

Предыстория

Никто не знает, что произошло тогда в Зоне.

2006 год, 12 апреля, 14:33.

Чернобыльская зона осветилась ярчайшим нестерпимым светом. На серебряном от света небе на глазах испарялись облака. Потом пришел грохот и землетрясение. Люди падали на землю зажимая кровоточащие глаза и уши. Сияние появилось над огромной территорией и позже стали называть эту землю Зоной. Кто мог, тот бежал, спасая свою жизнь. Впечатление было такое, что произошел ядерный взрыв на АЭС. Правительственные войска оцепили Зону...

Эпицентр взрыва находится в километре от АЭС. Видимо там проводились какие-то испытания, которые и вызвали взрыв. Предположительно весь персонал погиб в первые мгновения, но остается вероятность выживших сотрудников. Организовать спасательную операцию не представляется возможным, в зоне действуют странные энергетические возмущения, которые представляют смертельную опасность исследователям. Попытки использовать роботов ни к чему не привели.

Через несколько месяцев после аварии, возникла кризисная ситуация, когда Зона резко увеличилась на пять километров. Жителей окрестных сел и городов срочно эвакуировали. Над миром повисла опасность, величину которой можно только предполагать.

2008 год.

Произошла жуткая катастрофа, взорвалась зона, радиоактивные облака накрыли большую территорию, огромное количество погибших и пропавших без вести людей, мертвые животные, выжженные леса. Тридцать километров оцеплены армией, ученые не могут дать объяснения случившемуся. Зона растет, внутри обнаружены различные аномалии, попадание в которые приводит к смерти, невидимая сила разрывает на части людей, наносит страшные раны, из которых фонтаном бьет кровь. Экспедиции сталкиваются с мутированными животными, которые не могли самостоятельно появиться в Зоне. Катастрофа, мутанты, заражение все является следствием каких-то жутких явлений...

2010 год.

Первые экспедиции могут без смертельной опасности проникать на несколько километров в глубь Зоны. В Зоне появляются исследователи любители, мародеры и браконьеры, которых называют сталкерами. Сталкеры путешествуют по Зоне в поисках разнообразных аномальных образований (артефактов), за которые им платят различные организации.

Суть игрового процесса

Мы отказались от планомерного прохождения уровня за уровнем в пользу такой свободы действий и перемещений, как была в «Elite», «Daggerfall» и «Fallout». Игроки смогут путешествовать по огромной территории зоны занимающей 20 кв. км., исследуя ее, зарабатывая деньги и опыт, продвигаясь по свободному «не жесткому» сюжету к финалу игры.

Игрок путешествует по миру Зоны, который состоит из локаций, средний размер локации 1x1 километр. Все локации соединены в одну глобальную карту, по которой перемещается игрок, он может выбирать любой маршрут, и не будет ограничен в переходе с одной локации на другую. Игрок может свободно заниматься исследованием Зоны, иногда выполняя задания важные для сюжета. В игре присутствует экономическая часть, заключающаяся в том, что игрок зарабатывает деньги на продаже аномальных образований, научного мусора, мутантов Зоны, добытой аппаратуры из поврежденных лабораторий, работает проводником, участвует в исследованиях и замерах Зоны при помощи научной аппаратуры. За деньги игрок покупает аппаратуру, оружие и защитные скафандры, которые позволяют игроку проникать в те области, которые ранее были недоступны.

Мир Зоны это огромная заброшенная территория с полуразрушенными постройками двадцатилетней давности, заросшая лесами и аномальной растительностью. Это брошенные подземные и наземные лабораторные комплексы, мертвые военные базы и испытательные полигоны новых технологий. Радиоактивная земля покрыта язвами выжженной земли, ядовитыми туманами, смертельными гравитационными аномалиями. Мир страшной индустриально-экологической катастрофы. И в центре этого техногенного ада находятся останки Чернобыльской Атомной Электростанции.

Игровые системы и элементы геймплея

В начале игрок будет ограничен в своих перемещениях по Зоне из-за отсутствия специального оборудования, которое он будет покупать на заработанные деньги. Постепенно игрок будет получать все большую свободу в своих перемещениях (при этом он освоится с игрой, узнает, где можно заработать денег, поторговать, получить задание и продвинуться по сюжету).

Представление уровней игры

Сейчас реализована система 15 уровней соединенных в одну глобальную карту, при переходе с одного уровня на другой, происходит полная загрузка уровня.

Мы разрабатываем систему, которая позволит все уровни игры объединить в одну большую карту, в гигантский уровень с кратковременными подгрузками при перемещениях по карте так, чтобы игрок не замечал переходов. Похожую систему использует игра "Halo". Также результатами работы этой системы станут - динамические смены дня и ночи, ускоренное течение времени, реалистичная симуляция жизни Зоны.

Течение времени

Задания и события привязаны ко времени выполнения. События происходят в свое время, никак не завися от местонахождения игрока.

Торговля

Оружие, амуниция, техника, оборудование, информация и артефакты все покупается, обменивается и продается. Торговать можно с торговцами, сталкерами и учеными.

Выглядеть в игре это примерно так:

Игрок опускает оружие, показывая готовность к общению и торговле, при этом он говорит «Давай поторгуем». Если NPC хочет поторговать, то он тоже опускает оружие, при

приближении на короткое расстояние (3 метра) включается режим торговли и общения. Игра при этом не останавливается.

Торговли и общения: во время торговли можно купить, продать или обменять экипировку, артефакты и оружие. Узнать последние новости и слухи, послушать истории Зоны.

Отношение и поведение NPC:

У всех NPC есть характеристика отношения для каждой группы персонажей. Например, у любого сталкера есть отношение к группировкам сталкеров, к армейским частям и военным сталкерам, к торговцам, к ученым и к остальным сталкерам. По этой характеристике при встрече он определяет свое отношение к персонажу. Есть три группы отношений, это хорошее (друг), нейтральное и плохое (враг). Другу обязательно надо прийти на помощь, продать все дешевле, помочь с экипировкой. С нейтралом обходятся прохладно, от последнего можно ждать чего угодно, поэтому с ним ведут себя осторожно, могут поторговать, проигнорировать или начать избегать. С врагом поступают проще, в зависимости от его опасности, его атакуют или от него убегают.

На отношение влияет:

1. Оказал ли этот персонаж помощь
2. Предал ли он (начал атаковать во время торговли)
3. Атаковал, убивал ли он дружелюбных или нейтральных персонажей
4. Выполнял ли задания, от которых зависела жизнь или здоровье персонажа или персонажей
5. на какой стороне баррикады находится игрок и NPC, не во враждебных ли находятся они группировках
6. Жадность, если жадность NPC большая, то отношение может перейти во враждебное

Встреча и реакция NPC на другого персонажа

Когда NPC встречает другого персонажа, то он производит расчет своего отношения к последнему, своей опасности и опасности встреченного. После этого по полученным данным он определяется со своими действиями. Так если отношение враждебное, то сравнив свою опасность и опасность врага, NPC делает вывод и выбирает из трех возможных действий – атаковать, защищаться или убежать. Если отношение нейтральное, то в зависимости от опасности, будет выбор – торговать, игнорировать или избегать. При хорошем отношении, будет выбор – торговать или игнорировать.

Определение своей опасности производится после просчета таких характеристик:

1. Свое состояние (Здоровье и мораль)
2. Защита брони
3. Меткость
4. Реакция
5. Количество союзников
6. Освещенности
7. Укрытия
8. Оружия

Определение опасности персонажа производится после просчета таких характеристик:

1. Тип персонажа
2. Количество союзников персонажа
3. Укрытие персонажа

4. Оружие персонажа
5. Состояние персонажа

Функция просчета вероятности победы

Функция выдает вероятность победы персонажа над противником. Учитывается даже количество противников и союзников.

Просчет функции вероятности победы проходит через несколько фаз.

Первая фаза

Идет сравнение оружия персонажа с оружием врага, также учитывается расстояние, на котором находятся противники. Под оружием подразумевается как природное оружие, например крысиные зубы или лапы контроллера, различные виды огнестрельного оружия, так и телепатическое или телекинетическое воздействие.

Вторая фаза

Во второй фазе идет просчет эффективности использования оружия в зависимости от меткости персонажа.

Третья фаза

Сравниваются все виды персонажей и существ. Выдается эффективность борьбы одного против другого.

Четвертая фаза

В четвертой фазе идет просчет эффективности персонажа в зависимости от его интеллекта.

Пятая фаза

Просчитывается финальная эффективность персонажа против врага. Учитывается эффективность персонажа, его текущая мораль, его состояние здоровья и здоровье противника.

Шестая фаза

В шестой фазе подводится итог всем фазам и в результате выдается вероятность победы над противником, учитывая эффективность персонажа и его оружия.

Использование объектов

Для того чтобы поднять предмет необходимо постановить прицел на необходимый объект и нажать клавишу USE. Так же «USE» используется для активации внешних устройств, нажатий на кнопки, открывания дверей и т.д.

Игрок может поднимать мелкие предметы, такие как камни, консервные банки, кирпичи и бросаться ими, нанося противнику, легкие повреждения или вводя его в заблуждение, вызвав шум броском камня.

Транспорт

Игрок может путешествовать по Зоне на машине. Также машины используются как транспортное средство для перевозки грузов – оружия, амуниции, артефактов и т.д.

Обыск трупов и переодевание

Игрок может обыскивать трупы, забирая себе оружие, амуницию, приборы и одежду погибшего. Игрок также может одеть, снятую одежду на себя.

Снять одежду можно только со сталкеров и ученых. С торговцев и солдат снять ничего нельзя.

Перемещение трупов, парализация и транспортировка существ Зоны

Игрок может перемещать трупы. Также он может перетаскивать раненных, парализованных персонажей и существ. Мелких существ можно транспортировать в рюкзаке.

Игрок наводит на труп или тело персонажа, нажимает клавишу «USE», конечность тела (рука или нога) лежащего персонажа поднимается так, чтобы ступня или кисть находились под экраном. Затем игрок, двигаясь спиной, тащит за собой тело.

Голод

У игрока есть две специфическая характеристика – голод.

У любого убитого существа можно отрезать ломоть мяса, позже приготовив его на костре. Мелких существ игрок берет целиком. Игрок покупает еду у торговцев.

У торговца или сталкера можно купить еду (тушенка, рыба, завтрак туриста, хлеб)

Отображение состояний

Состояния голода показываются иконками, то есть при легком голоде появляется соответствующая картинка, при истощении она сменяется на другую. Для каждой группы по три-четыре картинки (легкая стадия, средняя, тяжелая и предсмертная)

Голод влияет на выносливость, силу и здоровье. С увеличением голода падают эти характеристики.

Усталость

Характеристика усталости накапливает свое значение в зависимости от действий и нагруженности игрока. Если она превышает критический порог, игрок падает без сил в обморок. Любой отдых восстанавливает силы и снижает усталость. Если просто сидеть, то усталость будет постепенно проходить.

Система симуляции жизни

Система честно просчитывает происходящие в Зоне события. Сталкеры перемещаются по Зоне, сталкиваются с аномалиями, ищут артефакты, выполняют задания заказчиков. Время от времени они возвращаются к торговцам, чтобы сдать найденный хабар, прикупить еды и экипировки. При встрече с превосходящими силами противника персонажи избегают столкновений, убегают во время боя, если их шансы на победу низки, могут прятаться, делать засады.

Тяжелораненый персонаж не может самостоятельно перемещаться и просит о помощи. Если же помощь не приходит, то он гибнет. От голода сталкеры покидают силы.

Персонажи хорошо ориентируются в Зоне, они знают, где находятся - на болотах или возле полусгнившей лачуги, в заводском подвале или возле блокпоста, и это позволяет им вести себя адекватно местности.

Они торгуют и общаются друг с другом, обмениваясь ценными предметами и жизненно важной информацией. При встрече дружелюбно настроенный персонаж сможет рассказать, что с ним приключилось за прошедшие дни. Он расскажет о том, как пришлось отсиживаться в подвале, прятаясь от контролера, и как он наткнулся на свежий труп сталкера возле ржавого моста, как еле выкарабкался из болот и чуть не попал в неприметную аномалию. Может посоветовать не соваться на территорию брошенного НИИ, потому что заметил там стаю слепых псов.

Каждое событие игры находит отклик у персонажей. Зачастую одно и то же событие будет описываться с разных сторон. Так, например, один сталкер услышит далекие выстрелы, другой будет участником перестрелки, а третий сталкер будет наблюдать издалека за ходом сражения. В итоге будет три разных описания одного события.

Персонажи во время общения, делятся новостями, наблюдениями и слухами о событиях в Зоне. У событий почти всегда остаются следы, которые может обнаружить персонаж - трупы людей и монстров, брошенная экипировка, техника, следы перестрелок. Со временем, всю информацию о происходящем в Зоне получает торговец, который на ее основе дает сталкерам советы и новые задания. У торговца хранится своего рода дневник Зоны, в который заносятся все события, происшествия, приключения и смерти сталкеров. По этому дневнику можно спланировать свою вылазку в Зону, выбрав наиболее безопасный маршрут, либо подобрать путь к возможному местонахождению артефактов.

