

# Мутанты, аномалии и локации игры S.T.A.L.K.E.R.

вошедшие и вырезанные

# Отклики в играх и фильмах о Чернобыльской катастрофе.

- • Город Чернобыль упоминается в играх серии S.T.A.L.K.E.R. Действие игры происходит в зоне отчуждения.
- • Похожий город будет показан в игре *Syberia 3*. По словам Бенуа Сокаля город, похожий на Припять и Чернобыль, придаст более мистическую окраску серии. Игра вышла в 2014-2015 году.
- • О городе Чернобыль ведётся речь и в игре *Call of Duty 4: Modern Warfare*.
- • Действие сериала Чернобыль: Зона отчуждения разворачивается в Чернобыле

# Игра "S.T.A.L.K.E.R. " - расскажет Вам все о Чернобыле сегодня

- В наше время создана серия игр, под красочным названием «S.T.A.L.K.E.R. ». В игре действие происходит как раз на территории «зоны отчуждения», которая населена разными чудовищами, в которых превратились, получив свою дозу радиации, растения, животные и люди, оставшиеся на этой территории после аварии. Как и в большинстве игр, происходящее в «S.T.A.L.K.E.R.» является вымыслом. Но, как и всякий хороший вымысел, этот в своей основе имеет совершенно реальные события. Самыми первыми, кто ощутил на себе последствия аварии стали не люди, а растения и животные. Статистика гласит, что до аварии мутации и уродства среди них были всего тысячными долями процента, то теперь, спустя более 27 лет, они составляют около 25 %. Конечно, ученые долго не хотели принимать такую очевидную истину. Но, понаблюдав за домашними животными в близлежащих от «зоны отчуждения» селах, приняли эту страшную истину.

# Локации.

- Выжигатель мозгов
- НИИ "Агропром"
- Дикая территория
- Армейские склады
- Тёмная долина
- Рыжий лес
- Янтарь
- Припять
- Свалка
- Аномалия Симбионт
- Лаборатории X-18 и X-16
- ЧАЭС
- Болота
- Кордон
- База группировки «Свобода»
- База группировки «Чистое небо»
- База группировки «Долг»
- Радар
- Могильник
- Котел
- И многие другие.



**Аномалии (сгустки радиации) в игре "S.T.A.L.K.E.R." имеют большое значение, так как препятствуют вам на протяжении всей игры**



- Трамплин
- Это одна из первых аномалий. Её существование давно известно большинству сталкеров. Она наносит ударные повреждения переменным гравитационным полем. Меняет силу воздействия за период своей жизни. Период жизни в среднем неделя. Большое количество таких аномалий можно встретить после выброса. В дневное время она очень сильно выделяется, поэтому её легко можно заметить по багровым пятнам на земле, искаженному воздуху и крутящимся листьям. Легко обнаруживается любыми видами детекторов.

- Электра
- Образование диаметром около 10 метров, накапливает статическое электричество. Потрясенная аномалия взрывается десятком мини-молний. Днем "электру" можно заметить по чуть видимому голубоватому туману, ночью же легко обнаружить при помощи детекторов или металлических предметов. При попадании в аномалию 99% живых существ не выживает, так как удары током смертельны для большинства существ.

- Карусель
- Название образованно от того, что аномалия поднимает попавшую в нее жертву на большое расстояние от земли, сильно раскручивает и бросает либо резко в низ, либо в разные стороны. Обнаружить можно по легкому пылевому вихрю и разбросанным остаткам тел вокруг. Главное не попасть в самый центр аномалии, тогда вы сможете отделаться легкими синяками, в противном случае вас раскидает по округе.



- Жарка
- Очень не заметная аномалия. Обнаруживается только мощными детекторами. В неактивном состоянии выглядит, как раскаленное облако. При попадании в аномалию металлических предметов или живых существ, она разогревается до температуры 1500К. Выжить после попадания в эту аномалию практически нереально.

