

Юрий Михайлов

СТАЛКЕР

Как это выглядит
на самом деле

Прошлогодний успех игры S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl был обусловлен множеством причин. А для жителей территории, которую принято называть «постсоветским пространством», ко всем прочим причинам добавилась еще одна — высочайшая степень аутентичности окружающего мира.

Ведь именно так выглядит старая теплотрасса, именно таким становится остов «Запорожца» через пару лет и именно так разваливается старый бетонный забор. После десятков километров коридоров безликих американских и нацистских секретных лабораторий хочется закинуть куда подальше сюжетные задания и просто прогуливаться по окрестностям, любуясь работой украинцев.

ИМЕНИ ВОЖДЯ РЕВОЛЮЦИИ...

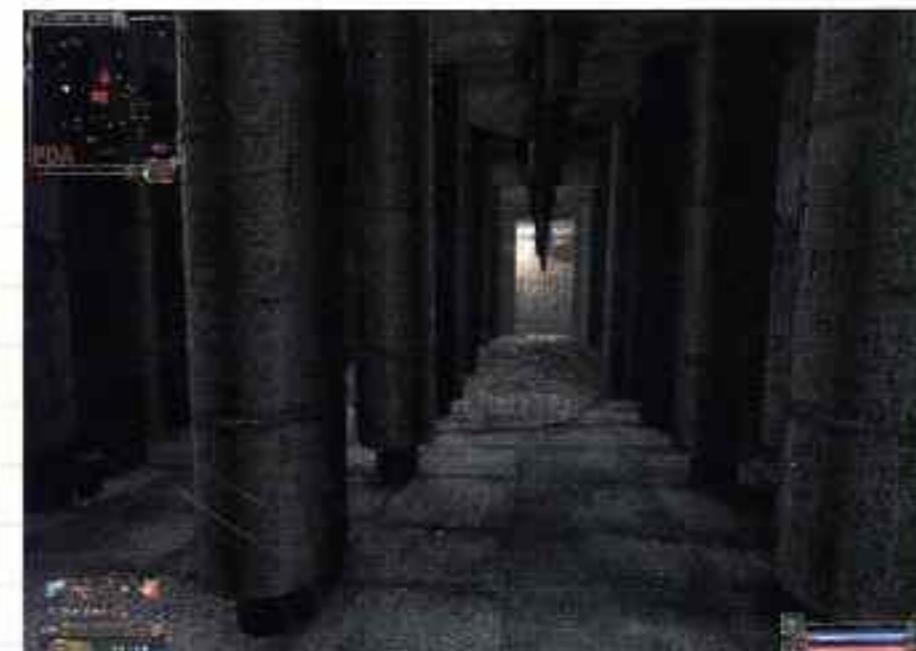
Как это ни удивительно, рассказ об АЭС получится на удивление небольшим, и тому есть несколько причин. Во-первых, разработчики постарались, чтобы на осмотр достопримечательностей у вас попросту не оставалось времени. Этому весьма способствуют солдаты и монолитовцы, а также неумолимо приближающийся выброс. А во-вторых, основные события развернутся все же внутри, где коридоры и лестницы имеют мало общего с внутренней планировкой здания. Разве что знаменитая крышка реактора, наискось стоящая «на ребре» над активной зоной, да жестоко фонящие комнаты с остатками труб подачи питательной воды под реакторам.



■ Та самая многотонная крышка реактора. Видны сиротливо торчащие каналы отвода воды. В реальности количество этих каналов многократно выше — 1872 штуки.

Углубляясь в историю строительства станции и ее роль в энергосистеме Советского Союза не будем, а сразу возьмем быка за рога. Не поспоришь — украинцы весьма и весьма точно воссоздали прилегающую к АЭС территорию. Посмотрите на фотографии.

В игре нашли отражения практически все элементы, которые можно разобрать на снимках. Рисунок подъездных дорог совпадает практически один в один, на месте автобусная остановка перед административным корпусом и бюст Ленина неподалеку. Придраться можно только к мелочам — на фасаде администрации отсутствует достаточно крупное металлическое украшение абстрактного вида, пруд-охладитель полон воды, а вдоль стены



■ Подреакторное пространство. По этим трубам вода подавалась в активную зону. Как сейчас выглядит это место в реальности, остается только догадываться.