Жизнь Зоны

Зона меняется. С каждым Выбросом появляются в новых местах аномалии, затрудняя изучение Зоны. А интервал между Выбросами небольшой, приблизительно 7 дней. Во время Выброса появляются новые аномальные зоны, взамен потерявших концентрацию старых. Обычные предметы приобретают аномальную энергетику, превращаясь в артефакты. Гибнут попавшие в Выброс существа и появляются новые неизвестные создания. Опаснее всего находится в Зоне сразу после Выброса, пик концентраций аномальных зон максимален.

Со временем интервал между Выбросами уменьшается, вызывая тревогу исследователей Зоны.

Сюжетные события

Сталкеры NPC могут выполнять сюжетные задания и участвовать в важных событиях. Со временем какой-нибудь сталкер ветеран сможет решить загадку Зоны и выполнить финальное задание вместо игрока.

Существа Зоны:

Существа в Зоне рождаются в специально указанных местах, после чего живут на своей территории (радиус территории 300-500 метров). Сражаются с другими существами, атакуют сталкеров. При определенных сюжетных событиях существа мигрируют, увеличивают популяцию или атакуют блокпосты и лагеря ученых.

Генератор артефактов

Во время Выброса генерируются артефакты. Концентрация выброса на уровнях каждый раз случайная, что приводит к появлению разного количества артефактов в локациях. При этом в зависимости от концентрации выброса в локации зависит количество и качество сгенерированных артефактов. Артефакты появляются в специально заданных для этого местах, таких мест расставляется в редакторе очень много для того, чтобы усилить элемент случайности.

Генерация новостей, слухов и историй

Генератор новостей и слухов конструирует слухи на основе действий и событий, произошедших в Зоне, свидетелем чего могут быть рассказчики. Например, погиб сталкер от стаи псов в районе завода, из заготовленных фрагментов текста конструируется новость: «Сталкер «такой-то» рассказал, как он видел, что на заводе «таком-то» большая стая слепых псов загрызла отчаянно отстреливающегося сталкера ветерана «такого-то», Сталкер «такой-то» не смог ничем помочь, псов было слишком много, и он удрал, спасая свою шкуру». Структура текста простая – кто-то рассказывает, что он видел или слышал, в таком-то месте, такой-то монстр или группа монстров, то-то сделала с таким-то сталкером. Те персонажи, которые находились в 1 километре от события, автоматически узнают о произошедшем. Через определенное время об этом узнают торговцы, после чего могут быть сгенерированы задания.

Генератор заданий

Генератор заданий связан с генерацией новостей и артефактов, он конструирует задания на основе простых действий и событий. Например, на одном из уровней погиб сталкер, среди работодателей по определенной закономерности, сгенерируется задание добраться до трупа и забрать его вещи или артефакт, который ему был заказан. Или после выброса на

одном из уровней сгенерировался ценный артефакт, следом генерируется задание у одного из работодателей – принести этот артефакт.

Определение местоположения врага у NPC

Зрение:

Зрение первый источник информации для большинства существ. Как только враг появится в поле зрения существа, оно выбирает для себя линию поведения, и следует ей. Зрение ограничено углом обзора и дальностью. Особенности зрения у некоторых монстров позволяют им видеть в отличном от человеческого зрения спектре, что открывает перед ними возможность видеть аномальные зоны, ориентироваться ночью и смотреть в тепловом спектре.

Слух:

Слух второй по значимости источник информации для существ. Как только раздастся какой-нибудь звук, существо сразу идентифицирует его – определяя расстояние, местоположение и специфику звука. После этого существо выбирает для себя линию поведения (исходя из особенностей звука), и следует ей.

Внесенсорное восприятие:

Кроме зрения и слуха некоторые существа Зоны обладают внесенсорным восприятием, что позволяет им получать информацию о любых объектах, не ограничиваясь отсутствием визуального и слухового контакта, то есть позволяет обнаруживать противника сквозь стены, скалы и так далее.

Инерция оружия:

Игрок свободно вращает головой, в это время оружие следит за прицелом, но не привязано к экрану. Когда игрок начинает стрелять, то он стреляет точно в прицел. Если у оружия есть снайперский прицел, то во время его использования игрок подносит оружие к глазам.

Интерфейс

Интерфейс максимально прост и преследует цель быть максимально приближенным к реализму. То есть, не выбивать игрока из атмосферы игры и минимально мешать обзору и действиям последнего.

Все подобранные объекты игрок сначала складывает в рюкзак, чтобы потом разложить их по слотам использования. Всего слотов семь штук.

Первый слот для ручного оружия, такого как ножи и кастеты.

Второй слот для легкого огнестрельного оружия, куда входят пистолеты.

Третий слот для тяжелого огнестрельного оружия, куда входят автоматы, ружья, снайперские винтовки, гранатометы и т.д.

Четвертый слот для ручных гранат.

Пятый слот для аппаратуры, аптечек и рации.

Шестой слот для мелких метательных объектов, таких как камни и гайки.

Кроме слотов использования есть поясной слот, в который складывается амуниция и объекты необходимые в бою, то есть запас патронов, гранат и аптечек. В инвентаре игрок раскладывает по слотам необходимые предметы, остальное хранится в рюкзаке.

Ниже идет описание уже реализованного текстового интерфейса.

Операции с инвентарем (вызов инвентаря по клавише «i»):

Появляется список слотов с описанием, где что лежит.

Список объектов в тексте под слотом, в котором находятся. Перед каждым стоит буквенный символ, при помощи которого можно отметить или выбрать объект. Слоты пронумерованы.

1. Поднять предмет и положить в рюкзак («USE» на предмет)
2. Выбросить предмет из рюкзака («DELETE» и буквенный символ объекта)
3. Использовать предмет в рюкзаке («ENTER» и буквенный символ объекта)
4. Положить предмет из рюкзака в любой слот (буквенный символ объекта и цифру слота)

Если подбирать оружие (легкое оружие, тяжелое оружие):

1. Проверить, свободен ли слот этого типа оружия
 - a. если да, то разместить там оружие
 - b. если нет, то оружие разместить в рюкзаке
 - i. если рюкзак полон, оружие остается на полу и появляется сообщение «Нет места»

Если подбирать экипировку (нож, гранаты, аппаратура, объекты для метания, аптечки и т.д.):

1. Проверить, свободен ли слот этого типа экипировки
 - c. если да, то разместить там экипировку
 - d. если нет, то экипировку разместить в рюкзаке
 - e. если рюкзак полон, то экипировку разместить на поясе
 - i. если пояс полон, экипировка остается на полу и появляется сообщение «Нет места»

Все остальные объекты отправляются в рюкзак.

Коробки с патронами:

1. Коробки с пистолетными патронами
 - a. В одном слоте инвентаря (коробке) хранится до 100 патронов
 - b. В коробке для внешнего мира хранится до 50 патронов
 - c. Различаются калибром и типом пули
2. Коробки с патронами для автоматов
 - a. В одном слоте инвентаря (коробке) хранится до 100 патронов
 - b. В коробке для внешнего мира хранится до 60 патронов
 - c. Различаются калибром и типом пули
3. Коробки с ружейными патронами
 - a. В одном слоте инвентаря (коробке) хранится до 50 патронов
 - b. В коробке для внешнего мира хранится до 10 патронов
 - c. Различаются калибром и типом пули
4. Коробки с патронами для снайперских ружей
 - a. В одном слоте инвентаря (коробке) хранится до 50 патронов
 - b. В коробке для внешнего мира хранится до 10 патронов
 - c. Различаются калибром и типом пули
5. Одна граната для подствольника занимает один слот

Смена типа патронов

Смена типа патронов (из имеющихся) для оружия в руках происходит по нажатию кнопки “T” (они сменяются по циклу)

Перезарядка подствольника

Перезарядка подствольника происходит при нажатии “R” в том случае, если обойма уже перезаряжена. Если же она не перезаряжена, то происходит перезарядка обоймы, и для того чтобы перезарядить подствольник, надо нажать “R” еще раз.

!!!Возможно, будет сделано(элементы геймплея):

Еда

От типа существа зависит качество еды – яд, насыщаемость и т.д. Запив плохую еду спиртом или водкой, можно снизить или убрать ее вредные вещества.

Костер

Чтобы приготовить еду, игрок может разжечь костер. Возле костра усаживаются сталкеры, беседуют и готовят еду. Сырое мясо насыщает в 2 раза хуже, больше вероятность отравления. Для костра достаточно указать место, где ставить костер. Считается, что сталкер сам добыл дрова. Например, игрок указывает место, где развести костер, экран темнеет и вот перед игроком горит костер.

Используя на костер котелок, необходимо сразу указать, что будешь готовить. Например, можно приготовить чай – котелок, вода и заварка, или вареное мясо – котелок, вода и мясо, или жареное мясо – котелок и одно мясо.

Заболевания

Игрок может заболеть в Зоне от отравленной еды или от ядовитых укусов мутантов.

Крысиное безумие

Искусанный крысами сталкер, с большой вероятностью заражается «крысиным безумием». Если не принимает противоядия или не применяет необходимых медикаментов, то он теряет над собой контроль и сходит с ума или кончает жизнь самоубийством.

Бешенство

Искусанный слепыми псами сталкер, с большой вероятностью заражается «бешенством», оно немного отличается от «крысиного безумия» тем, что больной начинает проявлять чрезмерную агрессию, слишком громко (часто кричит) и грубо разговаривает, временами наблюдаются судороги и потери сознания. Если не принимает противоядия или не применяет необходимых медикаментов, то он теряет над собой контроль и сходит с ума или кончает жизнь самоубийством.

Заражение паразитом

От корпуса можно заразиться паразитом. Болезнь протекает долго и тяжело. В последней стадии помрачение сознания, потери контроля, судороги, потеря способности членораздельно говорить. Лечение только в научном лагере.

Возможность хоронить мертвых сталкеров – напарников, друзей, врагов...

Игрок поднимает труп на плечо, затем USE и выбирает из появившегося выбора «похоронить». Экран темнеет и вместо трупа появляется крест, на котором игрок выбирает, что написать («здесь погиб добрый сталкер такой-то» или «проходящий мимо не забудь плюнуть на эту могилу, здесь лежит злейший враг и предатель всех добрых сталкеров»)

Общение

При помощи общения игрок сможет узнать важную информацию, получить задание, поторговать или договориться о сотрудничестве в выполнении задания. Во время разговора с NPC игра прерываться не будет. Если игрок, что-то говорит и отходит от персонажа, то последний может переспросить или пожаловаться на то, что ничего не

слышно. Так, например можно будет общаться с напарником сидя в засаде и наблюдая за перемещениями врага или атаковать собеседника. Ну и конечно разговор может быть прерван в любой момент, а разглагольствования собеседника могут быть прерваны следующим вопросом.

Все NPC (разумные существа и люди), у которых есть слух, понимают фразы и могут реагировать на них. Ключевые фразы это различные предложения (поторговать, пообщаться), согласия и отрицания, а также агрессивные выкрики или призывы о помощи.

Ключевые фразы:

- 1.Я не стреляю!
- 2.Не атакуй меня!
- 3.Я друг, меня зовут!
- 4.Хочу поговорить!
- 5.Нет! Мне не о чем с тобой разговаривать!
- 6.Я иду!
- 7.Выходи!
- 8.Помогите!
- 9.Осторожно, опасность!
- 10.Сдавайся, я сохраню тебе жизнь!
- 11.Спасите меня! Я сделаю все, что захотите!

Зона

В 2006 году происходит жуткая катастрофа, взрывается саркофаг, радиоактивные облака накрывают огромные территории, гибнут люди, животные, леса. Тридцать километров оцеплены армией, ученые не могут дать объяснения произошедшего. Зона растет, внутри обнаружены различные аномалии, попадание в которые приводит к смерти, невидимая сила разрывает на части людей или наносит глубокие порезы, из которых фонтаном бьет кровь. Экспедиции сталкиваются с мутированными животными, которые не могли самостоятельно появиться в Зоне.

Аномальные образования (артефакты Зоны)

Первый источник дохода сталкеров. После выброса случайные объекты (камни, гвозди, куски металла) могут обрести аномальную энергетику и стать артефактами. Все артефактные объекты разбиты по видам приобретенных аномалий.

При помощи детекторов аномалий сталкеры могут находить артефакты.

Стоимость артефакта определяется его уровнем аномальности. Один и тот же артефакт может иметь разные уровни аномальности.

Гравитационные артефакты:

Артефакт, имеющий направленную магнитно-гравитационную аномалию. Особо мощные артефакты могут прокалывать или повреждать различные материалы.

Цена: от 10 до 100 рублей, в зависимости от размера и концентрации аномалии

Специфика: артефакты с сильной гравитационной аномалией сильные необходимо хранить только в защищенном контейнере, например в капсуле R1.

