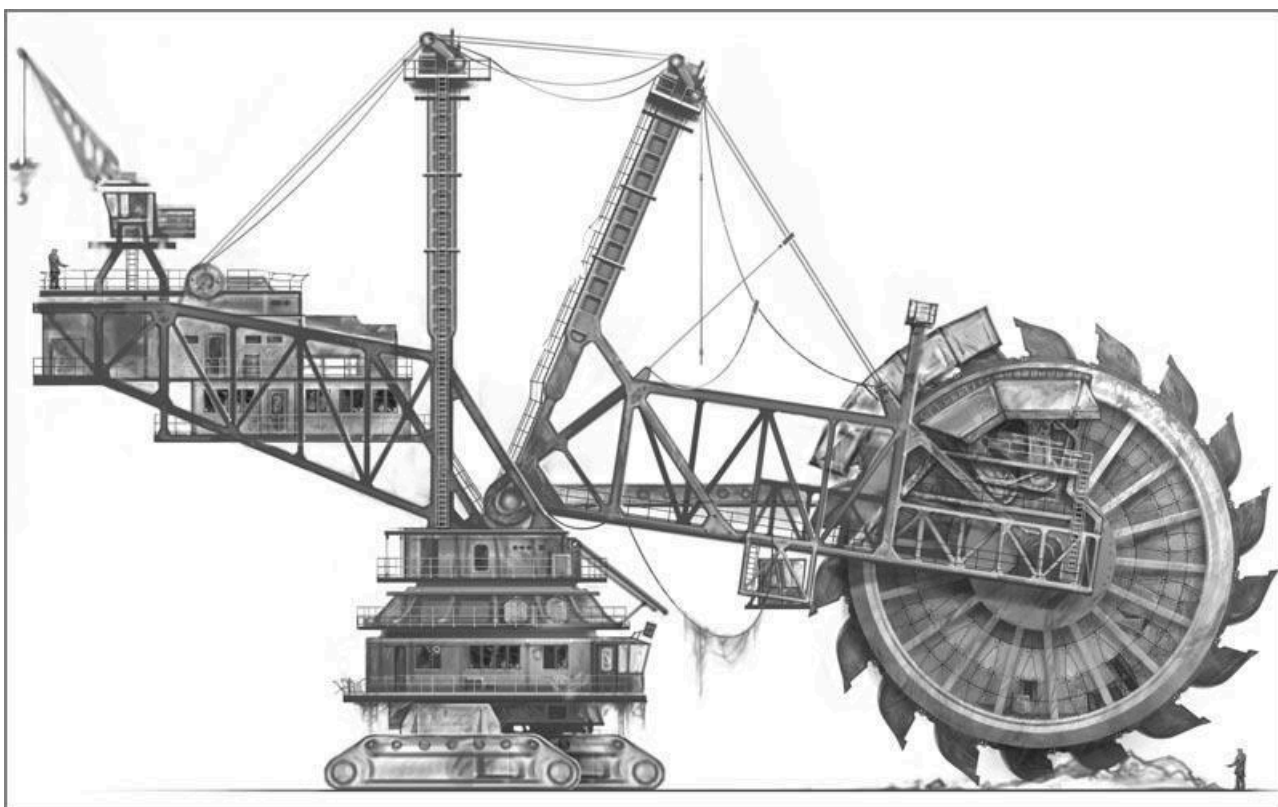
На момент катастрофы этот уровень находился на стадии расширения – здесь прокладывались дополнительные тоннели и ходы, и поэтому осталось множество рабочих тоннелей с узкоколейкой и вагонетками. Это узкие, давящие, плохоосвещённые коридорчики, постоянно меняющие направление, и угрожающие игроку тёмными поворотами. Здесь, в тоннелях игрок встретит двух-трёх Морлоков (не группой, а по-отдельности, так чтобы справиться с ними было не сложно), сможет рассмотреть труп Морлока в свете одной из лампочек.



Освещение выработок будет нарочито-мрачным. Покачивающиеся лампочки отбрасывают резкие чёрные тени. Ощущение погруженности, огромной массы земли над головой, и чувства, что если тебя здесь сцапают, то уже никто не найдёт. Настроения в стиле Doom-3. В целом, грязно-желтое, тёплое освещение. Земляные, клаустрофобные оттенки.

- **Железнодорожная развязка.** После очередной схватки в душном земляном закутке, узкоколейное полотно выводит нас из тоннеля в помещение с куполом и экскаватором. Перед нами просторное депо с переплетающимися рельсами и вагонами. Картинка демонстрирует масштаб бывлой подземной деятельности и сопровождается саундтреком в стиле: «Ни х...я себе!». Мы видим небо в проломе потолка и можем вздохнуть свободней. Справа от нас – земляная насыпь с полукруглыми следами от ковшей экскаватора. Сверху на насыпи, появляется силуэт морлока, который пару секунд смотрит на нас и снова исчезает. (Он не станет атаковать и не ответит на нашу стрельбу – просто скроется). На время наступает затишье.