- Холодец
- Полностью не исследованная природа аномалии "Холодец", дает нам понять, что при попадании в нее тела получают ожоги кислотой. Особой опасности не представляет, так как очень заметна и вычисляется без детекторов

- Воронка
- Аномалия предположительно гравитационной природы. При попадании в нее тела животных или человека, со страшной силой втягивает в себя их и сжимает в маленький клубок, затем во время разрядки выбрасывает все обратно. Аномалию легко заметить днем по останкам тел вокруг нее и красных пятен прямо под самой аномалией. Живет в среднем одну неделю. Много появляется после выброса. Особо опасна ночью, так как в темноте практически не возможно вычислить её нахождение. Обнаруживается любыми видами детекторов или бросанием металлических тел.

- Жгучий пух
- Аномалия видоизменяет растительность. Очень похожа на висящий пух, отсюда и название. Реагирует на быстро движущиеся тела и предметы. При сближении выбрасывает облако частиц, которые при сближении с кожей вызывают ожоги и раздражения. Легко заметна днем. Ночью достаточно фонарика, чтобы обнаружить эту аномалию.



Задачи // **План** // Журнал // Контакты // Ранги // Данные // Справка

07:10 01/05/2012

# Зомби

- Сталкеры, подвергшиеся воздействию пси-излучения на Янтарном озере и у Выжигателя. Потеряв разум, сохранили способность стрелять. Бессмысленно мычат.
- Места обитания:
- Озеро Янтарное, Выжигатель мозгов, НИИ "Агропром".



# Бюрер

- Результат генетических экспериментов проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телекинетических способностей. Толстяк с гипертрофированными чертами лица, в остатках одежды. В изношенной форме. Живет только в мрачных, темных подземельях. Непрошенных визитеров старается убить. Бюрер атакует мощными конечностями, наносит невидимый телекинетический удар. После телекинетического удара человек переходит сидячее положение и роняет оружие. При движении заставляет в радиусе 5-10 м разлетаться небольшие физ. объекты в стороны.
- Места обитания:
- Предположительно в подземных лабораториях, подвалах и естественных пещерах.



# Снорк

- Эти существа, судя по всему, некогда были людьми, хотя сложно представить, какие условия могут довести человека до подобного состояния. Снорки - это сумасшедшие, ведущие совершенно животный образ жизни создания, по сути своей слабо отличающиеся от хищных монстров Зоны. Передвигаются они на четырёх конечностях, подпрыгивая над землёй и постоянно нюхая её, чтобы уловить запах жертвы. Охотятся осторожно и расчётливо, подстерегая сталкеров подобно хищным животным. Молниеносные рефлексы и гипертрофированные мышцы позволяют сноркам совершать длинные точные прыжки и за несколько секунд разрывать жертву в клочья. На некоторых особях сохранились детали армейской униформы или отдельные детали экипировки, что позволяет предположить в них пропавших без вести военных сталкеров.
- Места обитания:
- В основном встречается на "Дикой территории", "Янтаре", "Припяти" и в подземных лабораториях. Встречаются также на Свалке, НИИ "Агропром", Рыжем лесу и некоторых подземельях по всей