Радиоактивные объекты:

Дешевые артефакты, интересны исследователям только для замеров радиации.

Необходимо указывать, откуда взят артефакт.

Цена: от 1 до 5 рублей, в зависимости от силы радиации

Специфика: артефакты с сильной радиацией необходимо хранить только в защищенном контейнере, например в капсуле R1.

Жгучая Вага:

Крупный летающий пух, при попадании на тело оставляет тяжелые ожоги. Скапливается в низинах, ямах и впадинах. При ветре или взрыве поднимается в воздух.

Цена: 10 рублей за штуку

Специфика: очень опасное аномальное образование, хранить только в защищенном контейнере, например в капсуле R1.

Студень:

Вязкая субстанция. Сверх опасные колонии мутированных бактерий.

Цена: 5 рублей за 100 грамм

Специфика: очень опасное аномальное образование, хранить только в защищенном контейнере, например в капсуле R1.

Магнит:

Артефакт с сильной односторонней гравитационной аномалией.

Цена: 30 рублей за штуку

Ртутный шар:

Появляется после выброса, держится недолго, после чего испаряется.

Цены: от 50 до 200 рублей, в зависимости от размера

Специфика: опасное аномальное образование, хранить только в защищенном контейнере, например в капсуле R1.

Черные капли:

Красивые кристаллические образования, образовались при сочетании высоких температур и гравитационных аномалий.

Цены: 15 рублей за штуку

Бублик:

Аномалии Зоны

Одними из опасностей встречающихся на пути сталкеров являются аномальные зоны. Попадание в такие зоны почти всегда приводит к смерти или к тяжелым повреждениям, сила повреждений зависит от концентрации аномальной зоны. Все аномальные зоны определяются самым простейшим детектором аномалий, но тип, силу, концентрацию, визуальное отображение покажет только более совершенная аппаратура. Аномальные зоны можно определять и по визуальным проявлениям, по необычному мареву, странному вибрированию воздуха, по особенно заброшенному виду или костям неудачников.

Некоторые аномальные зоны обладают разной концентрацией скопления. Это определяет научный сканер и визор.

Комариная плешь (Гравиконцентрат):

Невидимое аномальное гравитационное поле. В зависимости от концентрации разрывает на части попавшее живое существо или наносит сильные повреждения, например глубокие порезы по всему телу.

Свойства:

- невидимость

- вызывает сильное гравитационное поражение
- разрывающий эффект
- изменение траектории пролетающих тел
- негромкий гул

При попадании в аномалию, начинается постпроцесс и краски мира выгорают, становясь контрастно-желтыми. Гравитационное воздействие мгновенно убивает незащищенного персонажа, отбрасывая труп далеко в сторону.

Туман:

Непримечательный синеватый туман разъедает кожу, волосы, глаза, оставляя обожженный труп. Попадание в туман без скафандра или кислородной маски приводит к смерти.

Свойства:

- вызывает химические повреждения
- смещение и морфинг туманной области

Ржавые волосы:

Со временем металлические решетки и прутья обрастают мочалкой так называемых рыжих волос. Если коснуться, то тело начинает дымиться и чернеть.

Свойства:

- вызывает аномальные ожоги, локальное разложение плоти
- тянется к теплу

Жгучий пух:

Летающий пух при попадании на тело оставляет тяжелые ожоги. Скапливается в низинах, ямах и впадинах. При ветре или взрыве поднимается в воздух.

Свойства:

- яркий белый цвет
- размер от 1 до 5 сантиметров
- вызывает тяжелые аномальные ожоги

Мясорубка:

Ловушка, которая постепенно накапливает заряд, разряжается на живое существо или на специальное устройство – разрядник. После потери заряда полностью безвредна.

Свойства:

- колышущееся марево
- при разрядке в живое существо выкручивает или разрывает последнее на части
- накапливает заряд

Черная щелочь:

Попадание в черную щелочь без скафандра приводит к мучительной смерти.

Свойства:

- жидкость, которая заполняет низины и впадины
- вызывает аномальные ожоги, локальное разложение плоти

Жарка:

Перемещающееся облако смертельного жара (игрок, попадая в облако, видит, как все начинает принимать оранжевый оттенок).

Свойства:

- мигрирует по уровню
- вызывает тяжелые ожоги, сжигает плоть

Аэрозоль:

Перемещающееся радиоактивное облако.

Свойства:

- ___облучает сильной радиацией, вызывает лучевую болезнь

Трясина:

Так сталкеры прозвали места, где можно провалиться через размягченную поверхность, в которую превратился асфальт, рельсы или земля.

Свойства:

- безвредна, если во время выбраться

Мертвая зона

Участок невероятно повышенной радиации, к которой, по слухам, примешано что-то еще. Причем при подходе к "пятнам" всякие там счетчики всегда молчат, никак не реагируя на вольготно раскинувшую объятия ловушку. И после попадания в эту радость человек в 98 процентах случаях умирал - либо мгновенно, либо через два-три дня. Умирал просто так, при обследовании никаких повреждений органов или тканей никогда не обнаруживалось, пациент просто превращался в труп. Стоит себе, курит, смеется над чьей-нибудь шуткой удачной, а потом падает на землю с улыбкой на лице и глазами открытыми. Страшно.ь

1. В мертвой зоне не работает никакая электроника, только механика.
2. Машины останавливаются в мертвых зонах

Циклы аномальной активности

В Зоне действуют недельные циклы аномальной активности. У аномальной активности есть спад и пик активности. Во время пика активности концентрация и размеры аномальных зон достигают максимальных отметок, происходит Зональный выброс. Во время спада концентрация и размеры аномальных зон достигают минимальных отметок.

Выброс Зоны

Через равные промежутки времени по Зоне проходят волны выброса гравитационного рода в сочетании с резко повышенным психотропным воздействием. Во время этой активности, нахождение в Зоне смертельно опасно, по всей территории проходят невидимые волны, человек без спецоборудования гибнет в считанные секунды, начинает трястись земля, затем следует серия вспышек. Ярко светящееся небо и черно-белый мир, глаза не выдерживают слепящего солнца. Во время выброса можно увидеть фантомные образования и марево на местах гравитационных аномалий.

Зона. Озеро «Янтарное». Выброс.

Гулкое землетрясение, вспышки молний, небо заволочло черными кипящими облаками. Сталкер еле успевает забежать в дом, как начинается выброс. Протяжный подземный удар сотрясает дом, поднимается пыль, валится с полок мусор, через окно комнату освещает вспышка невероятно яркого света, она длится и длится, не думая заканчиваться. Мир сереет, через открытую дверь сталкер видит, лежащего на асфальте, почерневшего слепого пса. Ураганный ветер несет мусор, поднимается пыль, начинается самый тяжелый момент выброса. Земля вздыбливается, свет становится ярче, многоголосый гул и грохот, вспышки молний, на полу трясутся повалившиеся вещи, сталкер забившись в угол, прикрывает слепящие глаза. И вот наступает пик выброса, происходит последний, самый сильный и страшный, удар. Он дергает землю, ломаются деревья, на мгновение становится темно, а потом опять свет и свист сошедшей с ума Зоны вырубает сознание у сталкера...

Экипировка

Сталкер носит небольшой туристический рюкзак за спиной. Предельная нагрузка, которого 40кг.

Количество носимых вещей (оружия, аппаратуры, амуниции и артефактов) ограничено по весу и размеру.

Для использования аппаратуры ее необходимо взять в руки.

Оптимальная нагрузка – среднее оружие (не больше двух-трех видов), большой запас патронов и небольшое количество аппаратуры.

Приборы и устройства

Батарейка:

Источник энергии (фонарик, рация, детекторы...).

Цена: 1 рубль

Вес: 0,05 кг

Продолжительность работы: 8 часов

Специфика: не работает во время выброса и при попадании в некоторые аномалии.

Аккумулятор:

Источник энергии (гравитационная перчатка, психотропное оружие,)

Цена: 4 рубля

Вес: 0,4 кг

Продолжительность работы: 12 часов

Специфика: не работает во время выброса и при попадании в некоторые аномалии.

Медицинские капсулы:

Используются в диагностической аптечке с инъектором.

Цена: 10 рублей

Вес: 0,25 кг

Продолжительность работы: одной капсулы хватает на пять раз

Бензин:

Горючее для автомобилей.

Цена: 10 рублей – 1 литр.

Рация:

Переговорное устройство. Имеет настройку частот.

Цена: 15 рублей

Вес: 0,8 кг

Для работы необходимы: две батарейки

Особенности: настраиваемые частоты, можно прослушивать переговоры патрулей, военных сталкеров и ученых

Специфика: не работает во время выброса и при попадании в некоторые аномалии.

Сигнальное устройство «Спасатель»:

Включается при опасности, подает сигнал «Я в беде!!!».

Действует в радиусе 10 километров. На сигнал может придти сталкер и помочь в беде.

Работает как на посылание сигналов помощи, так и на прием этих сигналов.

Цена: 5 рублей

Вес: 0,24 кг

Для работы необходимы: батарейка

Особенности: сигнал нечеткий, точность определения источника приблизительно 50 метров.

Специфика: не работает во время выброса.

Разрядник:

Используется для разрядки некоторых аномалий.

Цена: 23 рубля

Вес: 0,5 кг

Особенности: для нормальной разрядки необходимо подобраться к аномальной зоне на расстояние 1-2 метров, забросить его внутрь зоны.

Капсула (R1):

Используется для хранения опасных материалов и артефактов.

Цена: 10 рублей

Вес: 1,5 кг

Особенности: слабо защищает от радиации

Детектор аномалий (ДА-2):

Прибор, определяющий аномальные поля и возмущения, при положительной реакции издает щелчки, включает красную лампочку.

Цена: 6 рублей

Вес: 0,42 кг

Для работы необходимы: батарейка

Особенности:

- работает нестабильно, бывают сбои
- определяет не все аномалии
- реагирует только на сильные аномальные образования (артефакты)

Специфика: не работает во время выброса.

Универсальный детектор аномалий (УДА-14а):

Универсальный прибор, который определяет любые аномальные зоны и образования.

Цена: 82 рубля

Вес: 0,6 кг

Для работы необходимы: четыре батарейки

Особенности: Аномалию отображает на экранчике. Определяет концентрацию, объем и высоту.

Специфика: не работает во время выброса.

Детектор жизненных форм (ДЖФ-5):

Сканирует окрестности в поисках живой биологической массы.

Цена: 93 рубля

Вес: 0,8 кг

Для работы необходимы: четыре батарейки

Особенности: Отображает на экранчике расположение живых форм. Радиус действия - десять метров.

Специфика: нестабильно работает во время выброса.

Экспериментальный эмулятор мозговых волн (BRAIN-6)

Прибор, который экранирует электрическую активность мозга, вводя в заблуждение телепатов мутантов.

Цена: 50 рублей

Вес: 0,5 кг

Для работы необходимы: батарейка

Специфика: нестабильно работает во время выброса.

Нейро-стабилизатор (NEURO-A):

Медикамент, повышающий сопротивляемость от пси-воздействий.

Цена: 10 рублей

Вес: 0,05 кг

Особенности: действует 1 час.

Экспериментальный пси-стабилизатор (PSY-N12):

Устройство с креплениями на голове (присоски на висках). Повышает сопротивляемость организма во время пси-воздействий и Зонального выброса.

Цена: 211 рублей

Вес: 0,9 кг

Для работы необходимы: аккумулятор

Особенности: действует 3 часа.

Экспериментальный психотропный модулятор NX-78 B12:

Один из первых работающих приборов пси-воздействий.

Цена: 230 рублей

Вес: 2,5 кг

Для работы необходимы: два аккумулятора

Особенности: Действует на 4 метра. Вызывает повреждения нервных клеток жертвы.

Визуальный контроль необязателен.

Специфика: не работает во время выброса.

Экспериментальный психотропный модулятор NX-312a:

Одна из версий прибора пси-воздействий. Действует на 10 метров. Визуальный контроль необязателен.

Цена: 435 рублей

Вес: 3,1 кг

Для работы необходимы: два аккумулятора

Особенности: Действует на 10 метров. Визуальный контроль необязателен.

Специфика: не работает во время выброса.

Экспериментальный психотропный модулятор NX-323:

Одна из последних версий прибора пси-воздействий. Действует на 30 метров. Визуальный контроль необязателен.

Цена: 800 рублей

Вес: 2,8 кг

Для работы необходимы: два аккумулятора

Особенности: Имеет настройку частоты пси-защиты. Действует на 30 метров.

Визуальный контроль необязателен.

Специфика: нестабильно работает во время выброса.

Электронный картограф:

Удобное устройство с набором электронных карт.

Цена: 30 рублей

Вес: 0,4 кг

Для работы необходимы: батарейка

Аптечка:

Медицинский набор.

Вес: 0,5 кг

Цена: 10 рублей

Диагностическая аптечка с инъектором (HEALTH-13):

Универсальный медицинский набор.

