


ПРИЄДНУЙТЕСЯ
ДО БРАТЕРСТВА!


 <https://www.stalker2.com/>


 <https://discord.gg/stalker>

 <https://www.facebook.com/officialstalker>

 https://twitter.com/stalker_thegame

 https://www.instagram.com/stalker2_thegame/

 <https://www.youtube.com/c/GSCGameWorldOfficial>

 <https://www.reddit.com/r/stalker/>

STALKER 2

HEART OF CHORNOBYL



ПРО S.T.A.L.K.E.R. 2: СЕРЦЕ ЧОРНОБИЛЯ

У світі, який ми створили, ядерна катастрофа на Чорнобильській Атомній Електростанції у 1986 році була не єдиною. У 2006 році реактор зазнав другого вибуху, який створив Зону, якою ми її знаємо. Це небезпечне місце, наповнене мутованими істотами, смертоносною радіацією та дивною, аномальною енергією.

Однак це не просто ізольований ландшафт, небезпечний сам по собі, а радше загроза для всього людства. Але це не зупиняє дослідників.

Мисливці за скарбами занурюються вглиб Зони, прагнучи знайти її скарби і розгадати її таємниці.

Деякі з них тікають від свого минулого, інші засліплені грошима, а є й такі, що одержимі бажанням знайти правду, яка стоїть за всіма таємницями. Незалежно від мотивації, таких людей називають сталкерами.

Ви станете одним з них.

З S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля ми нарешті створили те, що хотіли зробити з самого початку. Вперше в серії «Досліджуй у відкритому світі».

Зона повністю відкрита для вас у цілісному постапокаліптичному світі - одному з найбільших в історії людства.

Це наш найбільш захоплюючий світ, і ми створювали його з любов'ю та пристрасстю, на яку заслуговує це місце.

Використовуючи наші найсучасніші технології, Зона ще ніколи не була такою приголомшливою. І вона ваша, щоб підкорити її - або втратити назавжди.

СЛОВО ВІД АРТ-ДИРЕКТОРІВ



- Роберт Коскор, арт-директор

Багато хто знайомий з цим світом, світом Зони.

Хтось давно закохався в нього, хтось тільки почав відкривати для себе його таємниці та загадки.

Але всіх нас об'єднує те, що ми - сталкери, і ми не проміняємо цей світ ні на який інший.

Книга, яку ви тримаєте в руках, - це історія про те, як цей світ розвивався і змінювався з часом.

Він став ще більш інтригуючим і реалістичним, ще більш захоплюючим і трепетним.

Ми знаємо, що ви чекали на це багато років, і саме тому ми працювали вдень і вночі, щоб здійснити ваші мрії та бажання, перевершити ваші очікування. Адже світ Зони дійсно безмежний і прекрасний, це місце, де час зупиняється.

Немов археолог, ти пробираєшся крізь уламки минулої епохи: на них можна дивитися нескінченно, намагаючись уявити час, коли Зони ще не існувало. Спокій і тиша, самотність і безлюддя - тут знайдеться щось для кожного: зануритися, прийняти нову реальність, розкрити свій потенціал і знайти себе в Зоні. Адже між грою та реальністю існує тонка грань...!

І ми дуже хочемо, щоб ви, зіткнувшись з цією новою реальністю, полюбили її - так само, як любимо її ми.

Вдалого полювання, сталкере!



- Тимур Сулейман, арт-директор

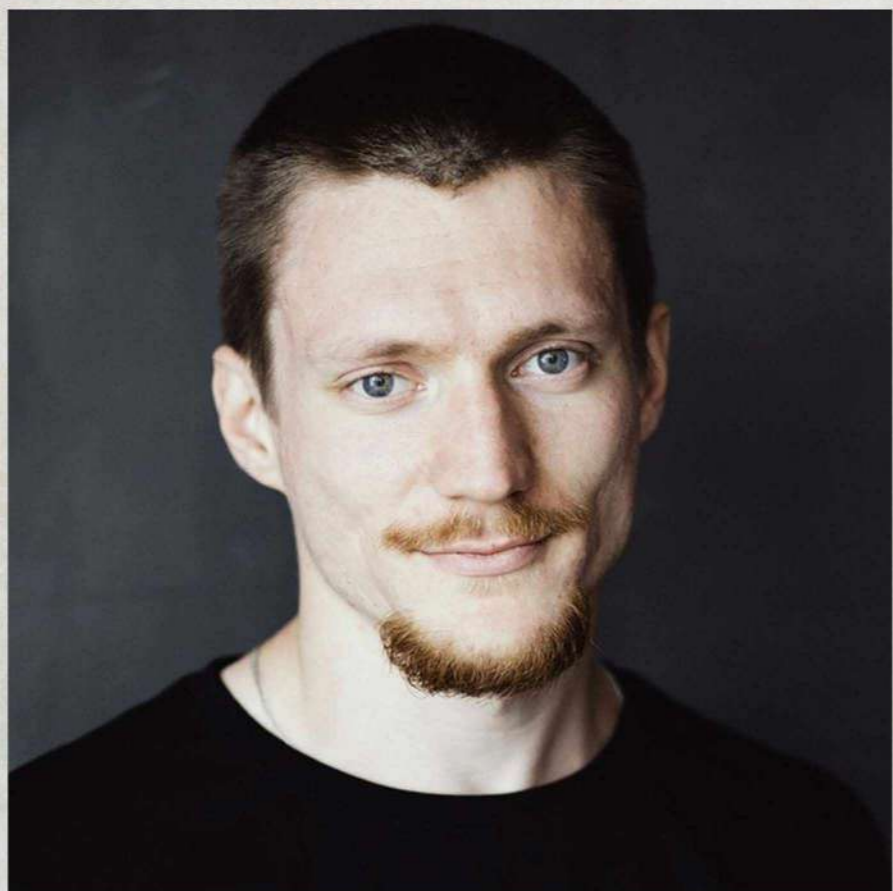
Чорнобильська зона відчуження. Чи можливо взагалі описати її так, щоб усім було зрозуміло? Вся справа в почуттях, які вона викликає. Вона може викликати цілий вихор емоцій, унікальних для кожної людини.

Зона схожа на тест Роршаха: різні люди побачать різні образи, дивлячись на випадкові чорнильні плями на сторінці. Ваше сприйняття не є ані добрим, ані поганим. Воно не є ані красивим, ані потворним. Вона просто така, якою ви її бачите і відчуваєте. А тепер спробуйте уявити собі Зону. Ви бачите покинуті будинки, засохлу траву, вмираючі рослини... Чому б не додати моторошні звуки та мутантів для повноти картини? Однак те, що ви собі уявляєте, не буде такою ж картиною в чийсь голові. Зона суб'єктивна.

Під час розробки ми прагнули зобразити Зону такою, якою ми її бачимо - такою, якою ми її пам'ятаємо і знаємо. Ми розуміємо, що вона не буде однаковою для всіх, але сподіваємося, що кожен гравець знайде в ній щось особливе і відчужене унікальний набір емоцій, викликаних атмосферою, яку створює Зона. Я використовую займенник «ми», а не «я». Це емоційний витвір, який ми створили, тому я можу бути чесним з вами. Коли я долучився до проекту, у мене були змішані емоції. Перш за все, я був схвилюваний, але страх не давав мені спокою. Масштаб і амбіції проекту мене лякали. Я боявся, що не виправдаю очікувань гравців. Саме люди, які мене оточували, допомогли мені подолати страх і відчуття впевненість. Вони підтримували мене, вони надихали мене, і вони були моїм головним джерелом енергії протягом багатьох років - енергії для цієї величезної гри, в яку люди прагнули грати.

Я хочу подякувати вам і команді за підтримку протягом усього творчого процесу. S.T.A.L.K.E.R. 2 - це не історія, розказана однією людиною. Це історія всіх нас.

Ми - це S.T.A.L.K.E.R. 2.



Для більшості команди все почалося у 2007 році: саме тоді вийшла гра S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля. Це було схоже на цілий новий, нереальний і викривлений світ: до того ж, він був дуже близьким географічно. Багато з нас були натхненні всією цією сюрреалістичною атмосферою і почали думати про власні образи та форми, перетворюючи їх на мистецтво...

По суті, ми - гравці, які самі дуже хотіли побачити продовження. А коли ти хочеш чогось дуже сильно, ти це отримуєш. Цей день нарешті настав, і ми були готові!

Цей артбук показує, як ми створювали S.T.A.L.K.E.R. 2. Наші думки, ідеї та плани, а також те, як вони розвивалися та трансформувалися. Це лише частина нашої роботи, але ми дуже хотіли поділитися нею з вами.



- Антон Кухтицький, Концептуальний директор

CONCEPT TEAM



МАКСИМ ЩАДІЙ



ЯРОСЛАВ КОНОНЕНКО



АРТЕМ ТУРСКИЙ



ОЛЕКСІЙ СКОРОДУМОВ



ВОЛОДИМИР МОЦАРЬ



ЗОНА



ПЕРИМЕТР: РОЗЛОМ

Першою пам'яткою, яка зустрічає відвідувачів Зони, є аномалія Розлом і напівзруйнована стіна Периметра, побудована для захисту зовнішнього світу - Зона ніби насміхається над цими жалюгідними спробами стримати її.



МАЛА ЗОНА

Мала Зона з'явилася під час розширення Зони. Селище Залісся, разом з однойменним Баром, стало головним центром регіону і домівкою для багатьох сталкерів-новачків.



СМІТНИК

Назва Смітник цілком виправдана - після аварії 1986 року сюди звозили всілякий мотлох, у тому числі радіоактивні транспортні засоби. З приходом перших сталкерів Смітник став одним з найстрашніших розсадників рейдерства в Зоні.



ДИКИЙ ОСТРІВ

Навіть за мірками Зони, Дикий Острів - похмуре, депресивне місце. Він утворився після часткового затоплення могильника радіоактивних відходів. Тим не менш, це похмуре місце стало домівкою для групи колишніх членів «Моноліту».



РОСТОК

Колись підконтрольна «Долгу» фабрика «Росток» стала ключовою базою «Волі», розташованою на перехресті головних торговельних шляхів Зони. Постійний потік купонів, артефактів і товарів перетворив «Росток» на улюблене місце для тих, кому пощастило мати зайві гроші.