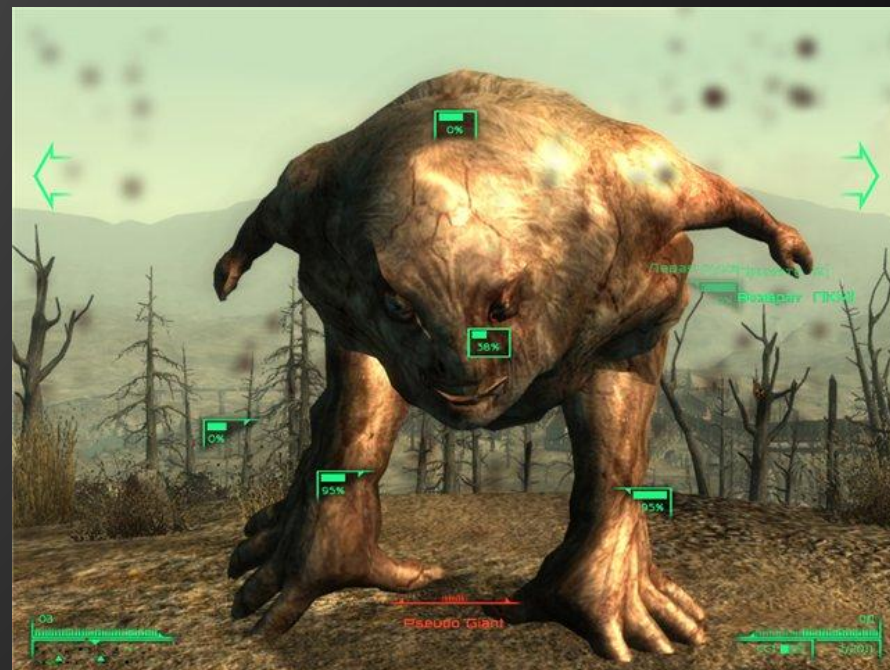
# Кровосос

- Полулегендарный монстр - матёрые сталкеры описывают его как высокого сутулого гуманоида со множеством щупалец на месте рта. По их словам, с помощью щупалец данное существо питается: впиваясь ими в шею живой жертвы, оно парализует свою добычу и высасывает её кровь; после такой процедуры от человека остаётся лишь высохшая, напоминающая мумию оболочка. Наиболее удивительное в кровососе - его способность становиться невидимым. Судя по всему, именно эти создания ответственны за смерть большого количества сталкеров. Мало кто из очевидцев остался в живых - и, судя по рассказам этих счастливицков, для обитания кровососы предпочитают сырые места вроде болот и подземелий.
- Места обитания:
- Подземелье НИИ "Агропрома", "Дикая территория", "Арм. склады" и "Тёмная долина", Рыжий лес.



# Псевдогигант

- Огромная туша, состоящая из каплеобразного туловища и пары гипертрофированных конечностей - вот что такое псевдогигант. Руконоги используются данным существом для передвижения и хватания жертвы. Взрослая особь достигает веса в две тонны при росте около двух метров. Внешняя неуклюжесть очень обманчива - псевдогиганты стремительны в движениях, их мышцы обладают просто поразительной мощностью, а кости в прочности не уступают металлу. Головной мозг защищён толстейшим - около 100 миллиметров! - черепом; кроме того, многие сложные функции выполняет спинной мозг. Поразительно также умение псевдогигантов формировать на поверхности земли локальные ударные волны, поражающие в ограниченном радиусе всё живое.
- Места обитания:
- Южные холмы в локации НИИ "Агропром" и в Рыжем лесу, недалеко от аномалии Симбионт. X-18 и X-16 и стадион в г. Припять.



# Пси-собака

- Унаследовав отличительные черты псевдособаки, обитая вблизи сильных источников пси-излучения, приобрела ряд новых. Самой главной является способность ментального проецирования от двух до шести спектральных клонов, которые в точности повторяют поведение своего проектора. Такие клоны имеют не меньшую опасность, чем сама пси-собака. Не имея физической оболочки, спроецированные сущности способны наносить как физические, так и пси повреждения. Визуально отличается более светлой и жёсткой шерстью. Обитает в северных частях Зоны, как правило, в составе мелкой родственной стаи, но чаще встречается единичными особям
- Места обитания:
- В локации Янтарь, Тёмная долина и Рыжий лес.

Осторожно злая собака!!!



# Слепой пёс

- Со времени первой катастрофы в собачьем роду сменилось уже несколько поколений, и в каждом из них всё более наблюдалось влияние Зоны. Мутации и эволюционная адаптация привели к усилению прежде слабо выраженных собачьих способностей, причём зачастую в ущерб привычным. Основные физиологические изменения коснулись зрения - оно оказалось почти бесполезным после стремительного усиления чутья: например, слепые щенки выживали в Зоне не хуже, а то и лучше своих зрячих собратьев. В результате обычные собаки вскоре выродились здесь полностью, уступив место новому виду - слепым псам. Данные животные прекрасно распознают и обходят аномалии, радиацию и другие невидимые опасности, которыми кишит Зона. как и их предки, слепые псы охотятся стаями: встреча с большой группой этих существ означает серьёзную опасность даже для хорошо вооружённого сталкера.
- Места обитания:
- Обитают практически во всех локациях,