Цена: 80 рублей

Вес: 1,4 кг

Для работы необходимы: специальные медицинские капсулы

Особенности: Позволяет лечить повреждения различной степени сложности (ранения, ожоги, отравления и т.д.).

Защитная одежда и скафандры

Защитный костюм:

Защитная одежда.

Цена: 40 рублей

Вес: 4 кг

Особенности: Защищает тело от химических повреждений.

Специфика: при продолжительном использовании приходит в негодность - повреждается и рвется.

Научный EX-04:

Защитный скафандр. Коричневый цвет.

Цена: 140 рублей

Вес: 8 кг

Особенности: Защищает тело от тяжелых химических повреждений.

Специфика: при продолжительном использовании приходит в негодность - повреждается и рвется.

Научный EXP-4:

Защитный скафандр красного цвета с герметичным шлемом.

Цена: 220 рублей

Вес: 11 кг

Особенности: Защищает от огня, кислоты, газов, от разнообразных аномальных воздействий и жгучего пуха. Повышает защищенность от физического повреждения. Несет два кислородных баллона.

Специфика: при продолжительном использовании приходит в негодность - повреждается и рвется.

Легкое сталкеровское снаряжение:

Защитный костюм.

Цена: 140 рублей

Вес: 8 кг

Особенности: Защищает тело от слабых аномалий и легких повреждений. Есть кислородная маска.

Специфика: при продолжительном использовании приходит в негодность - повреждается и рвется.

Среднее сталкеровское снаряжение:

Защитный костюм.

Цена: 310 рублей

Вес: 12 кг

Особенности: Спец. покрытие, защищающее от студня и жгучего пуха. Защищает тело от аномалий и повреждений. Герметичный шлем. Несет кислородный баллон.

Специфика: при продолжительном использовании приходит в негодность - повреждается и рвется.

Тяжелое сталкеровское снаряжение:

Защитный костюм.

Цена: 530 рублей

Вес: 18 кг

Особенности: Спец. покрытие, защищающее от студня и жгучего пуха. Грудная клетка и спина защищена внутренними био – металлическими пластинами. Защищает тело от аномалий и повреждений. Герметичный металлопластиковый шлем. Несет два кислородных баллона.

Специфика: при продолжительном использовании приходит в негодность - повреждается и рвется.

Техника:

Армейский джип УАЗ:

Позволяет ездить почти по всем уровням Зоны. На крыше установлен станковый пулемет. Имеет вместительный багажник. Можно модифицировать защитными устройствами и тогда джип сможет проехать по аномальной зоне.

Цена: 2500 рублей

Вместительность: шесть человек.

Грузоподъемность: 500 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Нива:

Легковой автомобиль повышенной проходимости.

Цена: 1800 рублей

Вместительность: четыре человека.

Грузоподъемность: 200 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

БТР-70:

Бронетранспортер.

Цена: 10000 рублей

Вместительность: шестнадцать человек.

Грузоподъемность: 1000 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

БМП-2:

Боевая машина пехоты.

Цена: 25000 рублей

Вместительность: двенадцать человек.

Грузоподъемность: 800 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Вертолет МИ-24:

Армейский штурмовой вертолет.

Вместительность: десять человек.

Грузоподъемность: 900 кг

Грузовик КАМАЗ:

Цена: 6000 рублей

Вместительность: два человека.

Грузоподъемность: 2000 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Лада:

Легковой автомобиль.

Цена: 1500 рублей

Вместительность: четыре человека.

Грузоподъемность: 200 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Москвич:

Легковой автомобиль.

Цена: 1000 рублей

Вместительность: четыре человека.

Грузоподъемность: 300 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Грузовик ГАЗ:

Цена: 3200 рублей

Вместительность: два человека.

Грузоподъемность: 700 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Рафик:

Маленькая грузовая машина.

Цена: 2400 рублей

Вместительность: два человека.

Грузоподъемность: 600 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Пассажирский автобус:

Цена: 2000 рублей

Вместительность: шестнадцать человек.

Грузоподъемность: 400 кг

Для работы необходимы: запас бензина.

Оружие

Практически любой вид оружия можно модифицировать добавив лазерный прицел, глушитель или подствольный гранатомет. Амуниция достаточно разнообразна и предлагает игроку выбор из различных наборов для гладкоствольного и нарезного оружия – обычные патроны, картечь, крупнокалиберная пуля (жекан) и т.д.

1. **Ножи**
 - a. метательный нож (Универсальный)
 - b. кинжал
2. **Пистолеты**

- a. Браунинг HP-SA
 - b. Форт-12
 - c. Кольт
 - d. ПМ (китайский)
 - e. ПММ (советский)
 - f. револьвер
3. **Автоматы**
- a. Ак-74
 - b. «Гроза»
 - c. LR300ML
 - d. F2000
 - e. «Вал»
4. **Ружья и Дробовики**
- a. ИЖ 12
 - b. ИЖ 14
 - c. Bennelli
 - d. «Сайга»
5. **Снайперские винтовки**
- a. «Винторез»
 - b. LR300SFR
 - c. СВД
 - d. ОЦ-03 СВУ
6. **Гранатометы**
- a. РГ-6
 - b. РПГ-7
7. **Гранаты**
- a. Ф-1
 - b. РГД-5
8. **Ракетный комплекс**
- a. ЗРК «ИГЛА»
9. **Магнитно-гравитационное оружие**
- a. Аномальное ружье «Труба»
 - b. Гравитационная перчатка
 - c. Гравитатор
 - d. Гаусс-ружье
10. **Нейро-биологическое оружие**
- a. Психотропный модулятор
 - b. Генератор пси-шума «Зуда»

Пистолет ПММ (Пистолет Макарова Модернизированный)

предназначен для вооружения милиции. Разработан и выпускается с 1994 года Ижевским заводом (Россия).

Калибр	9x18 ПММ (равен по мощности 9x19 мм Para.)
Масса	760 гр
Длина	165 мм
Длинна ствола	93 мм
Начальная скорость полета пули	420 м/с
Скорострельность	30 в/м

Прицельная дальность	50 м
Емкость магазина	12 патронов

Пистолет FN HP-SA

выпускается бельгийской фирмой ФН Эрсталь. Пистолеты семейства Browning HP (High Power) предназначены для вооружения полиции и армии. Состоят на вооружении более чем в 100 странах мира.

Браунинг Хай Пауэр заслуженно считается одним из лучших пистолетов XX века

Калибр	9x19 мм Para.
Длина	200 мм
Длина ствола	118 мм
Масса с патронами	1085 гр
Масса без патронов	930 гр
Емкость магазина	13 патронов
Прицельная дальность стрельбы	50 метров

Форт-12.(Украина)

Пистолет Форт 12 - пистолет полицейского назначения взамен устаревающих морально и физически пистолетов ПМ (Макарова) советской эпохи. Имеет лучшую по сравнению с ПМ точность, большую емкость магазина и более удобную рукоятку.

Калибр: 9x18 мм ПМ

Вес: 950 г заряженный

Длина: 180 мм

Длина ствола: 95 мм

Емкость магазина: 12 патронов

АКМ

Калибр 7.62x39 мм

Длина: 870 мм

Длина ствола: 415 мм

Вес: АК: с пустым магазином 4300 г., с полным магазином 4876 г.

Емкость магазина 30 патронов

Темп стрельбы 600 выстрелов/мин

Практическая скорострельность выстрелов/мин: одиночными 90-100, очередями до 400

Начальная скорость: 700 м/с

АК/АКМ разработан под существовавшую на тот момент военную доктрину - максимально дешевым, надежным и простым, причем при этом несколько пострадали удобство использования и точность стрельбы. Малоудобный переводчик-предохранитель можно переключать только правой рукой, длина прицельной линии сравнительно мала (насечка прицела до 1000 метров больше похожа на шутку - эффективная дальность стрельбы из АК вряд ли превышает 500 метров, а дальность прямого выстрела - и того меньше).

LR-300ML.

Последняя разработка американской фирмы Z-M Weapons, владелец которой Аллан Зитта (Allan Zitta) хорошо известен в оружейных кругах по многолетнему опыту технического совершенствования боевых и спортивных пистолетов на основе .Кольта. М 1911. LR-300 не что иное, как новая ступень в развитии AR-15. LR-300 означает - Легкая Винтовка эффективного огня

до 300 метров. По сравнению с AR-15 спользована более короткая система газоотвода, значительно изменена система газоотдачи и полностью реконструирована верхняя часть затворной коробки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ ВИНТОВКИ LR-300

Тип	AR-15
Калибр	5,56 NATO
Вес	7 фунтов
Общая длина	26 1/4" (приклад сложен) 36" (приклад откинут)
Скорострельность	950 выс/мин
Эффективная дальность	300 м

- ⊕ Caliber - .223 (5.56 Nato)
- ⊕ Available in semi automatic or select fire
- ⊕ 11.5" barrel length, with Phantom flash suppressor
- ⊕ Overall length: folded - 21.5", unfolded - 31.0"
- ⊕ Weight 7.0 lbs.
- ⊕ Rate of fire - 950 rounds per minute on select fire
- ⊕ Effective range of 300 meters plus
- ⊕ Field strips with no tools required
- ⊕ Iron sights are fully adjustable
- ⊕ Flat top receiver - Weaver base
- ⊕ Rifling 1x9 twist chrome lined barrel
- ⊕ Multi-sling mount points

Fabrique Nationale Herstal F2000 (Бельгия)

F2000 с компьютеризованным прицелом-модулем управления огнем и 40мм гранатометом

Калибр: 5.56x45 mm NATO

Тип автоматики: газоотводный, запираение поворотом затвора

Длина: 694 мм

Длина ствола: 400 мм

Вес: 3.6 кг без патронов в стандартной конфигурации; 4.6 кг с 40мм гранатометом

Магазин: 30 патронов (любые магазины стандарта NATO / STANAG)

ВСС "Винторез" (Винтовка Снайперская Специальная "Винторез") была разработана на базе АС "Вал" конструкторами П.Сердюковым и В.Красниковым в ЦНИИ точного машиностроения и принята на вооружение в 1987 г. Предназначен "Винторез" для бесшумной и беспламенной снайперской стрельбы.

Калибр	9x39 мм
Длина	894 мм
Длина ствола	210 мм
Высота	160 мм
Ширина	40 мм
Масса без патронов и оптического прицела	2,6 кг

Масса с патронами и прицелом ПСО - 1	3,41 кг
Масса с патронами и прицелом НСПУ - 3	5,93 кг
Темп стрельбы	600 в/м
Скорострельность:	40-100 в/м
Начальная скорость полета пули	290 м/сек
Прицельная дальность стрельбы с оптическим прицелом	400 метров
Прицельная дальность стрельбы с ночным прицелом	300 метров
Емкость магазина	10, 20 патронов

Апгрейды и модификации оружия

В торговых точках можно провести модификацию оружия, например навесить глушитель или лазерный прицел, сбалансировать прицел, прочистить ствол, модифицировать затвор.

Апгрейды:

- глушитель
- лазерный прицел
- снайперский прицел
- фонарик
- подствольник
- прибор ночного видения

Проблемы оружия:

Как и в реальной жизни у оружия существует ресурс его использования, по истечению которого у оружия возникают разнообразные технические проблемы, такие как осечки, выход из строя затвора, загрязнение ствола, ухудшение точности и т.д. В мастерской эти проблемы решаются, но на поле боя в критический момент, эта проблема может стоить жизни. Чем дешевле и сомнительней производство оружия, тем больше проблем оно создает. Также проблемы возникают при чрезмерном использовании оружия, например при безостановочной стрельбе, может сломаться затвор, произойти сбой бойка или начаться осечки.

Проблемы:

- ухудшение точности
- осечка
- выход из строя затвора
- загрязнение ствола
- разбился прицел
- застрял патрон
- сбой бойка
- сбился прицел
- повреждение ствола

Гравитационная перчатка:

Гравитационная перчатка это новый экспериментальный вид оружия, который наносит повреждения при помощи сил гравитации. Разработана учеными на основе теории гравитационных полей. Может притягивать и отталкивать предметы, действует сквозь стены. Предельное расстояние 30 метров. От количества артефактов «батареек» зависит скорость обновления заряда. Чем ближе объект, тем сильнее действие перчатки.

Возможности:

1. Резко притянуть к себе объект:

Объект резким гравитационным ударом отрывается от земли и летит к грави-перчатке. Полностью накопившегося заряда хватает на две активации. В полете можно замедлить или наоборот ускорить свой полет, активировав перчатку на дерево, ящик или стенку.

2. Ударить и толкнуть объект:

Объект резким гравитационным ударом отрывается от земли и летит от перчатки. полностью накопившегося заряда хватает на две активации. Если активировать себе под ноги вместе с прыжком, получится высокий прыжок.

Психотропный модулятор

Отдельной частью геймплея будут пси-воздействия различного рода. При помощи этих воздействий игрок сможет нанести невидимый пси-удар, вызвать обморок, слабость.