СКАДОВСЬК

Корабель «Скадовськ», який раніше був притулком для сталкерів, перетворився на лігво бандитів і був перейменований на «Султанськ». Безпека на Великих Болотах тепер повністю залежить від волі власника судна, Султана. Сталкери, які потрапляють до нього в немілість, як правило, зникають безслідно.



ЯНТАР

Про висохле озеро Янтар і наукову устанovu в його центрі розповідають багато страшних історій. Розташований поруч однойменний завод був ретельно розграбований багато років тому. Але жодна здобич не варта того, щоб ризикнути відвідати його сьогодні.



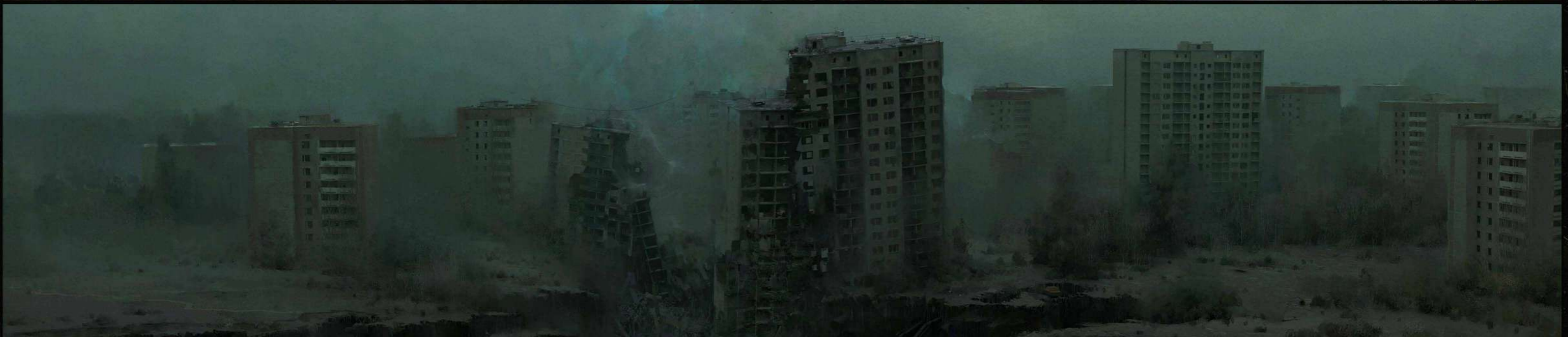
ЗАЛІЗНИЙ ЛІС

Незважаючи на свою назву, Залізний ліс насправді не ліс, а велика електрична підстанція. І хоча опори електропередач справді можуть нагадувати могутні сосни, численні електричні аномалії, які можна знайти там, залишають мало часу для огляду краєвидів.



РУДИЙ ЛІС

Рудий ліс досі не пробачив людству екстремальних доз радіації, які він зазнав у 1986 році. Деревя, нездатні рости або вмирати, слугують притулком для мутантів та аномалій. Це не найкраще місце для відвідування... якщо тільки у вас немає пристойного спорядження.



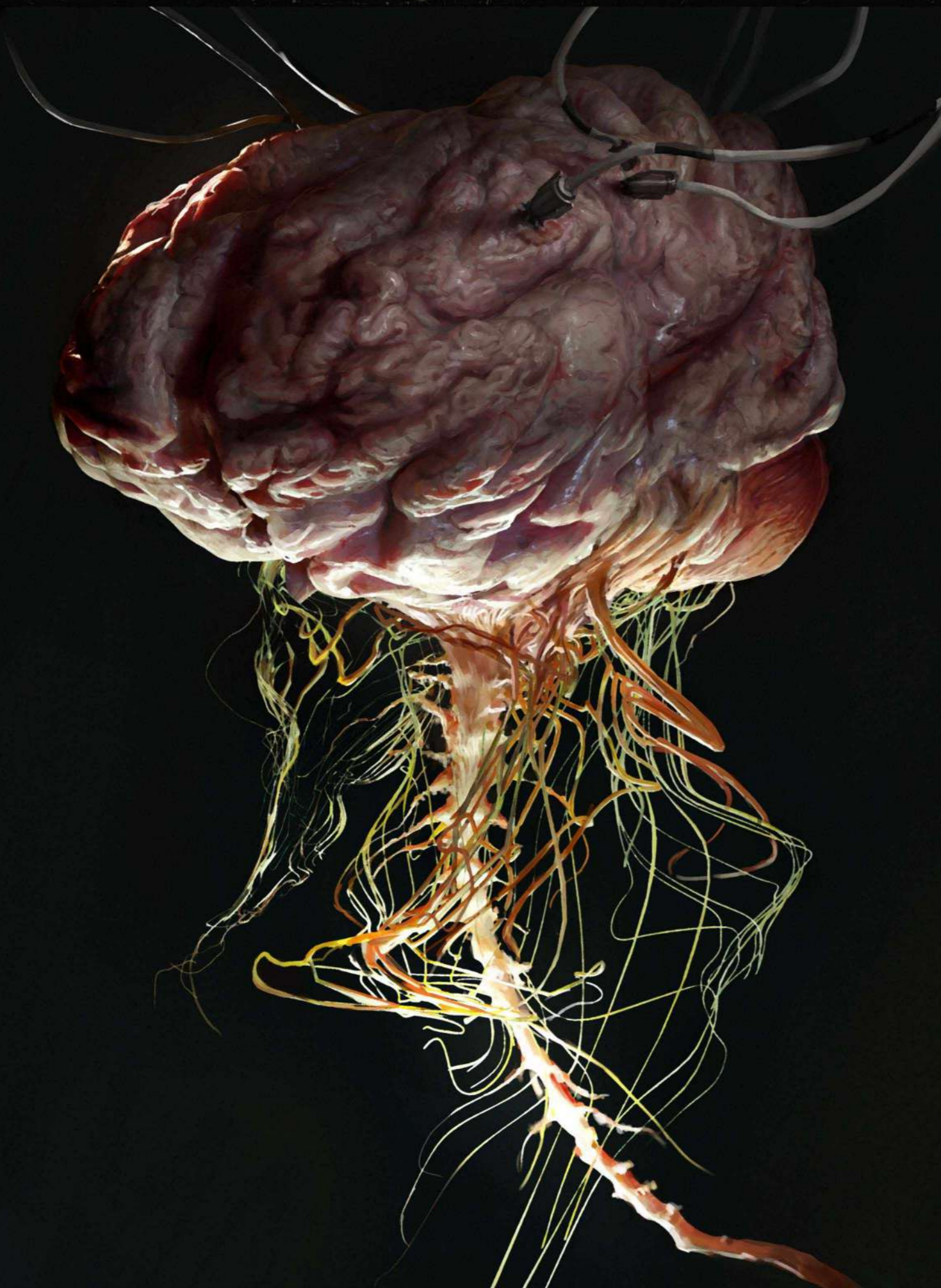
ПРИП'ЯТЬ

Природа так і не поглинула Прип'ять повністю - це все ще місто, а не купа руїн. Це місце сповнене спогадів про людей, які колись тут жили: кольорові вивіски, уламки розбитих вітражів, стоси чийось улюблених книжок...



Х-ЛАБИ

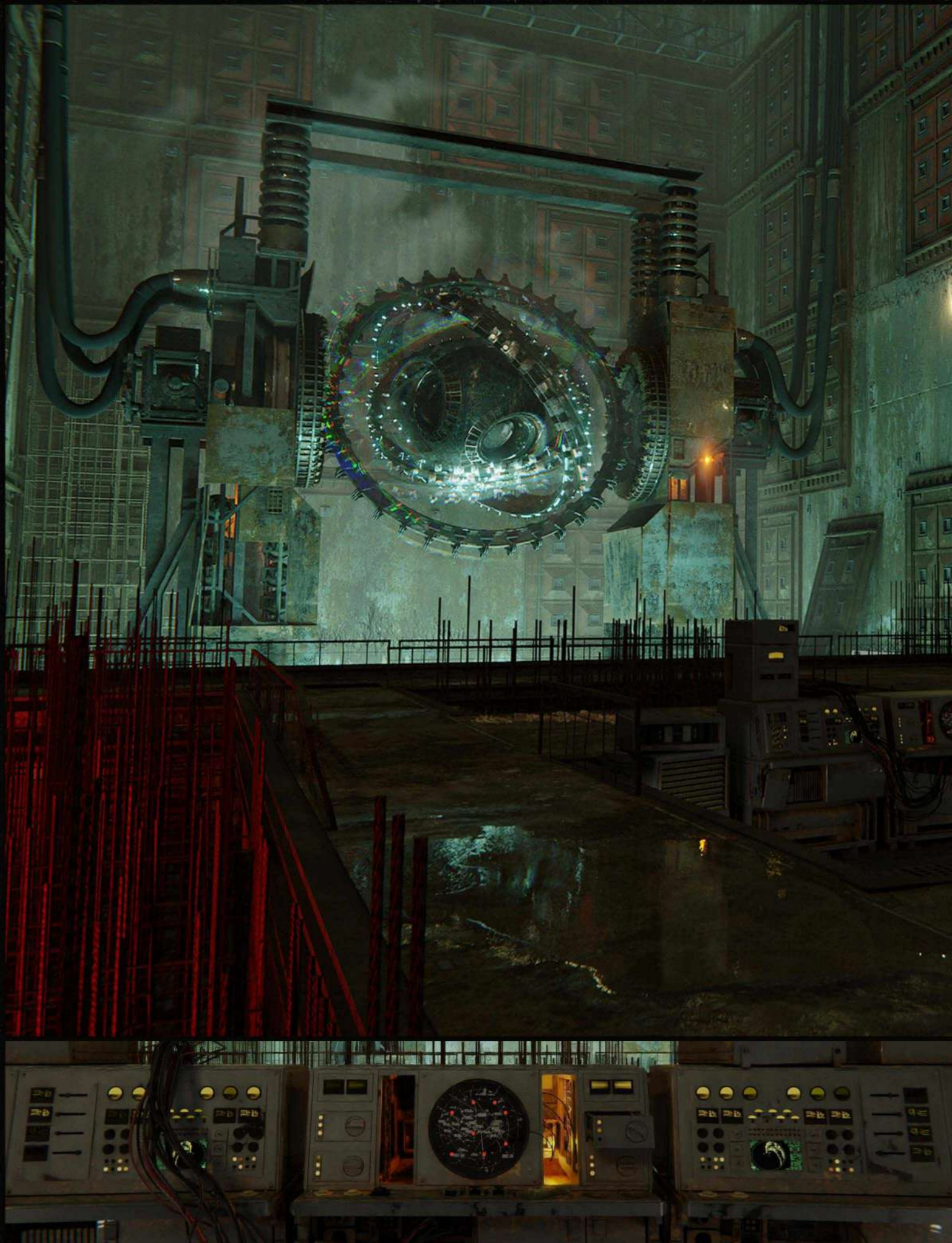
Лабораторії, пов'язані з таємничим Проектом Х, розташовані по всій Зоні. Деякі з Х-лабораторій наразі досліджуються, деякі вже розграбовані, а інші залишаються прихованими донині. Деякі з них досі настільки небезпечні, що наблизитися до них було б самогубством.