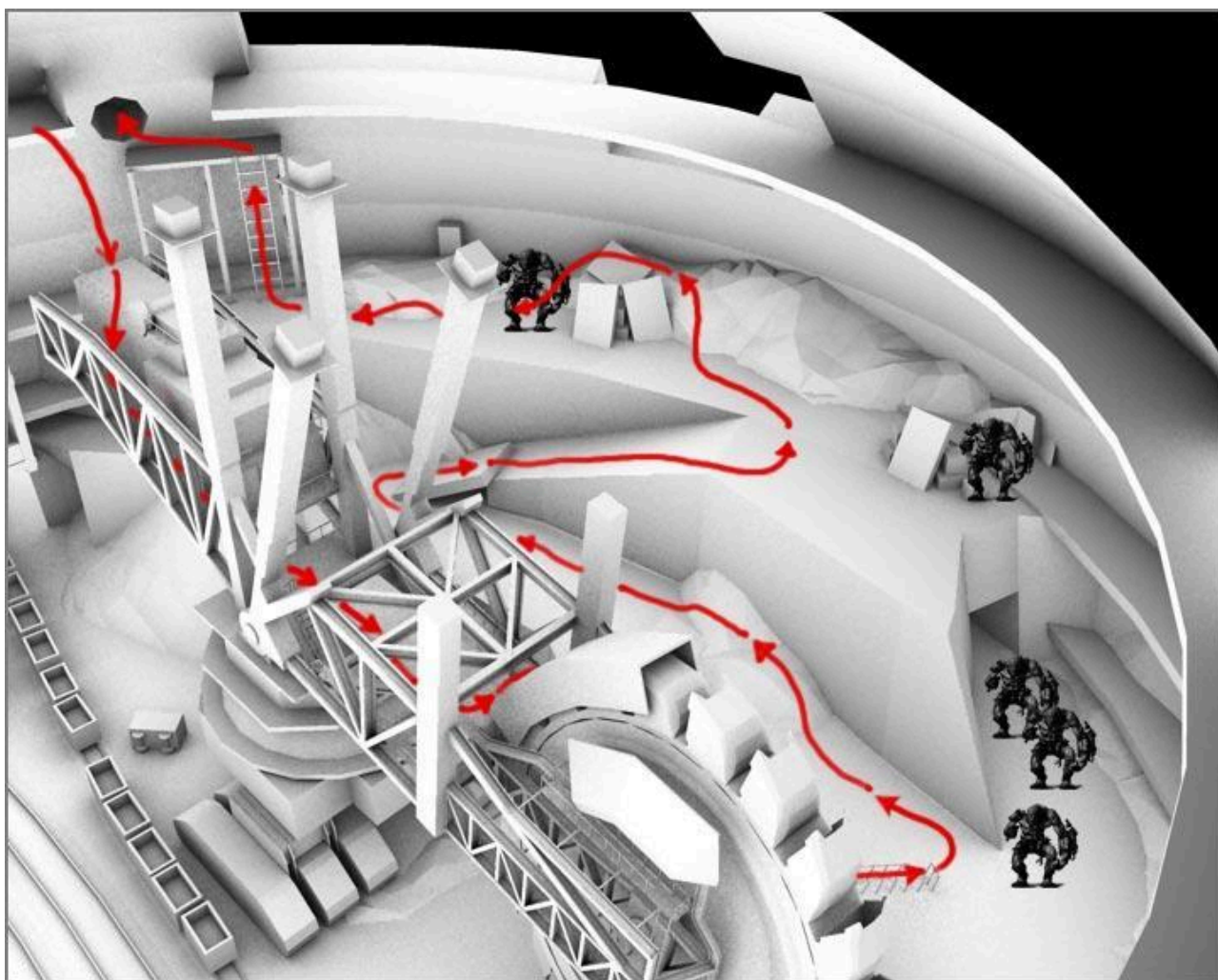
Побродив какое-то время среди вагонов, игрок понимает, что покинуть купол, можно только забравшись на насыпь. Но снизу на неё не заберёшься – у неё отвесные высокие склоны. На насыпь можно попасть, только предварительно забравшись на экскаватор. Снизу на его верхние платформы не ведёт ни одна лестница, и единственное место, с которого можно было бы запрыгнуть на стрелу экскаватора – это балкончик на верхнем ярусе, опоясывающем купол. Купол имеет такие балкончики по всему периметру, но только один из них подсвечен лампочкой. (Намёк игроку)