Пси-удары и пси-давление проходят через любые стенки, при этом вектор пси-давления должен быть направлен точно на игрока. В улучшенном психотропном модуляторе при воздействии на жертву выдается сообщение, прошло пси-давление или нет, что удобно при воздействии сквозь стену.

Пси-удар:

Пси-удар это невидимый удар, который может привести к разнообразным результатам таким как: отбросить противника, вызвать помутнение рассудка, обморок, слабость и даже судороги. Все зависит от типа пси-удара и совпадения его частот с частотами пси-защиты.

!!!Возможно, будет сделано(экипировка):

Армейский кибербот:

Дистанционно управляемый, небольшой бронированный робот. Несет два небольших пулемета.

Цена: 700 рублей

Вес: 34 кг

Для работы необходимы: тяжелый аккумулятор и запас пулеметных патронов.

Особенности: Выдерживает аномальные воздействия средней тяжести, физического, химического и магнитно-гравитационного характера.

Специфика: нестабильно работает во время выброса.

Гравитационная перчатка:

3. Схватить, удержать, бросить объект на расстоянии:

При активации захватывает жертву, парализуя ее перемещения. Захватив жертву можно поднять или подбросить ее в воздух, для этого достаточно передвинуть мышку вверх и для первого случая, удерживая нажатой клавишу активации, а для второго отпустив ее, после отпускания клавиши жертва по инерции пролетит еще несколько метров. Кроме броска вверх, можно ударить о землю, придавить к земле или бросить в сторону

Психотропное оружие

При помощи психотропного воздействия игрок сможет взять под контроль другого персонажа или существо Зоны.

Внешний пси-контроль:

Внешний пси-контроль это управление жертвой посредством нескольких простых команд таких как: атакуй моего врага, защищай меня, умри, держись ближе ко мне, держись сзади меня, следуй по моим следам, защищай место и так далее.

Внутренний пси-контроль:

Внутренний пси-контроль это полное переключение на управление жертвой, с видом из ее глаз и полностью свободными манипуляциями с телом жертвы. Во время внутреннего пси-контроля игрок теряет контроль над своим телом, полностью переключаясь на подконтрольное существо.

Персонажи игры

Характеристики персонажей игры

Скорость - перемещение

Здоровье – проценты жизни

Броня – защита от получаемых повреждений

Сила – количество поднимаемого веса

Меткость – попадание в цель

Реакция – скорость реагирования на появление врага

Выносливость – влияет на возможность бегать

Мораль – сила самообладания в опасности

Пси-сила – сила телепатического умения

Пси-защита - сила защиты от телепатического воздействия

Слух – обнаружение противника по звуку

Зрение – сила опознания противника на расстоянии

Внесенсорное восприятие - обнаружение противника

Сталкеры

Не поддавшиеся влиянию и контролю невидимых сил, свободные исследователи отважившиеся отправиться в Зону. Они отправляются в изменчивый мир Зоны, чтобы изучить ее и добыть артефакты. Сталкеры постоянно циркулируют по Зоне в поисках артефактов.

Группировки и кланы сталкеров

Сталкеры объединяются в группировки, гильдии и кланы, в которых есть свои правила и условия. Сталкер всегда получит поддержку от любого члена своей группы, гильдии или клана. У каждой группы есть свое секретное место, в котором в условленный день и час они встречаются. Получив членство группы, сталкер получает возможность выполнять задания группы. Например, некоторые группы конфликтуют друг с другом и одно из заданий выяснить местонахождение и время встречи, а затем уничтожить всех пришедших. Выжившие сталкеры, позже захотят отомстить, устроив ловушку.

Конфликты среди сталкеровских группировок

Группировки отличаются своим отношением к Зоне и сталкерам. Некоторые считают, что участок Зоны принадлежит им, а некоторые это оспаривают. Причин для конфликтов множество и частенько заканчиваются они разборками и перестрелками.

Группа сталкеров «Чистое небо»

Своеобразные сталкеры экологи. Изучают зону, ищут метод излечить мир от этой язвы. Ко всем группировкам относятся нейтрально.

Группа сталкеров «Долг»

Считают своим долгом защитить мир от нашествия мутантов. Уничтожают гнезда и ульи мутантов. Считают себя чернобыльскими ведьмаками и охотниками за вампирами. Конфликт с группой «Монолит». Охотятся на темных сталкеров.

Группа сталкеров «Свобода»

Анархисты, борцы за свободу от любого контроля. Сражаются против армии и правительства, их цель – это Зона, свободный заповедник. Считают, что информацию о происходящем в Зоне должны знать все. Конфликт с группой «Монолит». Уничтожают экспедиции военных сталкеров.

Сталкеры «Монолита»

Группа сталкеров верит, что в центре Зоны лежит неземной эволюционный модуль, кристалл «Монолит». Конфликт с группами «Долг» и «Свобода».

Группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это, возможностью повредить, а то и разрушить Монолит.

«Мы никого не пропустим, любое ваше вмешательство может повлечь окончательную гибель Монолита. Мы откроем огонь по любому, кто подойдет ближе чем 30 метров.»

Вот что говорит один сталкер ветеран в баре «Сталкер»:

«Верящие в Монолит психи, они кричат о нем, но никто не знает, что находится в центре Зоны. Невидимый кристалл упавший с небес... Ха, ха. Я думаю, это рванула одна из секретных лабораторий. Кто-то даже говорил, что когда-то работал там. Но, конечно, бомбить Зону нельзя, мало того, что радиацию разнесет по всему миру, так еще реакция Зоны может разворотить пол Европы.»

Часть группы «Монолит» подверглась зомбированию во время исследования озера «Янтарь».

Темные сталкеры

Группа темных сталкеров - «Грех», это зомбированная группа сталкеров. Когда-то члены этой группировки были религиозными фанатиками, которые верили в божественную сущность Зоны, в последнее искупление человечества. Конфликт со всеми группами. Атакуют любых сталкеров.

Темные сталкеры одеты в темные плащи с сильно надвинутыми капюшонами, так что не видно лица. Если задрать капюшон, то откроется лысая голова с кровавыми дырами, вырванных глаз.

Зомбированные сталкеры

Возвращаются из Зоны в странном состоянии.

Ведут себя странно, сходят с ума, кончают жизнь самоубийством

В баре знают пару страшных историй о вернувшихся «сталкерах» и о неумирающих зомби. По слухам они попали под психотропное облучение странной конструкции в «Рыжем лесу».

Военные сталкеры

Ветераны солдаты, прошедшие специальную подготовку, обвешаны кучей аппаратуры. Хорошо вооружены. Встречаются редко.

Армия заинтересована в изучении последствий и причин катастрофы, картографировании Зоны и ее аномалий. Для этих целей они используют военных сталкеров, которых набирают среди сталкеров и солдатской элиты. Военные сталкеры могут ходить как по одиночке, так и группами до пяти сталкеров. Встречают простых сталкеров огнем.

Военных сталкеров посылают на несколько, интересующих военных, объектов (место большой катастрофы, потерянный НИИ и т.д.). Так, например военные сталкеры на территории НИИ «Агропром» изучают остаточную радиацию и местные аномалии

Крупномасштабный прорыв Зоны

Армейские части, возглавляемые отрядами военных сталкеров, выступили крупной экспедицией внутрь Зоны. Цель – прорваться к эпицентру Зоны и уничтожить причину появления смертельных аномальных полей или хотя бы узнать причину и последствия этих проявлений. На момент начала игры, последняя армейская часть, при поддержке авиации и бронетехники ушла вглубь. Вся армейская экспедиция, насчитывающая около 1000 солдат, сталкеров и техников, практически полностью погибла. Отдельные группы осели на территории Зоны без всякой надежды на спасение...

Бар «Сталкер»

На пятом уровне, находится секретный бар для сталкеров ветеранов. В баре можно вести торговые сделки, выполнять заказы, на стенке бара вывешивается рейтинг 100 лучших сталкеров. Также здесь можно выпить, отдохнуть, пополнить амуницию, продать артефакты, узнать много полезной информации и поторговать практически с любым сталкером. В бар пускают только тех сталкеров, которых порекомендовал первый торговец.

Бар находится в подвале одного из зданий. У входа, игрок автоматически опускает оружие.

Если игрок становится убийцей сталкеров, то в бар ему дорога закрыта, а в Зоне его отлавливают сталкеры

Солдаты (Блокпост)

Блокпост находится возле южной части первого уровня, он полностью перекрывает шоссе. Если преодолеть блокпост дальше будет второй, непреодолимый блокпост.

Во дворе стоит армейский джип. В домике сидят вокруг стола три солдата, еще двое стоят во дворе и о чем-то разговаривают. На вышке сидит дежурный и высматривает сталкеров. Если они замечают сталкера, то быстро собираются, садятся в джип и отправляются на охоту за сталкером.

Радист

В домике стоит радиостанция, по которой радист держит связь с патрулями в Зоне.

Снайпер на вышке

На вышке сидит снайпер и высматривает окрестности.

Снайпер вооружен снайперской винтовкой, имеет мегафон, если в Зоне обнаружен человек (сталкер или неизвестный), то снайпер кричит в мегафон приказы, бросить оружие и сдаться.

1. Если видит сталкера:
 - a. Кричит в мегафон: «СТОЯТЬ!!!», «НИ С МЕСТА!» ... «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!» ... «Повторяю!!!», «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!» ... «Открывать огонь мы не будем!!!»
2. Если игрок не обращает на это внимание три секунды:
 - a. Кричит: «Повторяю!!!» ... «Сдавайтесь!!!» ... «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!» ... «Последнее предупреждение!!!», «Мы откроем стрельбу на поражение!!!» ... «Считаю до трех!», «Раз... Два... ТРИ!»
 - b. Открывает огонь по сталкеру
3. Если игрок начинает бежать:
 - a. Кричит: «СТОЯТЬ!!!», «*Не шевелиться!!!*», «Немедленно, бросить оружие и лечь на пол!!!»
 - b. Солдаты получают приказ взять в плен сталкера (см. взятие в плен)
4. Если игрок начинает стрелять по снайперу:
 - a. Снайпер садится на корточки
 - b. Кричит: «Немедленно, бросить оружие и лечь на пол!!!»
 - c. Стреляет по сталкеру
5. Если игрок бросает оружие:
 - a. Кричит: «Выходить с поднятыми руками!!!», «Считаю до трех!», «Раз... Два... ТРИ!»
 - b. Если игрок не выходит к базе, открывает огонь
6. Если игрок засел в укрытии и ведет перестрелку:
 - a. Кричит: «Сдавайтесь!!!», «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!»
 - b. Чуть позже: «Последнее предупреждение!!!», «Сдавайтесь!!!», «Бросить оружие на пол!!!»... «Выходить с поднятыми руками!!!», «Открывать огонь мы не будем!!!», «Повторяю!!!», «Открывать огонь мы не будем!!!»

Постовой

Постовые регулярно сменяются. Они обходят снаружи блокпост, проверяя колючую проволоку и окружающую местность.

1. Двое солдат стоят на посту, о чем-то разговаривая друг с другом
2. Замечая опасность, кричат в рацию и прячутся в укрытие

У постовых есть разрешение открывать огонь на поражение.

Командир отделения

Командир отделения связан с торговцем артефактами, он покрывает его и частенько подбрасывает работенку, взамен требуя делиться заработанным. Если заменят командира отделения, у торговца появятся большие проблемы.

Патруль

По территории первого уровня ходит патруль с рацией. Они проверяют территорию Зоны и если обнаружен сталкер, то его обезоруживают и конвоируют на блокпост, откуда в наручниках отправляют дальше, в город. У патрулей есть разрешение открывать огонь на поражение.

Конфликт солдат и сталкеров

Вариант 1: Если патруль замечают, что сталкер убивает солдат.

Начнутся усиленные патрули, всех пойманных сталкеров расстреливают или отвозят на блокпост.

Вариант 2: Расстрел всех солдат на блокпосте.

После гибели блокпоста, через пять часов подводится спец. часть быстрого реагирования, несколько армейских джипов и один БТР. Они на месте проведут экспертизу и если это дело рук сталкеров, начнутся усиленные патрули, всех пойманных сталкеров будут расстреливать или отвозить на блокпост. После того как погибнет несколько сталкеров, торговец переедет на другой уровень глубже в Зону, а сталкеры будут расстреливать из оружия дальнего действия блокпост.

Торговец

Вернувшиеся из Зоны сталкеры продают найденные артефакты старому сталкеру-торговцу, у него много связей с внешним миром. Заказчики артефактов самые разные - ученые, военные, представители корпораций. Покупатели заказывают старому сталкеру добычу определенных артефактов, а он в свою очередь дает задания сталкерам. Также у торговца можно купить оружие и разнообразное снаряжение.

Живет в погребе заброшенного домика. Властный толстяк с выпученными глазами. Имеет очень гадкий и подлый характер. Одет в майку и штаны, огрызок левой руки обмотан черной кожей. Трудно ходит из-за перебитых ног. Ходят слухи о загубленных им сталкерах новичках, которых он пустил на заведомо смертельное задание. Но он единственный торговец в этом регионе, приходится идти к нему. Ни во что не ставит сталкеров и откровенно им грубит. На всякий случай при себе держит дробовик, настроение как всегда *хреновое* (плохое).