**X-16**

Не всі експерименти Проекту X були пов'язані з «ноюю фізикою» чи ноосферою, і деякі лабораторії зберігають таємниці набагато темнішої природи. Цим таємницям ще належить вирватися на волю... як і тим, хто живе в них.



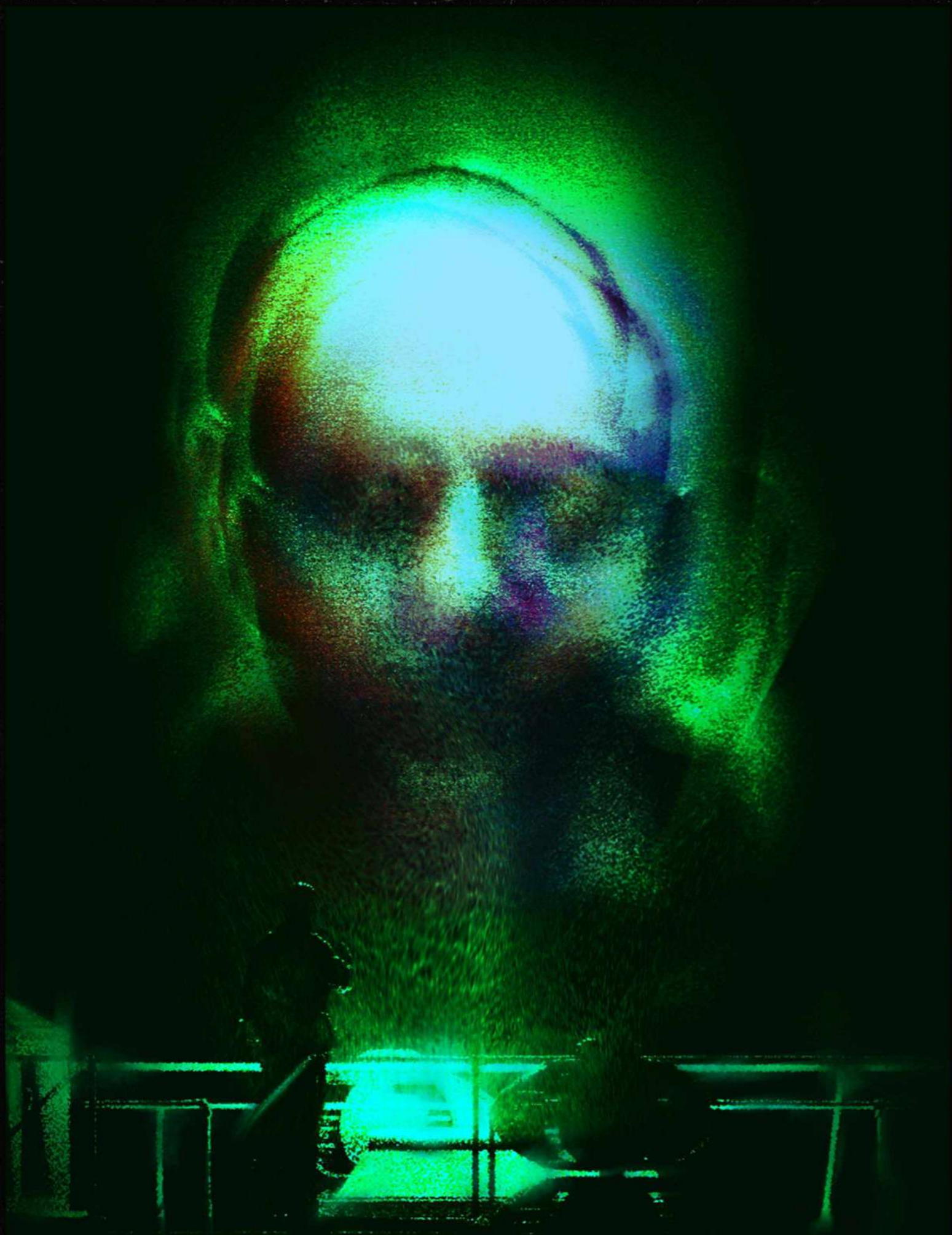
X-7 «Випалювач мізків» та «Моноліт» були найвідомішими псі установками Проекту X, але навряд чи вони були єдиними - це очевидно.



X-0

Так звана «нова фізика» залишається головоломкою для вчених з Великої Землі. Але в мережі лабораторій Проєкту X таємниця була розкрита, і неможливе стало реальним.

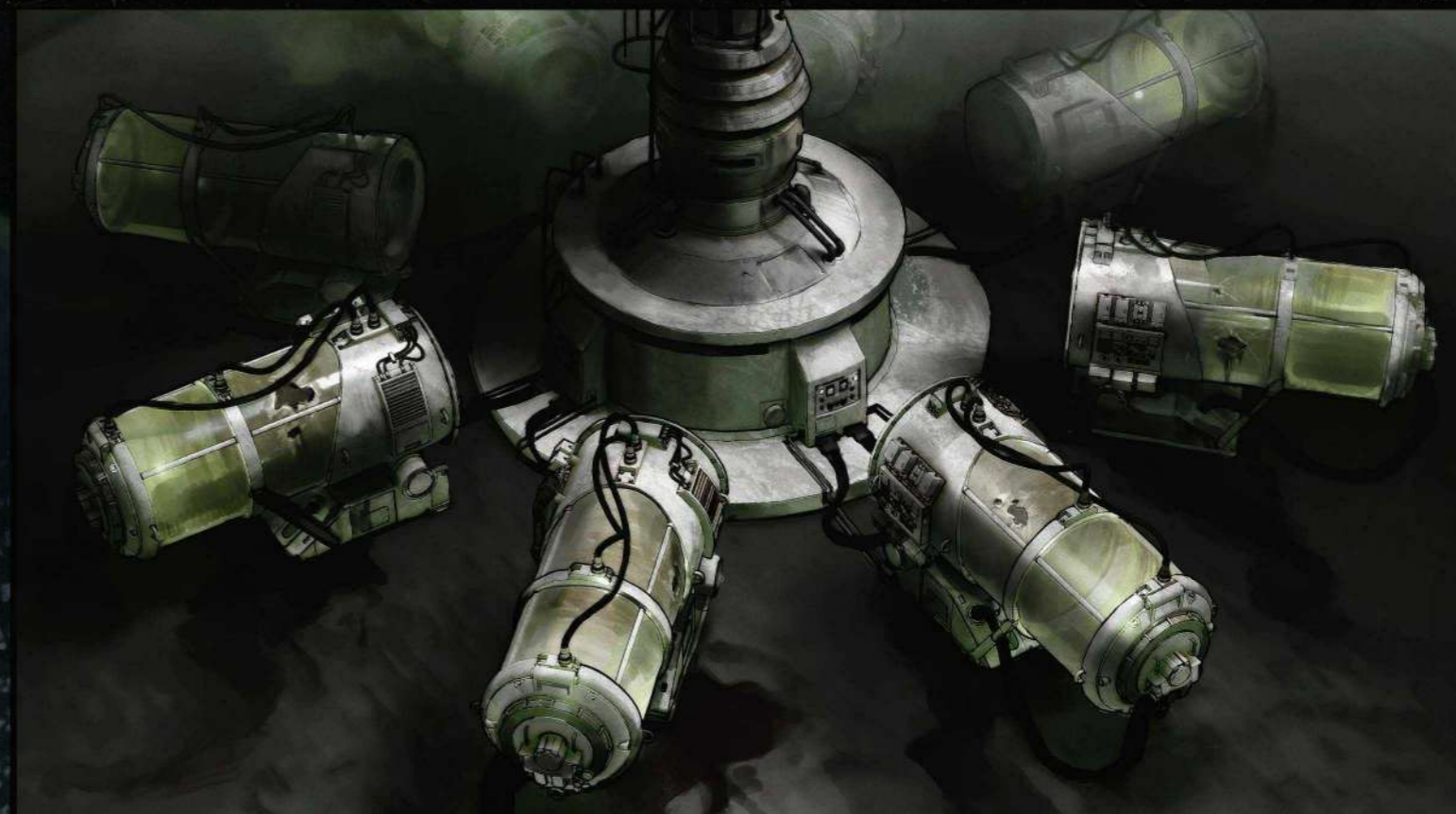




X-17

Група вчених, чіє бажання реалізувати весь потенціал людства як виду призвело до появи Зони. За іронією долі, людям якимось чином вдалося створити щось, що не піддається розумінню найяскравіших умів людства донині.