Итак, перед нами задача – подняться на третий, верхний ярус. Вход на первый ярус игрок найдёт без труда. По лестнице вне купола игрок попадает в диспетчерскую кабину, откуда контролировалось движение поездов, переводились стрелки и т.д. Отсюда же управляли грузовым краном – его хорошо видно из кабины диспетчерской. Подёргав рычаги игрок обнаруживает, что всё не работает. Из кабины, вправо и влево ведут железные помосты, которые заканчиваются лестницами на второй ярус, но у обоих помостов проломлен пол, и перепрыгнуть пролом не удаётся. Но можно, однако, таким путём попасть на крыши вагонов. Прыгая по вагонам можно добраться до электро-щитка с рубильником, который подаёт электричество грузовому крану. Щиток располагается таким образом, чтобы когда мы дёрнули рубильник – в поле нашего зрения попадала кабина диспетчерской – на ней установлен мощный прожектор, который вспыхнет на секунду и тут же перегорит – из него эффектно посыпятся искры. Кран также оборудован прожектором – этот прожектор не

перегорит и бросит луч света на подвешенную к крюку полукруглую плиту. Такими блоками выложен потолок купола.

Игрок возвращается в кабину диспетчерской, дергает рычаг. Кран оживает. Задача игрока – повернуть кран таким образом, чтобы плита оказалась на одном уровне с помостом и компенсировала пролом. Преодолев пролом, игрок огибает часть купола по второму ярусу, заходит в техническое помещение, и выходит уже на третьем ярусе. Мы на головокружительной высоте. До стрелы экскаватора допрыгнуть можно, если удачно прыгнуть, но мы всё-равно получим damage. К счастью, на платформе стрелы лежит аптечка – и игрок решается на прыжок. на платформе стрелы лежит аптечка – и игрок решается на прыжок. Спустившись на ярус ниже по экскаватору мы натываемся на дикого дубля сталкера – он вывалится на нас из кабины рабочих. (Внутри кабины можно будет зайти – там найдём нычку с патронами). По железным конструкциям добираемся до колеса с ковшами. Колесо под собственной тяжестью накренилось и вывернуло оси. Поваленная лесенка ведёт от колеса к земляной насыпи. Мы на земле.



С этого момента геймплей демо-уровня кардинально меняется. Справа из углубления в стене начинают сыпаться Морлоки. Перестрелка с ними не приведет к уменьшению их численности – как только умирает один – тут же в пещерке возникает новый. Игрок вынужден спасаться – насыпь ведёт к остаткам строительных лесов, по которым можно попасть в вентиляционное отверстие, побравшись между лопастями здорового вентилятора. Морлоки не умеют ползать по вертикальным лестницам, и поэтому главное для

нас забраться наверх. Из земли торчат бетонные блоки когда-то покрывавшие обвалившийся купол. Кульминацией сцены будет момент, когда из-за этих блоков прямо перед нашим носом выскочит морлок и преградит нам спасительный путь к лесам. Игрок проникает в вентиляционное отверстие и на этом демо-уровень заканчивается.

Сцене с морлоками соответствует динамичная ритмичная музыка.

Общее освещение сцены с экскаватором строится на контрасте холодного голубого света из пролома в потолке (справа вверху) и тёплого электрического света (слева внизу). Картина освещения дополняется рядом холодных ламп дневного света вдоль второго яруса. (Пролом должен быть освещен ярче остальных мест яруса). Вдобавок к этому есть несколько ключевых световых пятен: на балкончике третьего яруса, под диспетчерской конусообразная покачивающаяся лампа освещающая табличку «регистрация», и прожектор на кране, освещающий плиту.

Общий колорит сцены должен быть выдержан в изумрудно голубых и желто-оранжевых цветах. Теплые, освещённые электрическим светом бетонные стены, и холодные зелёно-голубые тени. Тепловозы покрашены в характерный изумрудно-голубой цвет. Дополнительный цвет – цвет терракоты – это ржавые части крана, вагонетки и земляная насыпь.

- **Вентиляционная шахта.** Прохождение сцены представляет собой демонстрацию ужасов жизни подземного культа. Сквозь сетчатый пол Игрок становится свидетелем двух-трёх скриптовых сценок, раскрывающих суть и социальное устройство Технокапища. В конце шахты — ядерный реактор.