У торговца игрок может:

1. Купить информацию, экипировку, оружие
2. Продать артефакты, экипировку, оружие
3. Получить задание
4. Узнать новости, послушать истории Зоны

Ученые

Ученые изучают аномальные явления и активность Зоны. На территории Зоны два работающих лагеря, откуда регулярно отправляются экспедиции вглубь Зоны. Ученые благосклонно относятся к сталкерам, торгуют и дают им задания. Сталкеры добывают необходимые для исследований артефакты и приносят парализованных существ и животных мутантов. Также ученые продают сталкерам аппаратуру, защитные скафандры и новую экспериментальную технику. Лагеря ученых защищены психотропной техникой, которая защищает персонал от существ телепатов и облучения во время Выброса. Кроме того, все кто находится в лагере или возле него защищены от пси-зондирования и пси-контроля.

Лагерь «Янтарный»

Ученые поставили временный лагерь, недалеко от берега озера «Янтарь». В лагерь регулярно прилетает вертолет, он привозит необходимую аппаратуру, пищу, медикаменты.

Лагерь охраняют военные сталкеры. Лагерь защищен от телепатического воздействия при помощи спец. техники.

Были случаи, когда пропадали ученые, охрана, а прорвавшиеся в лагерь мутанты наводили переполох, уничтожая охранников и пожирая несчастных исследователей.

Ученые разработали спец.оборудование позволяющее выживать при выбросе, они обнаружили что во время выброса в Зоне происходит странная активность и одно из заданий это выяснить природу этих явлений. Это спец.оборудование можно купить или найти возле трупа зомбированного сталкера.

Малый лагерь «Туманный»

Ученые поставили временный лагерь на территории болот. В лагерь регулярно прилетает вертолет, он привозит необходимую аппаратуру, пищу, медикаменты. В лагере исследуют эктоплазматическую структуру фантомных образований.

Лагерь охраняют военные сталкеры.

«Святой»

Однажды странная металлическая конструкция (психотропная антенна) в «Рыжем лесу» неожиданно включилась. Началось беспорядочное облучение окрестностей пси-волнами. Сталкеры, попавшие под облучение, превращались в зомби. Зону начали регулярно облучать антенной. У попавших под влияние меняется мотивация и поведение, люди, животные, мутанты начинают странно себя вести, впадают то в бешенство, то в апатию.

Тот, кто добрался до антенны, облучил и себя. Он начал вносить себе коррекции за коррекцией, оперировать свой внутренний мир. Во что он превратился неизвестно, его цель была сделать себе всесторонне развитый мозг, открыть подсознание, использовать все ресурсы...

Сталкеры прозвали его «Святой». Подобраться к антенне, чтобы изучить, что происходит нельзя, идет сильное пси-воздействие.

«Святой» бывший ученый группы, которая проводила испытания экспериментальных генераторов полевых структур, последствиями которого явилось образование Зоны. «Святой» обладает информацией о реальном положении дел с Зоной. После изгнания он чудом добрался до антенны, отремонтировал аппаратуру и решил отомстить коллегам, облучив их психотропным воздействием. Попутно взяв под контроль мутантов, он обосновался в подземном бункере рядом с антенной. Сталкеры исследователи при подходах к антенне попадали под излучение и погибали от обширного кровоизлияния мозга. Те же несчастные, кто выживал, теряли память, становились подобны зомби.

Сталкер находит «святого» и последний в страхе за свою жизнь рассказывает подробности эксперимента и его последствия, он уверен, что часть исследователей выжила и прячется возле АЭС, у эпицентра Зоны, преследуя какие-то свои непонятные цели. Возможно они хотят повернуть процесс вспять, а может быть взять ситуацию под контроль и использовать ее себе во благо. Во время рассказа «святой» потихоньку подбирается к шкафчику в углу комнаты, он рассказывает, дикие вещи спокойным голосом, он завораживает сталкера. Подобравшись вплотную к шкафчику наклоняется, резким движением что-то достает и направляет на игрока, экран дергается и темнеет, затем картинка проясняется и перед игроком стоит «святой», он, как ни в чем не бывало, продолжает рассказ, оружие у игрока опущено и он не может его взять в руки. (когда «святой» воздействует своим устройством на игрока, он погружает его в гипнотическое состояние и проводит гипно-сеанс, вводя игроку программу, которая повлияет на дальнейшее прохождение игры)

Существа Зоны

Мутанты

Существа мутанты в большом количестве появились в Зоне после катастрофы 2006 года. До этого были только редкие встречи с экземплярами, умудрившимися удрать из подземных лабораторий. После 2006 года, когда погибло большинство сотрудников лабораторий, мутанты вырвались из своих разрушенных тюрем и наводнили территории Зоны. Часть мутантов являются редкими и уникальными видами, встречающимися иногда в единственном числе, на это повлияло, и опасности Зоны и то, что маленькая часть мутантов не может размножаться.

Крысы

После катастрофы многие животные погибли или ушли из Зоны, многие, но не крысы. Они расплодились и стали самыми многочисленными животными в Зоне. Крысы встречаются стаями, в редких случаях можно встретить ее в одиночестве.

Крысы чувствуют опасные места и старательно их обходят, предупреждая писком остальных. Крысы очень сообразительные существа и стараются обходить жертву с разных сторон. Жертва, окруженная со всех сторон, имеет мало шансов выжить. Крысы набрасываются на жертву, запрыгивают ей на спину, голову, лицо заваливают ее и погребают под собой.

Умения и способности:

1. Высокие прыжки 1,5 метра
2. Повышенная устойчивость к радиации
3. Хорошее зрение в темноте
4. Ядовитый укус, вызывает «крысиное безумие»
5. Групповой интеллект

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Постройки:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Склады
4. Хранилища отходов
5. Камеры, жилища
6. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Перемещение:

Перемещается запрыгивая и проходя через любые доступные проходы, дыры, щели и окна. Старается держаться в тени. Оббегает аномальные зоны.

Поиск противника:

Зрение слабое, поэтому принюхивается и прислушивается. Стая идет по направлению общего движения крыс. Если добыча пропала, то стая рассредоточивается по месту предполагаемого укрытия добычи.

Уход из под обстрела:

Обходят огонь. Бегут в сторону откуда стреляют.

Нападение:

Напрыгивают на жертву, заваливая ее большим количеством крыс. Крысиные волки стараются запрыгнуть на спину.

Побег с поля боя:

Если стая потерпела поражение или не смогла завалить жертву в течении 30 секунд, она рассредоточивается, затем собирается на несколько крупных отрядов и атакует вновь. Если от стаи осталось 20%, крысы уходят с поля боя, убегая в разные стороны через проходы и щели.

Прячется:

Старается держаться в тени.

Обход противника:

Стая разбивается на несколько групп, которые атакуют с разных сторон.

Хитрости:

Валяются с дыр в потолке и запрыгивают через окна.

Слабое место:

Хорошо горят.

Встречи с крысами

В полу провалы, через которые виден погруженный в темноту пол нижнего уровня, по которому пробегают крысы. Если спрыгнуть или упасть в провал, огромная лавина крыс набрасывается со всех сторон и загрызает сталкера.

В стенах есть щели, в которых видно какое-то поблескивание. Если подойти ближе, то десятки крыс выпрыгнут из щели на лицо сталкера.

Сталкер спасается от крыс

Сталкер бежит от крыс и крысиных волков, расстреливая встающих на пути крупных экземпляров и мешающих зомби. Его лицо и руки в многочисленных кровотокающих порезах и укусах. Сталкер добирается до водонапорной башины и из последних сил взбирается по лестнице наверх, а стая несется дальше. Через некоторое время слышно перестрелку, крики, взрывы - крысы добрались до армейского блокпоста.

Перед самым канализационным люком на сталкера снова нападает стая, все что остается это прыгнуть в канализационный люк, следом начинают валиться крысы, надо только метнуть молотов коктейль, чтобы остановить крыс.

Гибель блокпоста

Крысы уничтожают блокпост, их слишком много для не ожидающих такого солдат. Под огнем нескольких пулеметов, сквозь взрывы гранат льется буро-коричневая река мутированных крыс, они мгновенно загрызают попавшихся на пути солдат. Из клубка крыс вырывается обезумевший солдат, он еле успевает забраться на вышку, кровь заливают одежду, руки соскальзывают, но сил хватает и он наверху. Сверху открывается вид на гибнущий блокпост, стаи крыс захлестывают блокпост, запрыгивают через окна, проползают под полом, проникают в каждую щель. Наступает страшный момент, когда,

закрывшиеся в одной из комнат, солдаты вываливаются через окна, облепленные крысами. Забравшегося на вышку солдата начинает мутить от крысиного яда, попавшего в кровь, кровь стучит, все чернеет, он начинает сходить с ума от захлестнувшего его бреда. Выпученными глазами, на черно-синем лице, солдат смотрит вниз, затем подносит пистолет к голове, раздается выстрел и тело, задев ступеньки, валится на живое буро-коричневое море.

Крысиные волки

Кроме обычных крыс в стаях живут крысиные волки это более крупные и агрессивные особи, пожирающие во время голода своих сородичей. В стае на десять крыс приходится по одному крысиному волку, последние составляют костяк стаи.

Умения и способности:

1. Высокие прыжки 1,5 метра
2. Повышенная устойчивость к радиации
3. Хорошее зрение в темноте
4. Ядовитый укус, вызывает «крысиное безумие»
5. Сильные повреждения от укусов
6. Канныбализм
7. Сильное (по сравнению с обычными крысами) зрение и слух

Лабораторные крысы

Белая, опухшая крыса, крупнее и опаснее обыкновенной.

Отдельный вид крыс. Остатки крыс, предназначенных для научных экспериментов, пережили катастрофу и своих тюремщиков, вырвались из клеток и расплодились в диких количествах. После катастрофы они обосновались в подземельях, мутировали, потеряли волосяной покров, стали крупнее и агрессивнее своих малых собратьев.

Умения и способности:

1. Высокие прыжки 1,5 метра
2. Повышенная устойчивость к радиации
3. Устойчивость к химическим повреждениям
4. Хорошее зрение в темноте
5. Ядовитый укус, вызывает «крысиное безумие»
6. Сильные повреждения от укусов
7. Сильное (по сравнению с обычными крысами) зрение и слух

Зомби

Зомби настоящие дети Зоны, ее создания. Тела зомби изменены Зоной, плоть превратилась в какую-то новую самовосстанавливающуюся субстанцию. Зомби практически неуничтожимы, их можно только остановить на время, необходимое на самовосстановление поврежденной плоти. Среди сталкеров ходят слухи, что зомби это только слепки с умерших в Зоне людей.

Пониженная жизнедеятельность и полностью аномальная личность, человеческое тело со слабой координацией, которое выполняет полубезумные действия. Мутанты телепаты научились контролировать этих потерявших души жертв. Когда зомби замечают противника, они передают сообщение телепату и ждут приказа, до тех пор, пока не будет приказа, зомби будут стоять и смотреть на противника. По телепатическому приказу зомби-солдаты могут поднимать и использовать оружие.

Активность зомби сильно повышается перед выбросом.

Умения и способности:

1. Слабые прыжки вперед
2. Удары руками

3. Иммуниет к радиации и аномальным повреждениям, исключая гравитационные аномалии
4. Воссозданное Зоной тело погибшего человека
5. Плохое зрение
6. Иммуниет к любым повреждениям
7. Тотальная регенерация, оживление

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады
5. Хранилища отходов
6. Переходы
7. Камеры, жилища
8. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Поведение

Перемещение:

Если не контролируется, то замедленно хаотичные перемещения без видимой цели, в остальных случаях зависит от типа зомби.

Поиск противника:

Если увидит противника идет к нему.

Уход из под обстрела:

Без контроля отсутствует.

Нападение:

Идет к цели. Рвет когтями жертву, бьет ее руками, кусается. Может схватить жертву руками и удерживать ее на месте, блокируя ее действия.

Побег с поля боя:

Без контроля отсутствует.

Прячется:

Без контроля отсутствует.

Обход противника:

Без контроля отсутствует.

Хитрости:

Без контроля отсутствует.

Слабое место:

Голова.

Слепая собака мутант

Среди пустырей и свалок бродят стаи слепых псов, в результате многочисленных мутаций у них атрофировалось зрение, изменились скелет и мускулатура, развился иммунитет к радиации, появилось внесенсорное восприятие заменяющее зрение, развился интеллект.

Умения и способности:

1. Быстрые перемещения
2. Длинные прыжки вперед
3. Сильные, рвущие плоть укусы
4. Откатываются от выстрелов
5. Отсутствующее зрение заменено внесенсорным восприятием
6. Устойчивость к радиации

Среда обитания

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка

Помещения:

1. Помещения домов
2. Склады

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Перемещение:

Перемещается, проходя через свободные проходы, запрыгивает в окна. Перед входом в помещение или локацию, где много укрытий, просчитывает варианты выживания и выбирает самый безопасный.