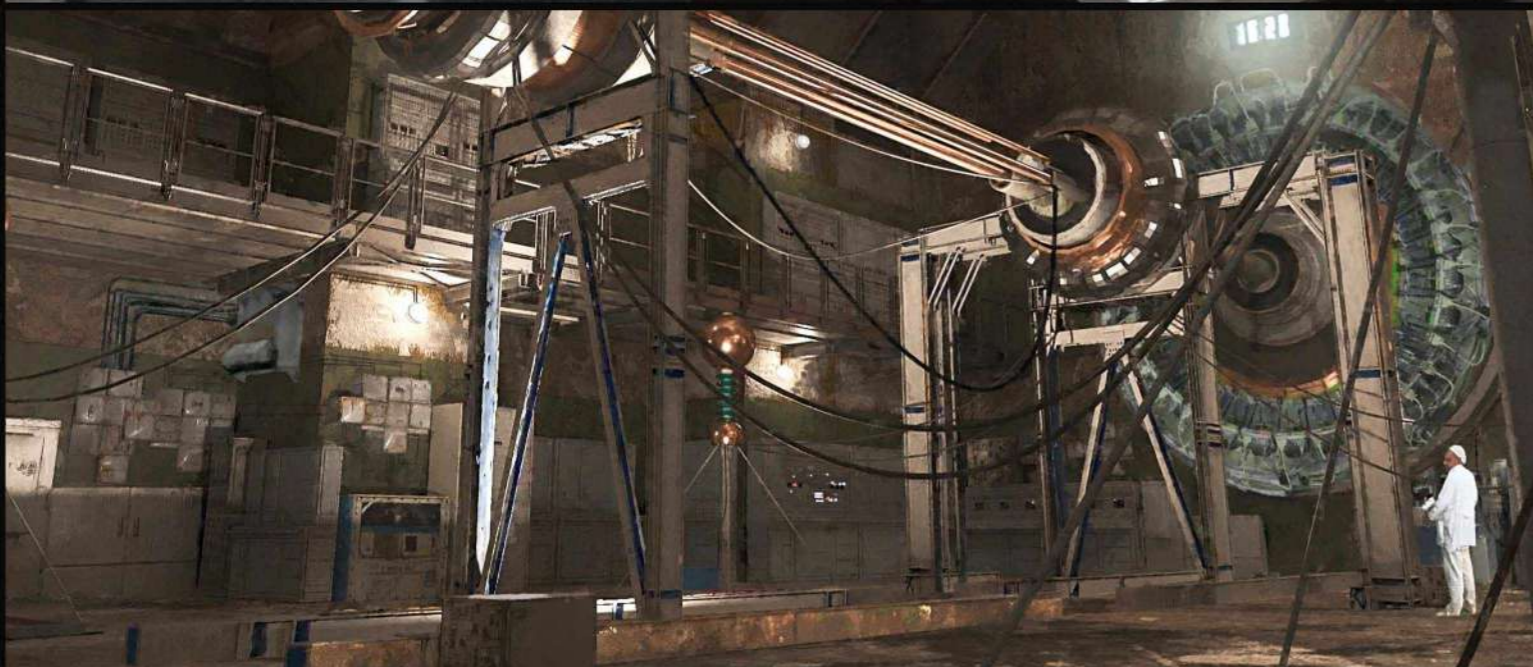
ОКТА

Глибоко під землею, в безпеці від гніву Зони, знаходяться скляні капсули, наповнені рідиною. Ці тендітні посудини призначалися для зберігання однаково вразливих тіл людей, які вважали, що можуть змінити долю людства.



НДІЧАЗ

Ця величезна споруда зі скла та металу, Науковий інститут дослідження Чорнобильської аномальної зони, сама виглядає як аномалія на тлі зруйнованих будівель. НДІЧАЗ є домом для новітніх передових технологій і приваблює блискучі уми, присвячені вивченню Зони.



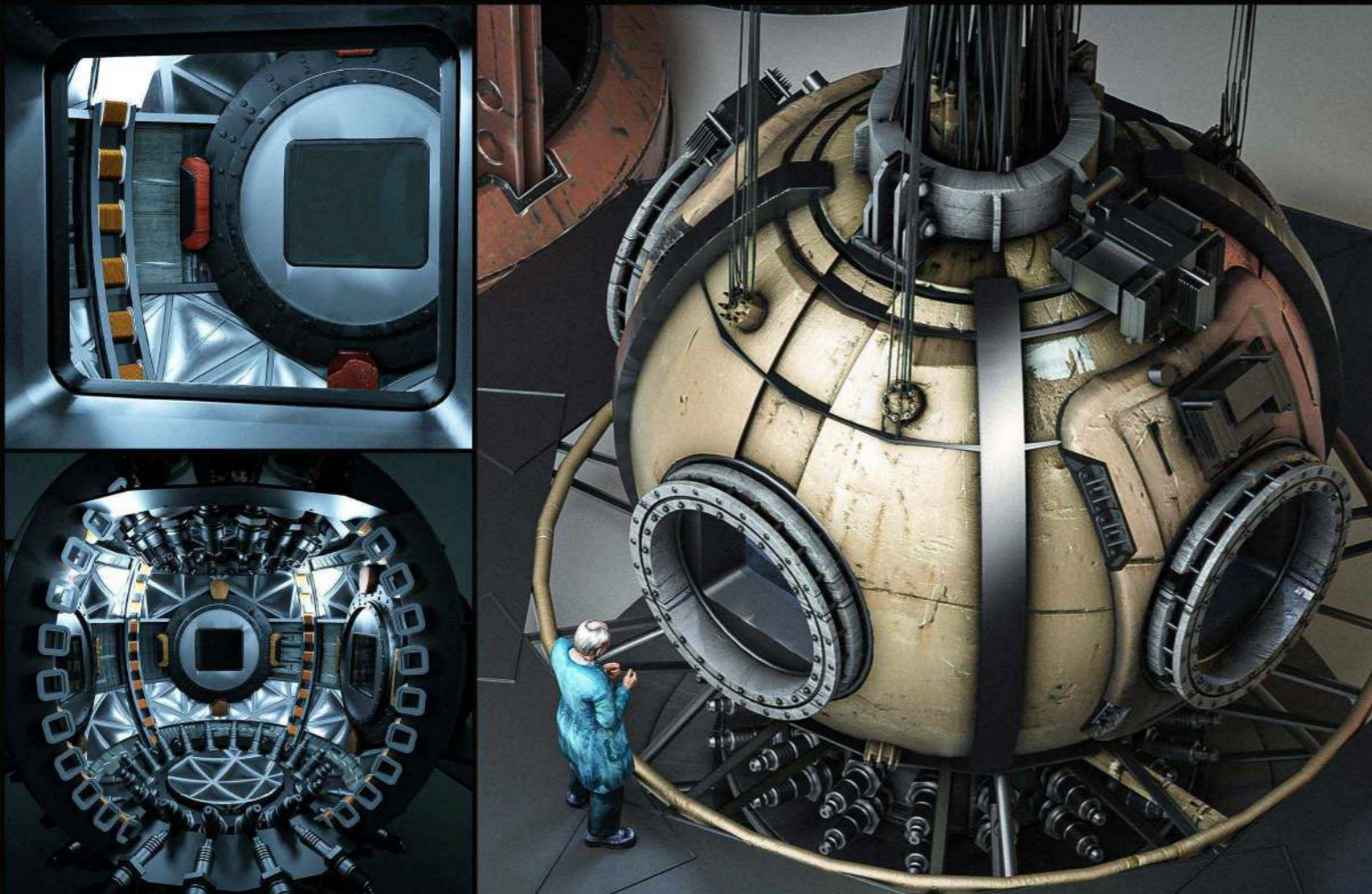
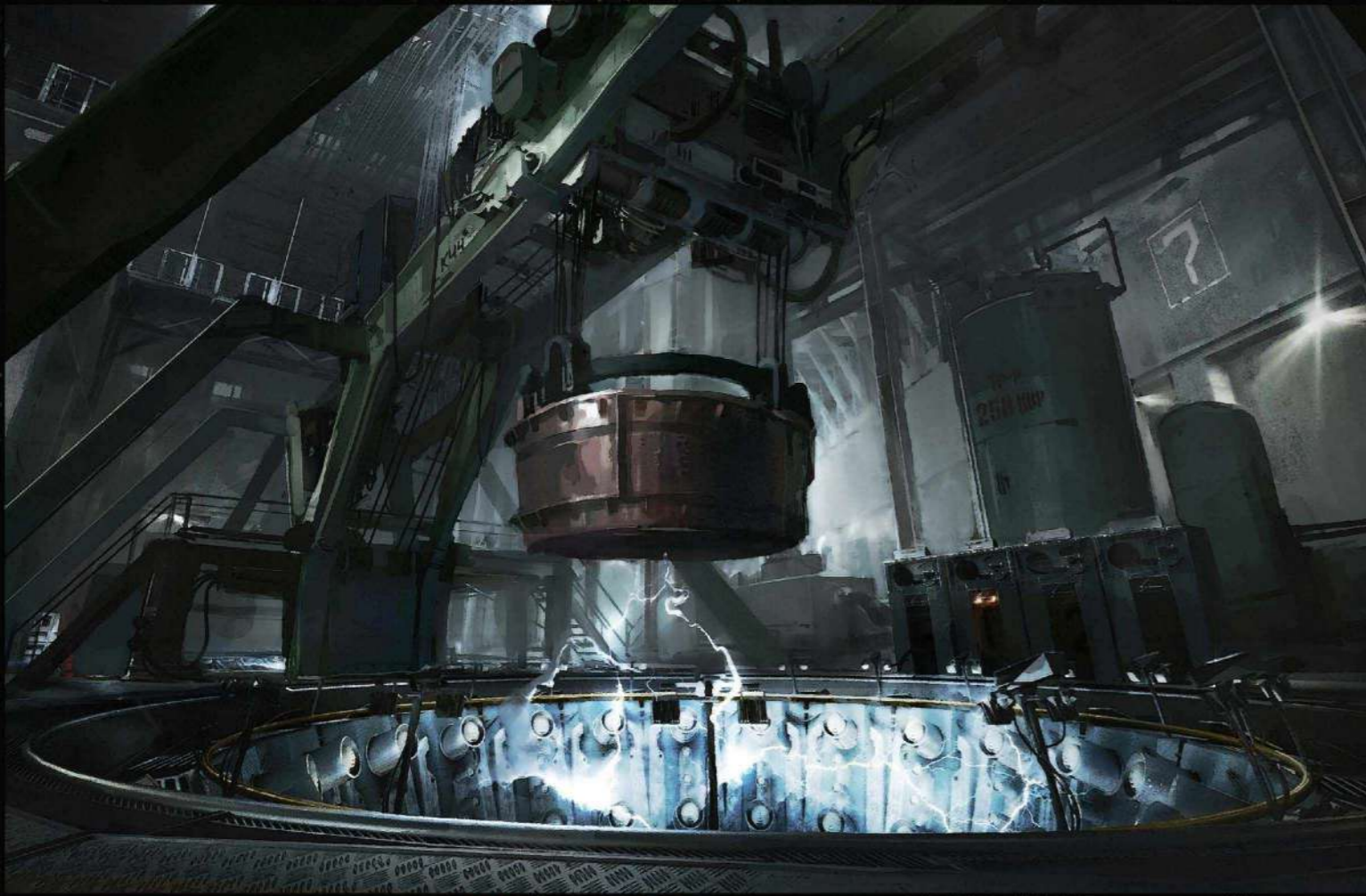
ДІЯЛЬНІСТЬ НДІЧАЗ

НДІЧАЗ - одне з найбільших надбань людства, і його директор, доктор Дмитро Далін, не дозволить жодному ризику загрозувати його життю та роботі — в тому числі й тим, що походять із Зони. Для співробітників Інституту Викид - це не більше, ніж незапланована перерва на каву.