- **Ядерный реактор-алтарь.** Здесь с Игроком выходит на связь ЧН и приказывает дожидаться подхода Ученых. В этот момент зал с алтарем подвергается бешеной атаке местных, которые валят из нескольких боковых проходов. Наемник отстреливается как демон. По ходу перестрелки в зале появляются сначала солдат из отряда ЧН, а после какой-то сталкер — они также палят по врагам, помогая Наемнику. В процессе перестрелки солдата убивают, а вот сталкер остается жив, хотя и сильно ранен.

Через некоторое время атака заканчивается, после чего в зале появляются ученые ЧН. Обессиленный раненый Наемник садится под реактором, вытянув ноги, рядом с умирающим сталкером. Взгляд его затуманен, Игрок едва различает, как над ним останавливаются двое ученых ЧН. Они удивленно говорят о том, что пара сидящих перед ними людей, Наемник и умирающий сталкер, выглядят совершенно одинаково. Как такое может быть, что это значит? Один из ученых говорит, что это подтверждает его теорию о том, что ноосфера копирует людей, и все те одичавшие сталкеры, с которыми мы столкнулись в Катакомбах, на самом деле — копии, которых подсознательно тянуло сюда, к алтарю. С каждым выбросом копии дичают все сильнее, вот потому-то Врач заметил эти странные изменения в нервной системе Наемника, ведь тот — такая же копия, просто сделанная позже, когда ноосфера уже слегка поднаторела в копировании, и потому более совершенная, чем другие. А этот второй сталкер... который, кстати, кажется, уже умер... это и есть оригинал, с которого скопировали Наемника.

Наконец Наемник приходит в себя и встает. В этот момент с ученым выходят на связь и сообщают, что Стрелок обнаружен: он находится неподалеку от двери Контрол Монолит.

— Ты должен остановить его во что бы то ни стало, — возбужденно говорит ученый, протягивая Наемнику какое-то устройство. — Дело в том, что пока на Стрелке Шапка, О-Сознание не может засечь его, просто не видит. По Технокапищу мы, по сути, добрались до Контрл Монолита, он почти над нами. Вверху полно монолитовцев, то есть бойцов

О-Сознания — но они также не видят Стрелка, ведь они не обычные люди и ориентируются не благодаря зрению, но по мозговым волнам человека. Вот тебе электромагнитный импульсатор, подберись к Стрелку на определенное расстояние и продержись рядом с ним в течение 10 секунд. За это время импульсатор сможет разрушить электронную начинку Шапки, та перестанет блокировать мозговое излучение Стрелка. Тогда Монолитовцы наконец обнаружат его и смогут схватить.

Наемник по вертикальной трубе над реактором спешит к поверхности.

Кроме того, в катакомбах могут быть:

- цех с огромными механическими прессами (вроде тех, на которых штампуют кирпичи);

- помещение со множеством изогнутых в странных конфигурациях ржавых труб - вроде обычные трубы, но изогнуты так необычно (некоторые даже в виде каких-то фигур), что этот контраст вызывает странные ощущения;

- цех с большими плоскими вагонетками, которые по узкоколейке загонялись в отсеки с печами. Сейчас на вагонетках навалены горы строительного мусора, битых кирпичей и пр. Во время перестрелки с местными по этим горам надо лазать;

- подземный искусственный парк — насыпанная в зале земля, где растут чахлые деревья, кусты, все это озаряют прожекторы.

Прохождение уровня «Технокапище» будет максимально линейным (по подобию Half-Life 2). События и сцены предстанут перед игроком в нужной для нас последовательности — сцены с узкими, душными коридорами будут сменяться просторными помещениями или даже ауддорными пространствами с открытым небом, но огороженными таким образом, чтобы сохранялась линейность. Это позволит нам сконцентрироваться на детализации и отшлифовке.

Чернобыльская АЭС

На подступах к ЧАЭС разворачивается финальное сражение. ЧН пробивается через армию монолитовцев и фантомов, к зданию ЧАЭС. Стрелок находится уже практически у входа в станцию — остаются считанные минуты, когда его можно остановить.

Начинается миссия на время. Игроку с помощью радиоглушителя (девайс в руке) необходимо удержать стрелка в фокусе, для того чтобы отключить шапку, которая защищает Стрелка от пси-воздействия станции.

После того как Наемнику удастся продержаться рядом со Стрелком указанное время, на Шапке вспыхивает, из нее идет дым, и она отключается.

О-Сознание генерирует мощнейший Выброс, которое накрывает поле боя у ЧАЭС.

Финальный ролик

Через замутненное взгляд, сбивающийся фокус игрок видит помещение, приборы, вспышки и монотный звук — убить стрелка (программа зомбирования О-сознания). Взгляд

фокусируется на противоположной стене – там лежит/висит стрелок. Игрок опускает взгляд на руки и видит на нем татуировка S.T.A.L.K.E.R.