Поиск противника:

Принюхивается и прислушивается. Может определить маршрут противника по запаху. Найдя маршрут, идет по нему, придерживаясь укрытий.

Уход из под обстрела:

Делает откат в сторону, стараясь попасть под защиту каких-нибудь объектов.

Нападение:

Запрыгивает на противника. Вцепившись в противника, рвет его зубами, сбивая с прицела и мешая стрелять.

Побег с поля боя:

Быстро убегает, прячась по укрытиям. Если уверен, что противник не видит, может затаиться в укрытии недалеко от противника и напасть со спины.

Прячется:

Использует укрытия. Зная маршрут, может предположить, как противник будет возвращаться и прячется так, чтобы атаковать его со спины.

Обход противника:

Выстраивает предположительный маршрут движения врага.

Хитрости:

Хорошо прячется. Группируются в отряды, где сильные в первых рядах. Определяют тип оружия и действуют соответственно. Используют откат в сторону, если враг направляет на них оружие.

Слабое место:

Голова.

Бюреры

Уродливые желто-белые карлики Бюреры обитают в подземельях, их чувствительные к свету глаза слепнут при ярком освещении. В подземельях устраивают ловушки на сталкеров, ученых и военных. Стараются перекрывать все выходы при помощи крупных обломков и балок. У карликов мощные руки, которыми могут они разрывать свои жертвы. Бюреры ведут войну со слепыми псами. Характер чрезвычайно мерзкий, нервическая злоба заставляет их совершать дикие и неожиданные поступки. Сильно развиты предчувствие и телекинетические способности. Предчувствие помогает почувствовать врага и предположить его местоположение, а телекинез позволяет манипулировать достаточно крупными объектами на расстоянии, метая их во врага и наносить мощные телекинетические удары по противнику. Способности, характер вместе с развитым интеллектом делает их одними из самых опасных противников в темных местах Зоны.

Умения и способности:

1. Телекинез
2. Предчувствие
3. Сильные руки
4. Устойчивость к радиации
5. Высокий интеллект
6. Способность разговаривать

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Поведение

Перемещение:

Суетливо семенит ножками во время бега. Подойдя на пять-десять метров к месту с укрытиями останавливается и старается почувствовать противника.

Поиск противника:

Предчувствует где находится противник, старается это проверить, используя свои телекинетические способности – бросив в предполагаемое место объект размером с кирпич. Если противник не зашевелился, успокаивается и продолжает движение.

Уход из под обстрела:

Если навести оружие на карлика, то он это сразу почувствует, оглянется и постарается уйти с простреливаемой территории. При попадании под пули впадает в истерику и действует непредсказуемо (может броситься на врага, в сторону или притворится мертвым).

Нападение:

Атакует телекинетическими способностями, кидая в противника различные предметы, нанося невидимые удары. При близком контакте разрывает противника своими мощными руками.

Побег с поля боя:

Убегает, прячась по укрытиям.

Прячется:

Не прячется, нервический характер не позволяет.

Обход противника:

Предчувствуя противника, может выйти к нему с наивыгоднейшей стороны.

Хитрости:

Владеют телекинезом, что позволяет им создавать иллюзию звуков шагов, удары, открывать и закрывать двери на расстоянии. Могут поднимать в воздух крупные объекты: куски рельс, кирпичи, доски, используя это разведывают территорию и пугают людей. Могут бросать эти объекты на игрока.

Особые способности:

На одну секунду может укрываться за телекинетическим аналогом гравитационного щита.

Слабое место:

Отсутствует.

Сражение с хозяином Бюрером.

Глубоко под землей находится злой карлик хозяин Бюрер, он единственный повелитель всех карликов. Обитает в бункере, никогда не поднимаясь на верхние уровни. Хозяин Бюрер обладает самым мощным телекинетическим даром в Зоне, может поднимать в воздух очень крупные объекты (каменные глыбы, металлические балки). Карлики никогда не спускаются к Бюреру, всегда получая телепатические приказы, они дрожат от страха при одной мысли о подобном богохульстве. Среди карликов ходят жуткие рассказы о невероятной жестокости Бюрера. Сталкеру надо уничтожить Бюрера и тогда слепые псы помогут ему.

Сражение пройдет в грязном, заброшенном и темном бункере Бюрера, помещение которого равняется 100 квадратным метрам. Во время сражения Бюрер будет телепатически общаться и запугивать сталкера.

Встреча Бюрера

...сталкер продвигается по темным коридорам, продирается сквозь джунгли навалов разнообразного индустриального мусора - балки, ржавые конструкции, бетонные блоки и т.д. В руках АК74, на поясе детектор жизненных форм. Детектор подает свой тихий сигнал, крупная живая масса на расстоянии 10 метров. Сталкер отключает звук детектора и замирает в темном углу, в трех метрах от него проход через который предположительно пойдет карлик. Детектор сигнализирует о приближении живой массы – восемь метров, семь, шесть, пять... пять... пять... Карлик что-то почувствовал! Сталкер держит проход на прицеле, ему кажется, что темнота немного сгустилась. Карлик стоит в пяти метрах дальше по проходу и кажется, тоже ждет. Тут сталкер чуть не открывает огонь, в проход медленно и беззвучно влетает кирпич, он немного вращается. Кирпич зависает в двух метрах напротив сталкера. Тишина ни чем не нарушается. Кирпич, качнувшись немного, разворачивается в воздухе, он немного поднимается и с размахом несется к сталкеру. Получивший осязательный удар кирпичом, сталкер не выдерживает и бросается в проход, атаковать карлика, но его встречает лавина летящих кирпичей...

Контроллер

Выросший под землей, этот мутант обладает измененным человеческим телом с сильными телепатическими способностями.

Черные спутанные волосы, получеловеческое лицо с выпученными черными глазами, бледная кожа, длинная шея. Очень осторожен. Умеет немного разговаривать.

Когда контроллер берет под контроль, он замирает на 2-5 секунд, в это время у него разгораются желто-зеленым огнем зрачки. При попытках взять под контроль сталкера у последнего изменяется слух, меняется зрение.

Игрока под контроль взять не может, но при длительном пси-воздействии у игрока темнеет экран, повышается инерция, замедляется скорость передвижения и выпадает из рук оружие.

Контролирует зомби на расстоянии, заставляя их атаковать сталкеров. Старается перемещаться так, чтобы постоянно держать на виду врага, поэтому забирается на возвышенности, крыши и деревья.

По легенде в центре Зоны есть гнездо контроллеров, черная прогнившая дыра в земле, место, откуда выползает эта зараза.

Умения и способности:

1. Телепатия
2. Пси-контроль
3. Сильные руки (может ударом отбросить противника на несколько метров)
4. Устойчивость к радиации
5. Высокий интеллект
6. Способность разговаривать
7. Контролирует зомбированных людей, животных и зомби

Среда обитания

Подземелья:

1. Туннели
2. Пещеры

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Склады
4. Хранилища отходов

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Поведение

Перемещение:

Перемещается, проходя через дыры, щели и окна. Не использует обычные входы и выходы, если есть возможность пройти через дыру. Неизвестную местность разведывает при помощи зомби. Прежде чем зайти, заглядывает. Чтобы проникнуть в помещение выбивает окно и пролезает через него. В случае прямой атаке на него, старается уйти тем путем, которым пришел.

Поиск противника:

Прыгает по возвышенностям, стараясь оставаться незаметным. Патрулирует территорию возможного появления противника (задается на уровне).

Уход из под обстрела:

Отпрыгивает (сальто) в сторону и назад, стараясь попасть под защиту каких-нибудь объектов. Попадая под пули, может упасть на пол, притворившись мертвым, затем резко отпрыгнуть в сторону укрытия. Может сразу сделать несколько прыжков, отпрыгнуть от объекта или стены.

Нападение:

Не нападает. При защите может отбросить противника на несколько метров сильным ударом ноги.

Побег с поля боя:

Быстро убегает, прячась по укрытиям.

Прячется:

Использует укрытия, крыши, деревья, крупные объекты.

Обход противника:

Выстраивает предположительный маршрут, по этому маршруту может забежать вперед.

Хитрости:

Делает ловушки при помощи подконтрольных зомби.

Слабое место:

Голова, длинная шея, ноги, глаза.

Контроллер увел командира отделения и солдат

... Утром пропали командир отделения и два солдата, они вышли с блокпоста и не вернулись, они вышли патрулировать территорию вдоль дороги. Никто не ожидал такого, вера в спец оборудование была так сильна, что на поиски пропавших отправились только через четыре часа. Тем более удивительно было то, что у командира отделения было экспериментальное оборудование, защищающее от пси-воздействий существ и выбросов Зоны. Постовой не слышал ни выстрелов, ни криков, они просто ушли и не вернулись. Рация молчала... Контроллер – мутант телепат. Он выбрался из Зоны, пробрался сквозь аномальные зоны, через стаи мутированных крыс, собак. Добравшись до блокпоста, сильно ослаб, взять под контроль весь блокпост не смог, только вывел командира и двух солдат. Обосновался на крыше завода. Одного солдата немного поел, остальных разместил так, чтобы они сразу заметили подбирающихся врагов.

Блокпост под контролем

Пробравшийся контроллер засел во взятом под контроль блокпосте. На первый взгляд блокпост выглядит, будто все происходит нормально, зомбированные солдаты связываются по рации, общаются друг с другом, перемещаются по базе, но если присмотреться, то можно заметить скованность и аномальность движений, мимики и фраз, которые они выговаривают (бесконечно повторяют одно и то же, и т.д.). Если подобраться поближе, то можно заметить объединенный труп солдата лежащий в углу двора.

Контроллер «Мастер сознания»

В Припяти находится гнездо контроллеров, там же пребывает самый старый и мрачный контроллер, на их языке его зовут «Мастер сознания».

Фантом

Призрак человека. Уничтожается только определенным оружием. Наносит внутренние повреждения нервным клеткам жертвы, от которых последняя гибнет в течении нескольких часов. Может становиться полностью невидимым, исчезать.

Фантомы преследуют сталкеров. Когда они настигают жертву, касаются ее, выбрасывая сильный аномально-энергетический разряд в тело несчастного.

Умения и способности:

1. Невидимость
2. Нанесение аномально-энергетического разряда
3. Внесенсорное восприятие
4. Прохождение сквозь стены и преграды
5. Мини-телепортация

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Пустырь
3. Свалка
4. Болото

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Склады
4. Хранилища отходов
5. Переходы
6. Камеры, жилища
7. Загоны

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман
4. Черная щелочь
5. Трясина

Гибель блокпоста

...Из-за отсутствия ответов на позывные к блокпосту был срочно выслан отряд солдат на двух джипах, внутри блокпоста были обнаружены еще теплые трупы. Трупы сидели в расслабленных позах, как живые. После расследования была найдена видеозапись на которой видно, как из ниоткуда появляются человекоподобные призраки - фантомы. Фантомы подходят к солдатам, которые как ни в чем не бывало продолжают разговор, касаются их, и жертвы со вздохом обмирают...

Теневые фантомы

Глубоко в Зоне сталкеры встречали странные полуживые образования, которых называли теневыми фантомами. Эти образования проявляются в местах, где отсутствует свет, в тенях, подземельях, особенно четко проявляются ночью. Они неуничтожимы, смертельны они или нет неизвестно, встретившие их сталкеры не захотели проверить и коснуться их.

Полтергейст

Жертва экспериментов по трансформации материи в полевую структуру. Полевая структура нестабильна и время от времени переходит в материю, также можно вызвать этот процесс при помощи спец. аппаратуры.

Эти невидимые сущности, кидают в сталкеров тяжелыми предметами. Могут стучать, издавать звуки, открывать \закрывать двери и окна, изменять освещение, наносить невидимые удары. Существует несколько разновидностей полтергейста, большинство фиксируется детекторами аномалий.

Полтергейст иногда можно обнаружить по еле слышимому бубнящему голосу.

Умения и способности:

1. Невидимость
2. Телекинез
3. Нанесение слабого аномально-энергетического разряда

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады
5. Хранилища отходов
6. Переходы
7. Камеры, жилища
8. Загоны

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман
4. Трясина

Корпус (человека и собаки)

Существо паразит. Пожирает головной мозг жертвы, вставая в тело жертвы. Результат – человеческое или собачье тело с наростом вместо головы. От нароста свисают несколько щупалец входящих в тело. Паразиты могут использовать некоторые навыки поглощенной жертвы. На коротком расстоянии выстреливают облако спор, из которых в теле жертвы разовьется паразит.

Умения и способности:

1. Подражание носителю
2. Попытки приблизиться к жертве для заражения
3. Выстреливание спор-паразитов

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Кровосос

Человекоподобное существо

Бесшумно подкрадывается к жертвам сзади. Мгновенно парализует жертву, затем высасывает внутренние органы и кровь, оставляя на теле аккуратное отверстие. Может прыгивать с огромной высоты и не издавать звуков.