X-11

Відкриття Лабораторії X-11 у 2015 році стало переломним моментом в історії Зони. За ним послідувало зведення нового об'єкту НДІЧАЗ над лабораторією, а разом з ним і прибуття Вартівців.



ДІЯЛЬНІСТЬ НДІЧАЗ

Сталкерів цікавлять лише артефакти, натомість науковці з НДІЧАЗ вбачають у самих аномаліях скарбниці інформації. Коли справа доходить до збору даних, вони не бояться ніякої небезпеки і не шкодують ресурсів.



ФЕРМА АРТЕФАКТІВ

Багато вчених намагалися створити синтезовані артефакти, але в порівнянні з фермами артефактів НДІЧАЗ, їхні зусилля виглядають в кращому випадку як середньовічна алхімія.



ДОСЛІДЖЕННЯ МУТАНТІВ

Для сталкерів ці істоти є предметом історій про привидів, які розповідають біля багаття, але для науковців НДІЧАЗ вони просто підослідні кролики. Захоплені мутанти проводять решту своїх днів у захищених вольєрах, служачи вищому благу.



ГЕНЕРАТОРИ

Масивна інсталяція, призначення якої невідоме. Дехто каже, що вона активна лише під час Викиду. Припускають що, його невідомі творці навчилися контролювати Зону, а Викиди - це просто побічний продукт їхньої діяльності...

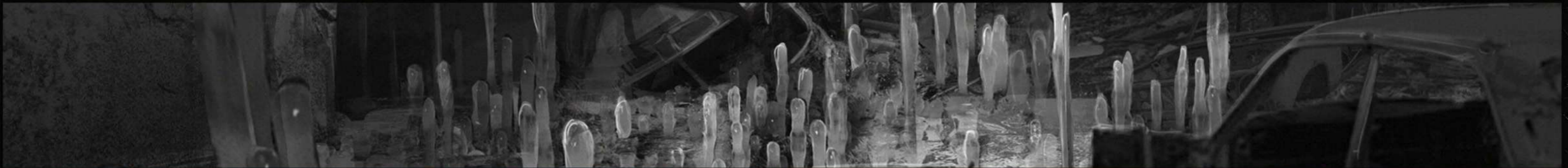


АНОМАЛІЇ

Кожен темний куток може виявитися пасткою, кожен необережний крок може стати фатальним, а кожна прогулянка може стати вашою останньою. Єдина передбачувана річ у Зоні – це її непередбачуваність.







СПОРЯДЖЕННЯ



КОМБІНЕЗОН "ЗОРЯ"

Найвідоміший одяг сталкера. Ми трохи допрацювали його, і тепер він зроблений з гуми та тканини. Костюм захищає тіло сталкера від аномалій та радіації і водночас дозволяє шкірі дихати. Для захисту ніг передбачені бахіли з посиленням носком та дротяними застібками. Sunrise доповнюється стандартними кисневими балонами, оснащеними звуковим датчиком, а також контейнером для зберігання артефактів.



BREATHING SYSTEM



CUSTOMISABLE CLOACK

ПЛАЩ СТАЛКЕРА

Ми вирішили додати в гру багато плащів і дозволити кожній групі похвалитися принаймні одним видом власного плаща. Те, як вони тріпочуть, коли сталкер виходить з бару, кидає капюшон і запалює сигарету... вау, це виглядає приголомшливо.



PROTECTIVE GLASS



FILTER SYSTEM



FILTER SYSTEM



STALKER'S BACKPACK

СТАЛКЕРИ

«Сталкер» - це узагальнюючий термін для всіх, хто потрапляє в Зону нелегально. У цих людей своє минуле і свої надії на майбутнє, але всіх їх об'єднує одне: вони є такою ж частиною Зони, як і Зона є частиною їх самих.

ЗЗК "ДОСЛІДНИК"

Спорядження сталкера, який знайомий з поведінкою Зони (хоча Зона може з цим не погодитися), виготовлене з клеєної гуми. До нього входить спеціальний дихальний пристрій, що складається з рюкзака «Легені» та поясної коробки, яка виробляє кисень шляхом змішування вуглекислого газу зі спеціальними хімічними речовинами. Ми доповнили це спорядження унікальною несучою системою, до якої кріпляться різноманітні адаптери, розроблені спеціально для протигазової трубки та інших систем.



BELT TYPE 1



BELT TYPE 2



BREATHING SYSTEM



ШКІРЯНА КУРТКА

Звичайний одяг, який носять новачки в Зоні і який подекуди зашитий після зіткнень з місцевою дикою природою. У кишенях - звичайний лічильник Гейгера та кілька болтів - найнеобхідніших речей для виживання в Зоні.



BELT TYPE 1



BELT TYPE 2



BELT TYPE 3



СТАЛКЕРИ

Сталкери зустрічаються в Зоні повсюди. У них багато назв: Вільні, Одинаки, Нейтралі... Сталкери не дотримуються суворої ієрархії і не мають спільних цілей чи переконань. Кожен з них приходить до Зони з власних причин і живе за власними правилами.

КОМБІНЕЗОН "МАРОДЕР"

Працюючи над бандитами, ми черпали натхнення в класичному гангстерському образі 2000-х, їхньому асортименті спортивних костюмів та інших подібних знакових елементах. Зверніть увагу на геніальну рамку ручної роботи, яка утримує фільтр на жилеті.



LEATHER JACKET



LEATHER CLOAK

КОМБІНЕЗОН НАЙМАНЦЯ

Типовий костюм найманця. На грудях - малюнок крил, важливий символ угруповання. Протигаз оснащений спеціальними кнопками - одна з них дозволяє підняти капюшон.



FRONT VIEW



BACK VIEW

БАНДИТИ

Зона - сама собі закон, і це природно приваблює тих, хто не любить закон. Бандити всіх мастей, від звичайних головорізів до закоренілих злочинців, становлять для сталкерів не меншу загрозу, ніж мутанти та аномалії.

КОМБІНЕЗОН "ВІТЕР ВОЛІ"

Це образ, який зустрічає нас, коли ми запускаємо перший S.T.A.L.K.E.R. Розробляючи цей костюм, ми хотіли підкреслити перехід від самотнього сталкера до бійця потужної групи. Костюм «Рекрут» має кілька різних несучих систем та рюкзак із системою доставки кисню.

Є одна особлива деталь - чашка, часто покрита індивідуальним візерунком. Він може розповідати історію власника костюма або відображати унікальний стиль його угруповання.



BREATHING SYSTEM



BACK VIEW



БРОНЕКОСТЮМ "БУЛАТ"

Груба сила Волі. Цей костюм має броньовану фільтруючу маску та кріплення для сумки з гранатами РПГ-7. Штани мають спеціальні прорізи для зручного кріплення наколінників, а на плечах - перехідник для підключення навушників до радіостанції на спині.



SPARE AMMO BACKPACK



ORIGINAL MASK

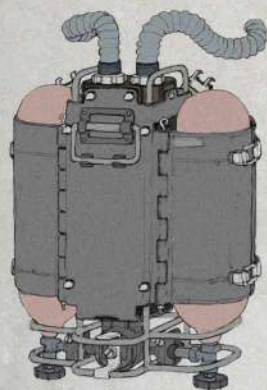
ВОЛЯ

Боротьба за вільну Зону та суперництво з Долгом більше не є метою цієї фракції. Тепер вони відповідають за всю торгівлю в Зоні, але їхні традиційні переконання все частіше відкидаються на догоду скупості та жадібності... Залишається тільки гадати, до чого це призведе...

ПСЗ-5Д

Найпопулярніше та найсучасніше спорядження, яке використовують усі групи в Зоні.

Виготовлений з армованої гуми та шкіри. Оснащений респіратором "Подих", що складається з двох балонів, наповнених киснем і розріджувачем. При використанні газу змішуються і подаються в дихальні трубки.



REBREATHER "PODYKH"



CUSTOMIZABLE CLOACK



ПСЗ-9Д БРОНЯ ДОЛГУ

Сила Долгу. Цей бронезилет має спеціальні секції для кріплення кевларових пластин. Застібки-блискавки нагадують бабку. Також на бронезилеті є кілька ременів для кріплення підсумків. Є кілька гранат для «Бульдога», що кріпляться на стегно. Це одночасно і данина квестам в оригінальному S.T.A.L.K.E.R., і спосіб показати Волі, хто тут головний.



DUTY BOOTS



NVD TYPE 2

ДОЛГ Долг - одна з найстаріших сталкерських груп. Вона була створена з єдиною метою: захистити світ від будь-якого витоку із Зони. Суворий кодекс, почесна місія, гідне спорядження - «Долг» вже давно є силою порядку серед хаосу Зони.

БРОНЕЖИЛЕТ ПСЗ-7

Спочатку ми були натхненні українською армією і хотіли показати її у грі. На жаль, війна змусила нас внести деякі корективи, і ми вирішили, що не дозволимо заподіяти шкоду нашим українським воїнам - навіть у грі. Тому ми придумали вигадану військову організацію, місія якої - стримувати Зону.



"BERILL-5M" BACK VIEW



"BERILL-5M"



КОМБІНЕЗОН "ВАРАН"



"WD TYPE 1"



BACK VIEW

КОМБІНЕЗОН "ЦИРКОН"

Це ескізний варіант костюма.