# Кабан

- Крупный зверь, достигающий полутора метров в холке. Своей живучестью и агрессивностью данное животное превосходит своих родственников вне Зоны и не уступает большинству мутантов. Мутагенные процессы, обусловленные воздействием радиации и аномалий, в значительной степени сказались на облике этих млекопитающих: местами последние облысели, а местами, наоборот, обросли очень длинной жёсткой шерстью. Копыта зверей изменили свою форму и стали более острыми, приобретя некоторое сходство с когтями; зрачки обесцветились, на облысевшей голове проявились пигментационные пятна и глубокие морщины. Кабаны Зоны хорошо переносят радиацию, что позволяет им подолгу находиться на сильно загрязнённых территориях. Обычно эти животные атакуют с разбега, пытаясь клыками распороть живот жертвы или сбить её с ног.
- Места обитания:
- Обитают практически во всех локациях, прилегающих к границам Зоны.



# Плоть

- Оказавшиеся в Зоне домашние свиньи, как и многие другие живые организмы, подверглись сильной мутации. Поскольку были затронуты гены, контролирующие процессы метаболизма, фенотип животного резко изменился. Мутировавшая свинья, которую сталкеры называют "плотью" - один из самых наглядных примеров надругательства Зоны над природой. У этих существ сформировался чешуйчато-костный защитный покров, значительно увеличилась способность организма к регенерации, усложнилась нервная система. Как и обычная свинья, "плоть" всеядна, поэтому, будучи голодной, вполне может напасть на сталкера.
- Места обитания:
- Ареал обитания схож с ареалами слепых псов и кабанов. Изредка наблюдали на стадионе в г. Припять. Часто встречается на Болоте. Реже на Кордоне, Свалке и Тёмной долине

# Контроллер

- Редкий мутант, встречающийся близко к центру Зоны. Внешне напоминает гуманоида с непропорционально увеличенной головой. Обладает развитым восприятием, а также способностью контролировать поведение менее развитых живых существ. Матёрые особи способны брать под контроль даже людей. Это опасный противник, встречи с которым боятся даже самые опытные сталкеры.
- Места обитания:
- Редкий вид. Был замечен в подземной части НИИ "Агропром", в заброшенной деревне, недалеко от базы группировки "Свобода" и в лаборатории X-16.



# Тушкан

- На самом деле данные животные не состоят в родстве со всем известными тушканами, хотя и весьма похожи на них. Указать вид, от которого произошли тушканы Зоны, пока не представляется возможным; можно лишь утверждать, что их предки были стайными животными, скорее всего грызунами. Достигая до 40 сантиметров в холке, они значительно мобильнее, агрессивнее и прожорливее пустынного зверька. Обитают в основном в подземельях и разрушенных зданиях, питаются всем, что попадётся - от растений до зазевавшихся сталкеров. Иногда жертвой тушканов становятся даже крупные животные и мутанты: нападая большой стаей, они легко разорвут на части любое существо, не успевшее убежать.
- Места обитания:
- Достаточно редкий вид в Зоне. Тушканы были замечены на "Дикой территории", в "Тёмной долине" и в г. Припять, Подземелья НИИ "Агропром".