Возле мест обитания можно обнаружить высосанные трупы.

Умения и способности:

1. Бесшумность
2. Высокий интеллект
3. Парализация при помощи присосок на руках

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры
2. Подземные коридоры
3. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Хранилища отходов
4. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Встреча кровососа

...сталкер выходит из высокого туннеля на поверхность, свет слепит уставшие от тьмы глаза. Перед ним тихие холмы, место, где погибло больше всего сталкеров. Очень осторожно, стараясь не издать ни звука, сталкер огибает крошащуюся стену, некогда высокого здания. Открывается вид на низину между двумя холмами. В низине он замечает лежащие тела. Он аккуратно подбирается ближе, перед ним жуткая картина - трупы принадлежат двум сталкерам, впечатление от трупов такое, как будто из них выкачали не только кровь, но и все внутренности, оставив лишь кожу, внешнюю оболочку. Ошеломленный сталкер пятится к укрытию, тем временем сзади с пятиметровой стены бесшумно спрыгивает высокий мутант со странными отростками на морде, огромные серповидные руки раскрываются, чтобы обнять пятащегося сталкера. Сталкер спиной чувствует чье-то присутствие, он резко отпрыгивает и одновременно разворачивается, но поздно серповидные руки с длинными пальцами и странными присосками на ладонях хватают его, резко обмякшее, тело. Теряя сознание, сталкер замечает, как жуткая морда, с щупальцевидными отростками, приближается к его шее...

Гигант

Огромный гигант каннибал обитает на нижних уровнях подземелий. Эта, полностью потерявшая человеческий облик, жертва мутаций, разрывает на части любого, кто осмелится спуститься в полные мрака подземелья.

Умения и способности:

1. Огромная сила и выдержка
2. Устойчив к большинству видов повреждений

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры
2. Подземные коридоры
3. Глубинные подземелья

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Химера

Среди сталкеров начинают ходить слухи о появившемся новом монстре, выходе из Зоны. Двухголовая бестия на четырех мощных когтистых лапах. Очень хитрая и мощная тварь, может в мгновение ока оказаться рядом с жертвой и распороть ее остроконечными когтями. Несколько сталкеров погибли от ее лап, сталкеры назвали эту тварь химерой. У химеры иммунитет к некоторым аномалиям. Наличие двух голов может свидетельствовать о развитом интеллекте.

Умения и способности:

1. Большая скорость передвижения
2. Хитрость
3. Смертоносные когти на лапах
4. Слабый телепат (маленькая голова)
5. Две головы
6. Огромная выдержка

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры

Поверхность:

1. Лес
2. Пустырь
3. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Хранилища отходов
3. Камеры, жилища
4. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Плоть

Плоть атакует, набрасываясь на живое существо, нанося повреждения крупными отростками. Выглядит как крупная глыба плоти с четырьмя отростками, заменяющими ноги, также имеется подобие перекошенного рта. У нее глаза хамелеона. Монстр с человеческим мозгом, считает себя человеком

Плоть питается крысами, которых забивает своими серповидными конечностями.

Умения и способности:

1. Разговаривает и размышляет
2. Сражается серповидными конечностями
3. Забивает крыс

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры
2. Подземные коридоры
3. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Подвалы
3. Хранилища отходов
4. Камеры, жилища
5. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Бурые карлики

Обитают в подземельях, поклоняются Бюреру. Карлики изобрели несколько видов аномального оружия – гравитационный дробовик, стреляющий металлическим мусором...

По подземным переходам и туннелям, карлики уходят все дальше и дальше от центра Зоны. Они отходят от разрастающегося смертельного круга в центре Зоны, который поглощает землю, уничтожая все живое.

Умения и способности:

1. Используют изобретенные ими устройства
2. Коллективный разум

Среда обитания:

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения
6. Глубинные подземелья

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Подвалы
3. Склады
4. Хранилища отходов
5. Переходы
6. Камеры, жилища
7. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Излом

Излом - мутант, обладающий сильными парапсихологическими способностями. Находится в неизвестном городе.

Умения и способности:

1. Мощные телекинетические способности (телекинез, телекинетический взрыв)
2. Наносит искалеченной рукой страшные повреждения, плоть чернеет и разлагается

Среда обитания:

Подземелья:

1. Туннели
2. Подземные коридоры
3. Подвальные помещения
4. Глубинные подземелья

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман

Черная псевдо-собака

Черная кошмарная сущность, невероятно опасна. Сталкеры считают, что это Чернобыльская инкарнация смерти, те к кому она приходит, не имеют шанса остаться в живых.

Умения и способности:

1. Фатальные повреждения при касании
2. Далекие прыжки
3. Внесенсорное восприятие
4. Мини-телепортация

Среда обитания:

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка
5. Болото

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман
4. Черная щелочь
5. Трясина

Создание в тумане

На озере несколько островков из наваленного индустриального мусора и полуразрушенных зданий. Каменные остовы торчат из ядовитой воды. Озеро мертвое, в нем ничего не может жить, попадание в озеро приводит к сильным кислотным ожогам. В резиновых сапогах можно ходить по небольшой глубине. В центре озера несколько крупных острова из мусора и остовов зданий. К ним ведут несколько тропок по мелководью. В самом крупном есть спуск в незатопленный подвал. Там обосновалось создание в тумане. Создание в тумане это живая телепатическая био–установка, странное существо с фрагментами человеческого мышления. Среди кислотных луж, в глубоком тумане, оно телепатически манипулирует взятыми под контроль марионетками (зомби, стаями слепых псов, корпусами, зомбированными сталкерами, учеными и солдатами).

Подобраться к озеру очень сложно, деструктивные пси-волны облучают любого приблизившегося. Чтобы подобраться, надо иметь пси-стабилизаторы и эмуляторы мозговых волн.

Сталкер получает от ученых эмулятор мозговых волн, который экранирует электрическую активность мозга, вводя в заблуждение телепатов мутантов. По неглубоким местам, пробираясь по выступающим из воды конструкциям, сталкер подбирается к центральному островку. На островке, внутри полу обрушенной конструкции, находится невероятно сильное телепатическое создание. Оно влияет на большую территорию Зоны. Уводит из лагерей ученых, солдат, порабощает сталкеров одиночек. Подобравшись к провалу, сталкер переключает эмулятор на повышенный режим маскировки, чтобы не попасть под контроль «создания в тумане». Теперь важна скорость, аккумулятор начинает садиться. Если эмулятор отключится, то «создание» мгновенно возьмет под контроль, можно будет только немного замедлить зомбирование, наглотавшись пси-нейтрализаторов. Сталкер спускается в провал...

В провале куча коридоров с иллюзорными стенами. Пробираясь в тумане он добирается до подвального помещения. Игрок входит в странное помещение и видит только давно заброшенную комнату, покрытую пылью. Детектор начинает захлебываться от сильной радиации. Если игрок примет пси-стабилизаторы, то на мгновение мелькнет другая

комната и зомбированные существа, обступившие игрока. Игроку необходимо применить нейро-стабилизатор и тогда перед ним откроется настоящая реальность, а не иллюзия навязанная «созданием в тумане». Перед ним откроется трехметровая желеобразная сущность в бронированной капсуле.

Умения и способности:

1. Пси-контроль на большом расстоянии
2. Одновременное управление большим количеством существ
3. Пси-повреждения разной степени тяжести
4. Создание иллюзий

Невидимая сущность (финал игры)

Перед сталкером открывается заброшенная лаборатория и в коридоре стоит мертвое тело, оно говорит: «Как давно жду своего часа... Если не могу выйти в мир, пусть мир придет ко мне!» Мертвое тело странными прыжками приближается к сталкеру, немного поднимаясь в воздух. Затем делает вид, что смотрит в глаза. Жуткий вид мертвого тела заставляет сталкера отвернуться. «Посмотри на меня, я твой брат жизни! Шестнадцать лет в одной клетке принесли мне свои дикие плоды! Я не уверен в том, что вижу! Не очередная ли иллюзия пришла ко мне?» Мертвое тело уже парит в метре над сталкером. Оно странно выгибается, затем, как будто разорванное невидимыми руками на части, разлетается по сторонам. Голос продолжает говорить: «Расскажи мне, что ты видишь! Я стою перед тобой, ты видишь меня? Разве не чист я перед создателем?» Затем невидимая сущность впадает в гнев и начинает крушить все в лаборатории, пытаясь уничтожить, растерзать сталкера. Она выкрикивает страшные слова и вопросы, и от поведения сталкера зависит ее безумие. Сталкер выживает и тогда приступ гнева проходит, а сущность продолжает монолог уже спокойней. Предстоит страшный психологический монолог, в течении которого жизнь сталкера будет висеть на волоске. Сущность проламывает стены, вырывает двери, вышибает окна, кидает крупные объекты (столы, шкафы, куски стен) в сталкера, кричит проклятия своим мертвым создателям. В конце сталкер добирается до автоматизированных систем, поддерживающих генераторы Зоны, и уничтожает их. Напряженность аномальных полей резко падает, Зона отступает.

!!!Возможно, будет сделано(персонажи):

Кабан-мутант

Кабаны хорошо переносят сильную радиацию. Этот факт позволяет кабанам находится в сильно радиоактивных зонах. После катастрофы, кабаны выжили, но это далось им не легко, большей частью они вымерли. У оставшихся животных прошли сильные мутагенные процессы, местами облысели, а местами наоборот, обросли длинной жесткой шерстью, копыта изменили свою форму и стали более острыми, приобретя некоторое сходство с когтями. Зрачки обесцветились и глаза стали белесыми, на облысевшей голове проявились морщины и пятна.

Умения и способности:

1. Большая скорость перемещения
2. Выдерживает сильные повреждения
3. Повышенная устойчивость к радиации
4. Может заражать бешенством

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка
5. Болото

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Хранилища отходов
4. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Фантазм

Жуткая шарообразная сущность, обитает в разломе ближе к эпицентру Зоны. Может создавать различного рода фантомные объекты и образования, имеющие энергоинформационную или эктоплазменную природу. Фантазм охраняют четыре высших неуничтожимых фантома, при попадании в одного из фантомов, последний раздваивается.

Умения и способности:

1. Летает
2. Создает эктоплазменные сгустки и волны
3. Контролирует фантомов
4. Внесенсорное восприятие

Среда обитания

Подземелья:

1. Пещеры

Поверхность:

1. Болото

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман
3. Трясина

Мимикрия

Редкое существо Зоны. Манипулирует на расстоянии мертвыми телами, заманивая в ловушку жертвы (сталкеров, солдат, ученых и животных). Умеет считывать информацию из мертвого мозга трупа. Заставляет труп ходить, жестикулировать, говорить.

Марионетка зазывает жертву, просит о помощи, уговаривает, умоляет, делает все, что возможно только бы жертва зашла в логово к Мимикрии.

...Сталкер подобрался к блокпосту и слышит, как кто-то зовет его, просит слабым голосом о помощи. Он присматривается и видит среди трупов солдат, лежащего раненного сталкера. Раненый зовет его, просит о помощи. Сталкер осторожно подходит к раненому, тот успокаивает, говоря, что солдаты мертвы и только он один полуживой, просит перетащить его в дом, а там помочь перебинтовать и подлечить. Сталкер затаскивает раненого в домик, подносит его к кровати и тут за ним захлопывается дверь, за спиной кто-то есть и это не человек. Реакция сталкера мгновенная – он бросает на кровать раненого и, оборачиваясь, выхватывает ружье. Перед ним неизвестное жуткое создание, оно заносит назад руку для удара. Сталкер пытается прицелиться, но сзади его хватает за ноги раненый, зомбированный сталкер, он дергает за ноги и сталкер теряет равновесие, он падает. В падении черная рука, жуткого создания, вспарывает ему горло ...

Умения и способности:

1. Сильные повреждения на близком расстоянии
2. Быстрый бег
3. Управление мертвыми марионетками

Среда обитания:

Подземелья:

1. Туннели
2. Пещеры
3. Подземные коридоры
4. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады
5. Хранилища отходов
6. Переходы
7. Камеры, жилища
8. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Мекропия

Очень редкий вид мимикрии, более сильный и опасный экземпляр. Встречается возле центра Зоны. Один из экземпляров «Мекропии» управляет «Святым» возле психотропной антенны.

Черный сталкер

Воображаемый противник, появляется в болотах, из-за галлюциногенных испарений. Он может атаковать игрока, делать ему ловушки, закрывать перед ним двери и т.д.

Умения и способности:

1. Случайная материализация
2. Легкие повреждения

3. Внесенсорное восприятие
4. Прохождение сквозь стены и преграды

Солдаты и сталкеры NPC

Использование колесной техники

Полтергейст

При помощи спец аппаратуры можно материализовать полтергейст, появится висящее неприятное безногое существо с вросшей в плечи головой.

Контроллер

Огромные прыжки в высоту (перепрыгивает с крыши на крышу)