У фінальному варіанті нагрудна частина виконана у формі грудної клітки. Крім того, лямки від жилетки та ремня утворюють М-подібне перехрещення на спині, а на грудях є триточкове кріплення для штурмової гвинтівки.

Оскільки це угруповання перебуває в Червоній фортеці, вона міцно асоціюється з кольором іржавого металу, тоді як білий колір бетону разом із зеленим символізують покинуту Прип'ять.



HOON CLOACK



ХРАНИТЕЛЬ МОНОЛИТУ

Це костюм, який носить координатор «Моноліту». Він може бути оснащений екзоскелетом і низкою тактичних пристроїв. Здатний телепортувати підрозділи Моноліту за спину гравця, такий боєць може легко змінювати хід бою. Костюм виготовлений з армованої гуми, що дозволяє його власнику перебувати в найнебезпечніших місцях.



MASK - MK M1



BACK VIEW



МОНОЛІТ

Колись це угруповання було найстрашнішим кошмаром кожного сталкера. Після того, як Випалювач було виведено з ладу, Моноліт розпався. Проте ветерани Зони залишаються неспокійними - вони бояться, що одного дня ця казка, якою лякали новачків, може знову стати реальністю.

ПСЗ-20W «Конвой»

Ми розробили цей костюм, щоб підкреслити його високу ціну, прагнучи створити образ акуратного та охайного сталкера, що запам'ятовується.

Відповідно, костюм отримав спеціальні чохла, що складаються з легких пластин, покритих шаром захисту від радіації.

У рукав цього костюма вмонтовано лічильник Гейгера. Його показники виводяться на долоню користувача.



ALTERNATIVE MASK



ARMOUR BACK VIEW



ARM EQUIPMENT



GAS MASK TYPE 1



GAS MASK TYPE 2



КОМБІНЕЗОН «СЕВА-І»

Захисний костюм замкнутого циклу, що поєднує наукові та військові технології. Костюм SEVA забезпечує безпеку гравця навіть у найнебезпечніших місцях з аномаліями та гідний захист у бою.

Несуча система костюма використовує стрічкові та мотузкові кріплення. Це зменшує вагу вантажу та збільшує мобільність користувача.



MASK FRAME



BACK VIEW



ССП 100-І "ПОШУК"



CLOSED BREATHING SYSTEM



BACK VIEW



ССП-99 "ЕКОЛОГ"

Цей костюм має кілька рівнів захисту від усіх видів аномалій.

На грудях знаходиться панель управління системою життєзабезпечення, яка використовується для активації інших функцій костюма. На рукаві закріплений планшет для ведення записів та позначення радіоактивних зон - дуже корисно, якщо ваш КПК пошкодиться.

Працюючи над цим костюмом, ми хотіли зробити ряд модифікацій, що забезпечують максимальний захист від певних аномалій - наприклад, золотистий візор, який захищає від яскравого світла Випалювача, до прикладу. А ще бактеріостійку білизну з терморегуляцією. Чому б і ні? Вчені люблять свій комфорт.



MAP TABLET



HELMET LAYERS



SCIENTIST'S SUITS

ВЧЕНІ

З перших днів існування Зони вчені всього світу були зачаровані нею, але лише найсміливіші з них наважувалися ризикнути на її відвідини. Ці «воїни науки», як правило, уникають конфронтації, а деякі з них навіть готові співпрацювати з сталкерами заради досягнення своїх цілей.

ЕКЗОСКЕЛЕТ

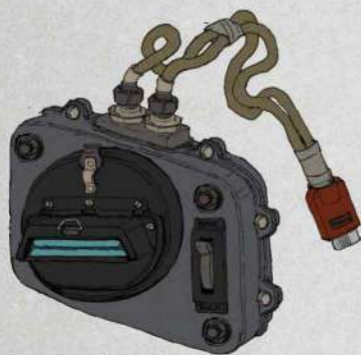
Ми хотіли, щоб наш Екзоскелет виглядав якомога реалістичніше, тому вивчили всі джерела з конструювання екзоскелетів, які тільки могли дістати.

Нашим найбільшим викликом було спроектувати плечові суглоби таким чином, щоб вони не обмежували повноцінне використання рук. Ці масивні, складні пристрої становили серйозну проблему для наших аніматорів. Врешті-решт ми додали спеціальний механізм в області лопатки, що дозволяє персонажам класти лікті на стіл і виконувати інші рухи руками.

Ми також придумали дивовижну конструкцію хребта з гумовими подушками, яка дозволяє користувачеві згинати тіло. При цьому залізни провідники кабелю скручуються і стискаються, щоб нахилити тіло в будь-якому потрібному напрямку.

Серводвигуни, встановлені на екзоскелеті, потребують багато енергії, яку забезпечує пристрій на спині. Принцип гармати Гаусса уможливорює роботу «плюсових» і «мінусових» контейнерів для зберігання артефактів або батарейок.

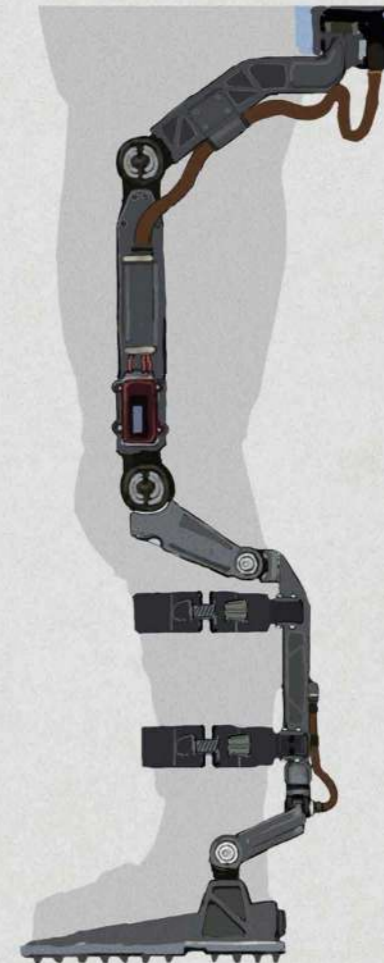
Для брейсерів ми придумали ідею надувних подушок безпеки — вони підтримують пошкоджені кінцівки і тиснуть на них, щоб зупинити кровотечу. Екзоскелет спроектований так, щоб бути дуже портативним. У складеному вигляді, коли всі пази збігаються, він легко поміщається в ящик.



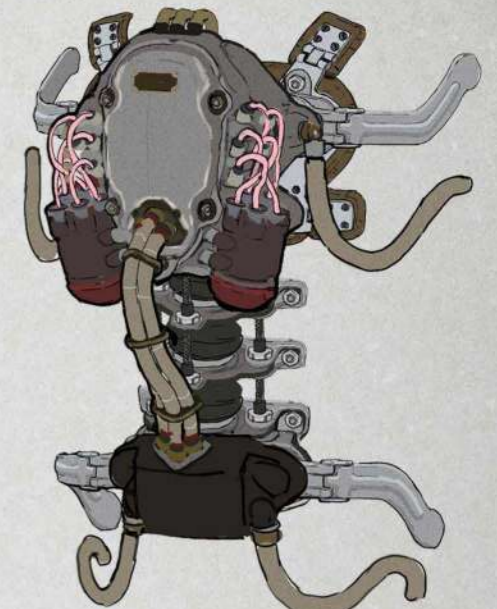
TACTIC FLASHLIGHT



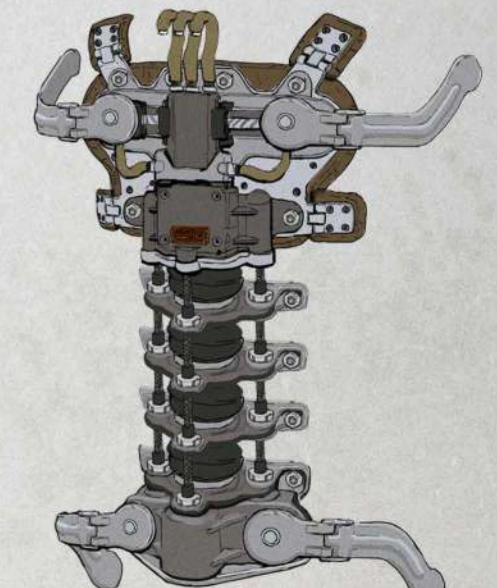
LEG SYSTEM TYPE A



LEG SYSTEM TYPE B



POWER SUPPLY



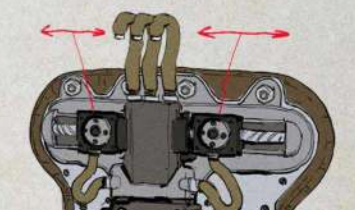
SPINE SYSTEM



ARM SYSTEM



BRASLET PANEL



SCAPULA SYSTEM

ЕКЗОСКЕЛЕТ

У Зоні можна знайти як старі екзоскелети, вироблені за її межами, так і нові, розроблені в лабораторіях НДІЧАЗ. Екзоскелети підвищують міцність власника і забезпечують надійний захист від куль ціною значного зниження мобільності.