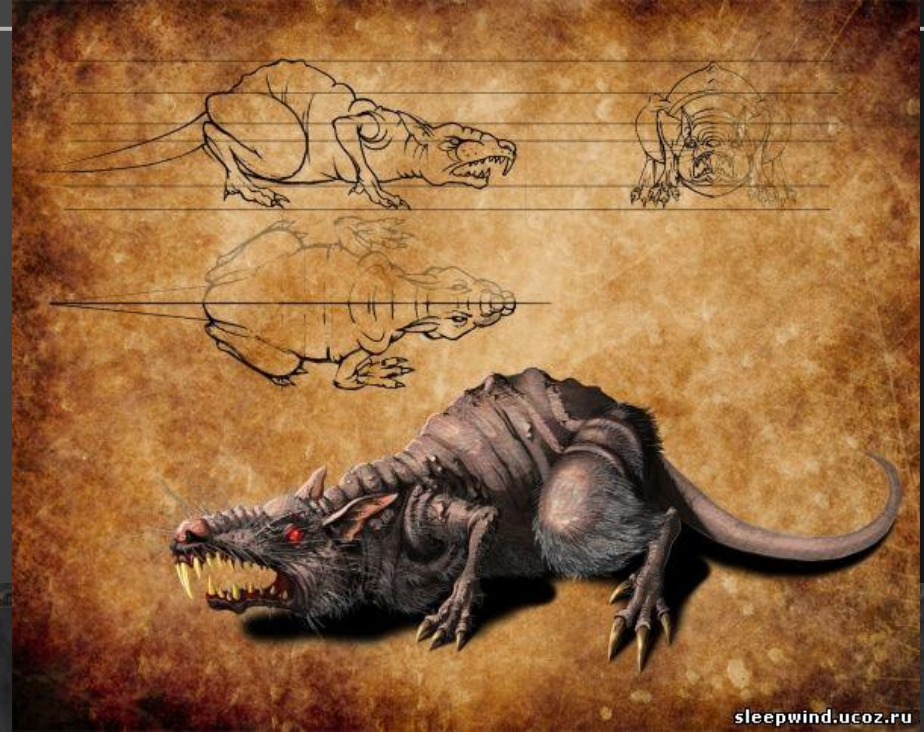


# Крысиный волк

- Крупные и агрессивные крысиные особи. Во время голода пожирают своих сородичей. Обычно в стае на десять крыс приходится по одному крысиному волку. Крысиные волки составляют основной костяк крупной стаи. Имеют иммунитет к различным ядам и сильной радиации.
- Места обитания:
- Предположительно в подземных лабораториях, подвалах и естественных

# Крыса

- После катастрофы много животных погибло или ушло из Зоны. Оставшиеся крысы расплодились и стали самыми многочисленными животными в Зоне. Крысы встречаются стаями, в редких случаях можно встретить их в одиночестве. Крысы чувствуют опасные места и старательно их обходят, предупреждая писком собратьев. Они очень сообразительные существа и стараются атаковать жертву с разных сторон. Жертва, окруженная со всех сторон, имеет очень мало шансов выжить.
- Места обитания:
- Предположительно в подземных лабораториях, подвалах и естественных пещерах.



# Кот-баюн

- Больше похожие на рысей, эти существа обладают крепким телосложением, мощными когтями и зубами. В холке достигают 60 см. Имеют изогнутые когти, подобные крючьям, убирающиеся в лапы, как и у всех кошачьих. Охотятся на крыс и тушканов, а также плотей. Боятся псевдособак и редко нападают на стаи слепых псов. Из сталкеров предпочитают неопытных, плохо вооружённых. Между собой цапаются крайне редко, две встретившиеся стаи скорее разойдутся своими дорогами, друг друга проигнорировав.
- Живут обычно небольшими стаями (4-8 голов), постоянно кочующими с места на место. По повадкам ходят на кошек, также передвигаются, потягиваются, тоже умеют приземляться на все четыре лапы. Способны помимо мяуканья и мурлыканья качественно имитировать множество звуков (за что и получили такое название).
- Места обитания:
- Предположительно ареал обитания схож с ареалами слепых псов, кабанов и плоти.

# Излом

- Известные мутации. То ли результат экспериментов, то ли результат воздействия Зоны на оставшихся людей. Гипертрофия конечности. Телепатия. Лицо близко к человеческому. Хитер. Сутулится и прячет свою псевдоконечность под плащом. Издали напоминает горбатого бродягу. Пытается приманить сталкеров разговором или просьбой. В момент, когда сталкер поворачивается спиной, распрямляется и атакует гипертрофированной конечностью. Если поделиться едой, то можно узнать интересную информацию о Зоне. Ест крыс, собак, плоть. С какой-то вероятностью может преследовать игрока. Подбираясь во время сна.
- Места обитания:
- Предположительно обитает в районах НИИ "Агропром" и "Дикой территории". Старается быть по ближе к местам скопления сталкеров.



# Химера

- 1.4 м. Результат генетических экспериментов по программе «универсальное животное-защитник» УЖАЗ?. Очень умная, сильная и быстрая . Прячется, обходит со спины. Дублированная система внутренних органов и дополнительный мозг делает процесс ее умерщвления весьма проблематичным. Регенерация. Биологических врагов мало. В движении напоминает пантеру. Единственные достойные противники в мире зоны – чернобыльский пес и псевдогигант.
- Места обитания:
- Предположительно в г. Припять и "ЧАЭС".



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!