ПЕРСОНАЖІ

БРОДЯГА

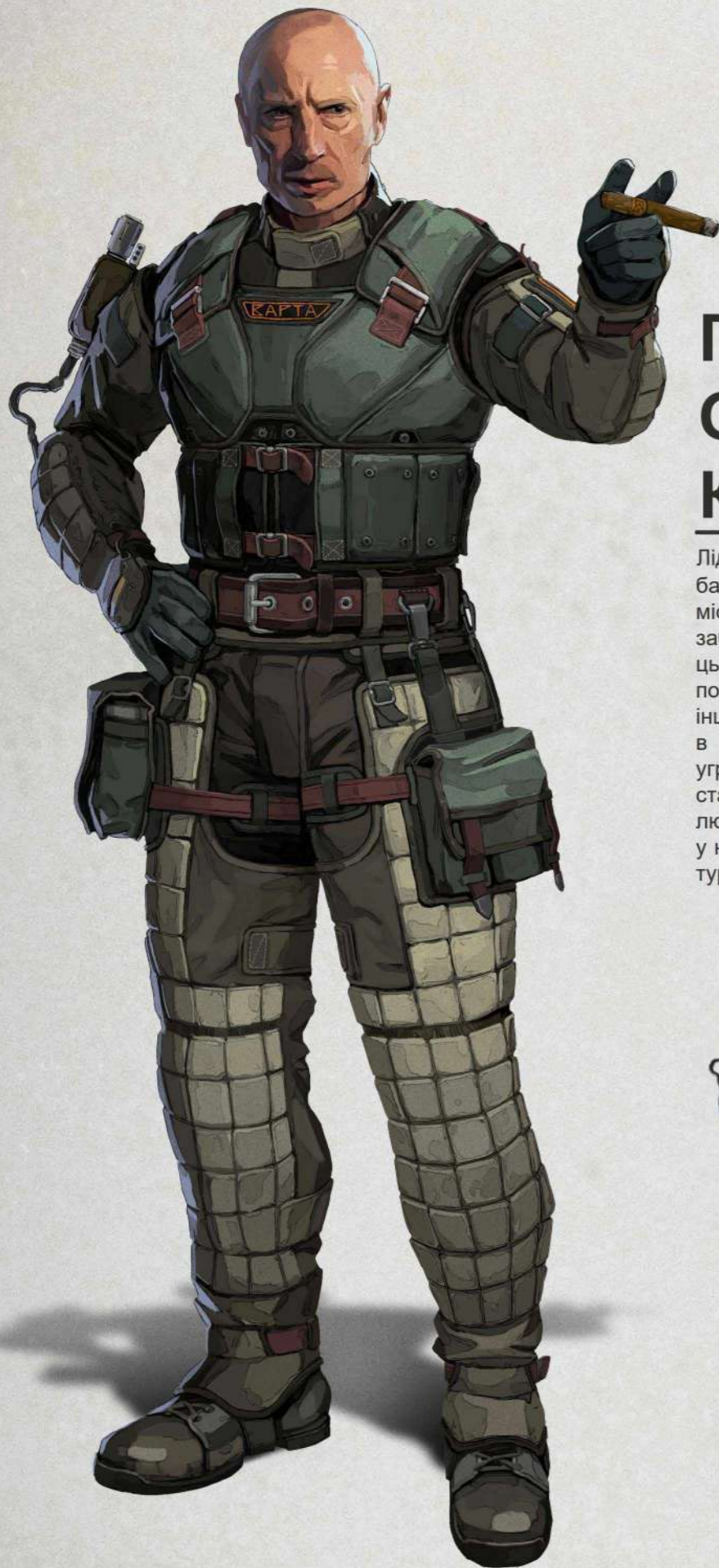
Лідер «Полудня», групи колишніх монолітівців - таких самих, яким колись був він сам. Бродяга вважає, що його брати повинні забути про своє монолітівське минуле і жити заново, як чесні люди. Хоча багато людей в Зоні відмовляються ставитися до монолітів як до людей, Він невтомно працює над тим, щоб Полудень зміг довести, що вони помиляються.



ФАУСТ

Проповідник Моноліту. Бродяга взяв його під своє крило в Полудень, але Фауст не поділяє вірувань групи. Він хоче повернутися до Моноліту, оскільки він був єдиним джерелом самореалізації для розгублених монолітівців. Незважаючи на заперечення Бродяги, Фауст твердо вірить, що одного разу справжнє світло Моноліту побачить кожен у Зоні.





ПОЛКОВНИК ОЛЕКСАНДР КОРШУНОВ

Лідер "Варти". Кадровий військовий з багатим військовим досвідом. Основна місія полковника полягає у забезпеченні безпеки НДІЧАЗ. Для цього він повинен підтримувати порядок на всій території Зони — іншими словами, його робота полягає в тому, щоб втихомирювати інші угруповання і стежити за активністю сталкерів. Це невдячна робота, але любов людей не хвилює полковника — у нього є важливіші справи, про які він турбується.



ШРАМ

Колишній найманець, який очолює групу «Іскра». Він допомагає вченим у дослідженнях, пов'язаних із Зоною, але дехто підозрює, що наукові питання цікавлять не лише його. Шрам тісно співпрацює з Озерським і НТЦ «Малахіт». Він є експертом в області псі-технологій і проводить інші дослідження по Проекту X.





ДЕГТЯРЬОВ

Лідер «Корпусу Дьогтя», колишній офіцер СБУ. Після виконання завдання в Прип'яті він вирішив не повертатися на материк. Зачарований і наляканий Зоною, Дегтярьов залишився там, щоб охороняти її від тих, хто не усвідомлює її небезпеки.

РІХТЕР

Сталкер, який серйозно любить Зону. Для нього це не просто наукова проблема чи бізнес-можливість. Ні, для Ріхтера Зона жива. Це щось реальне - або навіть хтось, - з ким можна спілкуватися і кого можна зрозуміти. Він готовий піти на все, щоб захистити її.





ДОКТОР

Легендарний сталкер, який врятував багато життів у Зоні, як людей, так і мутантів. Він допоміг Стрільцю дістатися до центру Зони, але, як і його минуле, його справжні наміри вкриті темрявою.

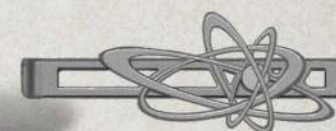
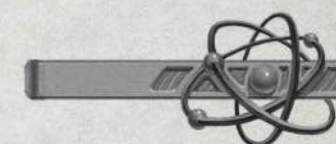


ДОКТОР ДМИТРО ДАЛІН

Директор НДІЧАЗ. Закінчивши середню школу екстерном, він отримав ступінь доктора фізико-математичних наук у віці 25 років, перш ніж присвятити себе вивченню Зони. Відкриття Даліна забезпечили йому місце керівника нового наукового інституту в Зоні. За словами Агати, тільки такий геній, як Далін, здатний на справжній прорив.

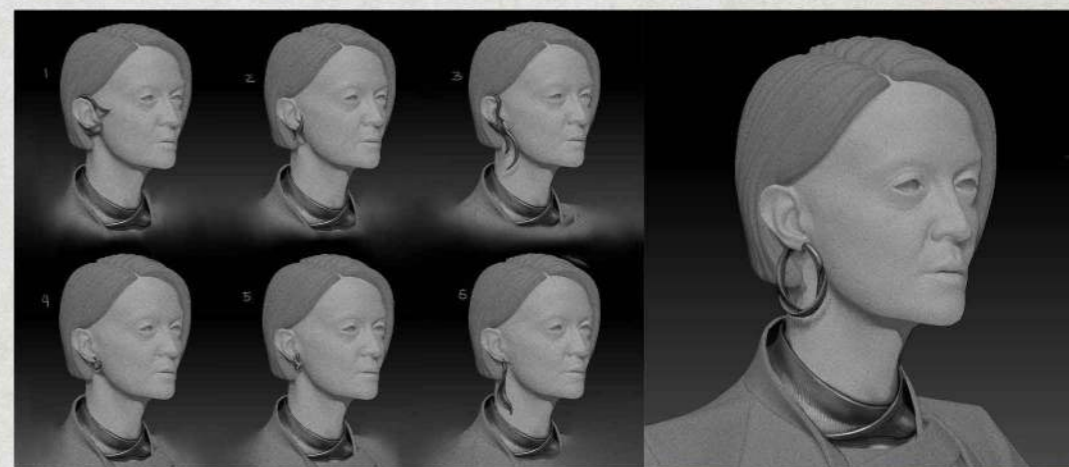
НДІЧАЗ

НДІЧАЗ



АГАТА

Про цю жінку відомо лише одне: вона приймає всі рішення щодо стратегічного розвитку Інституту





МУТАНТИ



ТУШКАН ТА ЩУРИ

Ці мутовані гризуни, можливо, і не найнебезпечніші мешканці Зони, але вони точно є одними з найчисельніших.

Багато новачків-сталкерів недооцінюють цих істот через їхній мініатюрний розмір... і незабаром шкодують про це.



БАЮН

Дуже непомітний і спритний мутант. Роками розповіді про це вважалися просто небилицями. Горлові мішки Баюна дозволяють звіру імітувати всілякі звуки, в тому числі і людську мову.





КАБАН

Кабан належить до небагатьох мутантів, предка яких легко ідентифікувати. Великі й дуже міцні, ці істоти воліють кидатися на свою здобич, намагаючись перекинути її й випотрошити за допомогою гострих бивнів і копит.



МУТОВАНІ СОБАКИ

Собаки-мутанти — найпоширеніші хижаки в Зоні. Блукаючі зграї сліпих собак часто становлять серйозну загрозу для сталкерів, тоді як Псевдособаки можуть бути дуже небезпечними навіть для досвідчених мисливців завдяки своїм псі здібностям.





ПЛОТЬ

Змінена майже до невпізнання, Плоть була домашньою свинєю. Це один з небагатьох мутантів, які не нападають на людей відразу. Інші мутанти часто полюють на плоть заради їжі, як і деякі сталкери з менш сприйнятливими смаковими рецепторами.



ПСІ ОЛЕНЬ

Цей олень-мутант, якого часто називають Володарем лісів, є обережним звіром. Зустріти одну з цих істот надзвичайно незвичайно, оскільки вони зазвичай ховаються, щоб уникнути конфронтації. Однак у разі загрози Псі-Олень цілком здатний захистити себе і навіть може покликати на допомогу інших менших мутантів.





КРОВОСОС

Кровососів вважають одними з найнебезпечніших і найстрашніших мутантів у Зоні. Ніхто не знає, що змушує людину перетворюватися на цю жахливу істоту, але її здатність ставати невидимою робить багато зустрічей з Кровососами фатальними.



ХИМЕРА

Жахливий на вигляд нічний мисливець, походження якого залишається оповитим таємницею. Химера — один із найлютіших хижаків у Зоні. Лише однієї Химери часто буває достатньо, щоб знищити цілу групу необережних сталкерів.



ПОЛТЕРГЕЙСТ

Незвичайний мутант навіть за мірками Зони, Полтергейст у своїй безтілесній формі нагадує плаваючу енергетичну сферу, звідки і назва. Полтергейсти мають телекінетичні здібності і можуть навіть створювати аномалії.



КОНТРОЛЕР

Телепатичний мутант, чиї здібності такі ж жахливі, як і його зовнішність. Він має силу зламати волю навіть найлютішого бійця, перетворюючи його на безглузду слухняну маріонетку, змушену до кінця своїх днів виконувати накази істоти.



ПСЕВДОГІГАНТ

Цей величезний жахливий мутант, можливо, колись був людиною. Псевдогігант володіє величезною силою та стійкістю, що робить його одним із найжахливіших мешканців Зони. Лише справді досвідчений мисливець — або божевільний — наважиться полювати на цю істоту поодиночі.



СНОРК

Ці гуманоїди-мутанти здатні стрибати приблизно на 15 метрів і відчувають запах своєї здобичі на відстані кілометра. Точне походження Снорка залишається загадкою. Деякі вважають їх зомбі, а інші підозрюють, що вони є результатом якогось зловісного експерименту.



КАДАВР

Результат експериментів, спрямованих на єдину мету: створення ідеального солдата. Вчені, що стоять за Проектом X, явно доклали руку до створення цих монстрів. Незважаючи на те, що вони нещодавно були додані до бестіарію Зони, вони вже стали предметом багатьох жакливих історій, розказаних біля сталкерських багать.





ПОШУКИ НОВОГО МУТАНТА



ПРИСТРОЇ

ГІЛКА ДЕТЕКТОР

Один із найдешевших детекторів, але дуже надійний. Завдяки своїй простоті його можна модифікувати для будь-яких цілей



ОКО ДЕТЕКТОР

Потужний сучасний детектор, розроблений у НДІЧАЗ. Доктор Далін єдиний, хто розуміє принципи його роботи, і він не хоче розкривати цю інформацію стороннім.



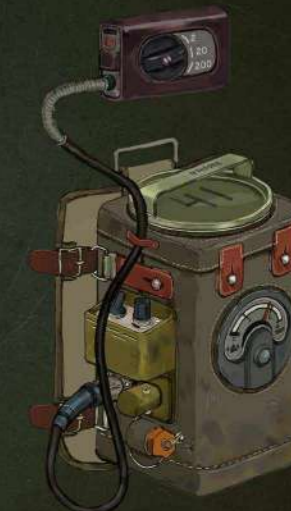


ДЕТЕКТОРИ

Найважливіше спорядження в арсеналі сталкера — після зброї, звичайно. Детектори допомагають своїм користувачам отримати найбільші скарби в Зоні: артефакти.

КОНТЕЙНЕР ДЛЯ АРТЕФАКТІВ

Кожен артефакт так чи інакше впливає на тих, хто торкається його. Ці контейнери були розроблені для безпечного поводження з артефактами та запобігання будь-якій шкоді сталкерам.





КПК

Жоден сталкер не йде шукати здобич без свого надійного КПК. КПК використовуються для зберігання важливих даних, отримання повідомлень і зберігання купонів. Крім того, невдачливий сталкер також може використовувати свій КПК, щоб записати попередження для своїх більш щасливих товаришів.



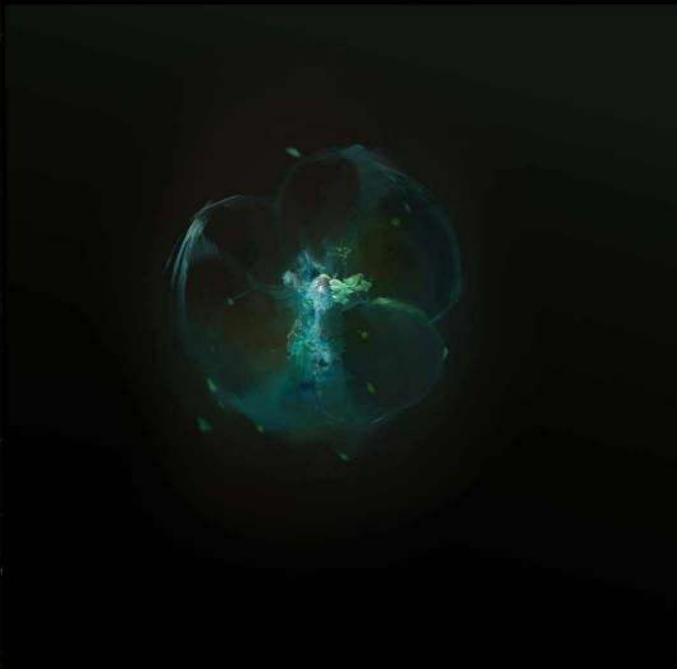
СКАНЕР ТОПАЗ

Ці сканери спочатку були розроблені вченими з Проекту X, але НДІЧАЗ фактично допрацював прототипи. Потім якийсь вчений, який був надзвичайно амбітним, перетворив Топаз на щось зовсім інше...



ΑΡΤΕΦΑΚΤΙ



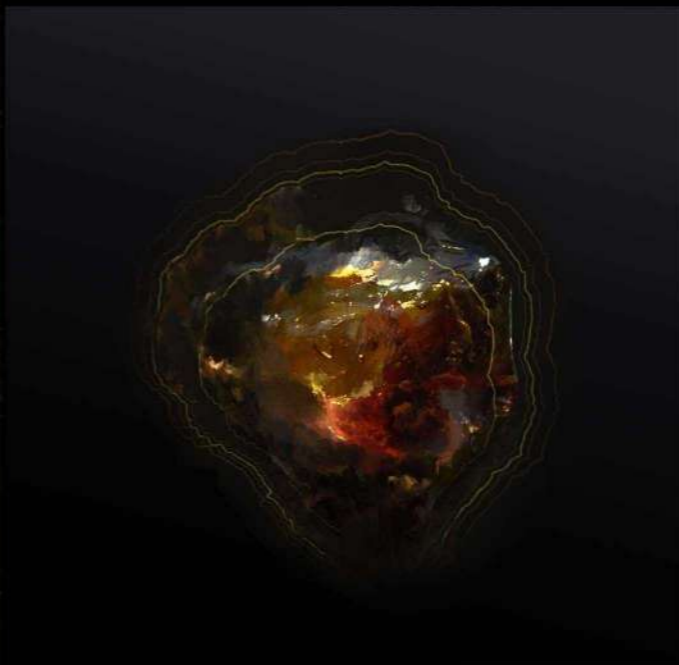
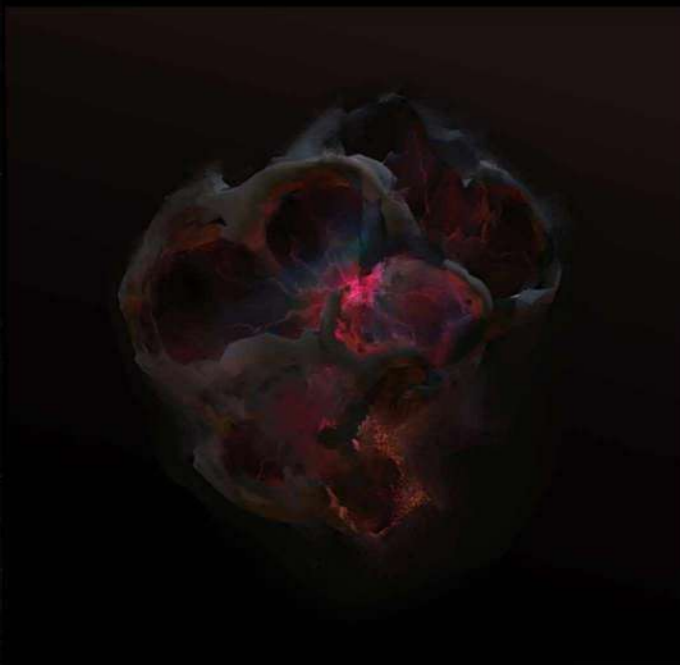
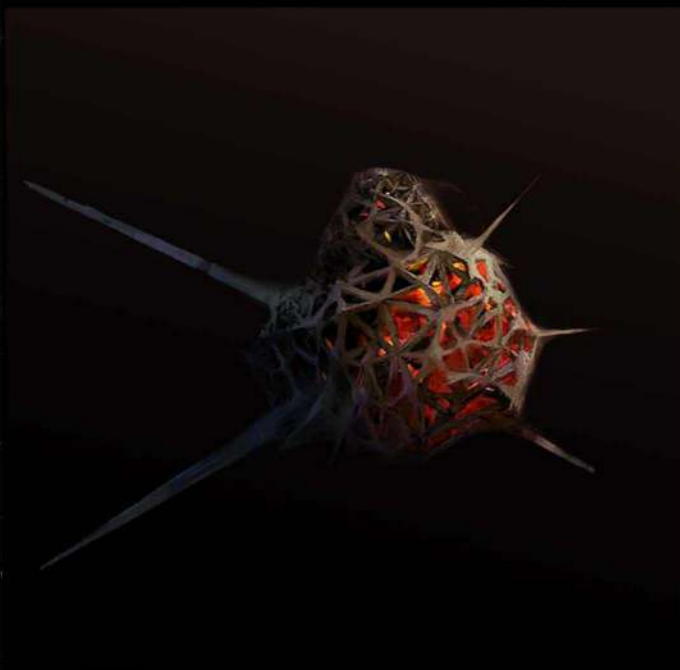


ХІМІЧНІ

Кислота проїдає камінь, метал і плоть, сполучаючи їх у дивних хімічних реакціях. Процес зазвичай займає час, і «реагент» часто залишається живим протягом більшої його частини.

ЕЛЕКТРИЧНІ

Вченим ще належить визначити, чи створюються артефакти постійними електромагнітними полями, чи просто розрядом, що потрапляє на предмет. Проте відсутність даних не заважає їм використовувати результати електричних аномалій.



ТЕРМІЧНІ

Їх неймовірно високі температури можуть спалити всі, крім найстійкіших матеріалів, але аномалії вогню можуть навіть розплавити живу матерію, перетворюючи її на цінні артефакти.

ГРАВІТАЦІЙНІ

Фрагменти жахливо понівеченої матерії, перекручені майже до невпізнання. Жахливий тиск від гравітаційних аномалій змінює саму структуру матерії на атомному рівні, перетворюючи її на щось, чого досі не бачили на цій планеті.