Именно этим мы сегодня и займемся, тем более что помимо отдельных узнаваемых элементов (машины, здания, оборудование) в игре есть целые локации, в той или иной степени соответствующие реальным аналогам. Речь идет о самой Чернобыльской АЭС, городе Припять, а также о свалке зараженной техники и объекте «Чернобыль-2», в игре именуемом «Выжигателем мозгов».

Цель этой статьи — провести небольшую экскурсию по реальным местам, нашедшим отражение в игре, и посмотреть, насколько точно разработчики постарались передать существующий порядок вещей. И начнем мы, пожалуй, с самой ЧАЭС.



■ ЧАЭС с высоты... вертолетного полета. Прекрасно просматривается рисунок дорог и общие виды зданий. Слева вверху, над трубой четвертого реактора, — город Припять.



■ Тыльная сторона здания АЭС во всей красе. К сожалению, корпус третьего-четвертого энергоблоков в кадр не попал, зато попало множество знакомых элементов, встречающихся в игре.



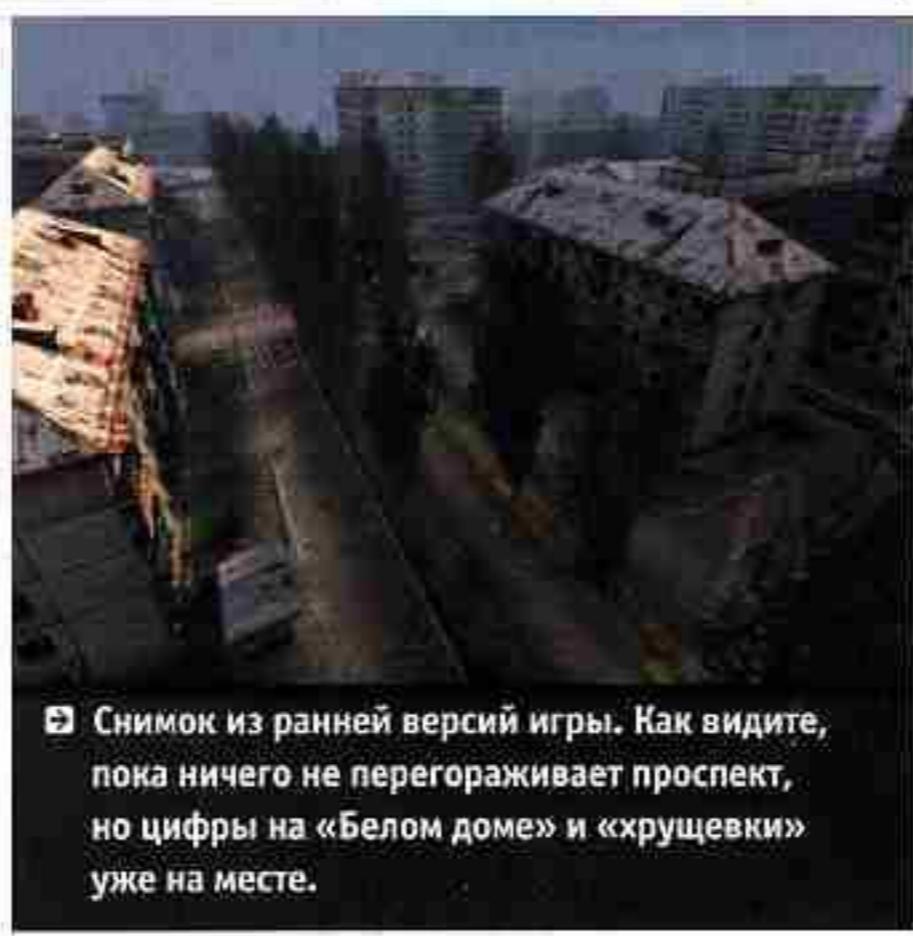
■ Железнодорожное полотно вдоль здания и опоры ЛЭП находятся на своих реальных местах. Череда труб над крышами машинного зала и черное здание позади них — второй реактор.

машинного зала (длинное белое здание, вдоль которого мы бежим, разыскивая вход в реактор) расположено значительно больше всевозможных компрессоров, подстанций и прочей аппаратуры.

Некоторые строения,озванные в силу игровой необходимости, неточностями считать не будем. А вот окружающей обстановке повезло несколько меньше — все, что находится позади обводного канала, в игре заменено пустырем. С тыльной стороной АЭС та же история — объектов там гораздо больше, чем перед фасадом, детально все воспроизвести просто не получится, да и не нужно.

К тому же основные элементы (подъездные пути, труба первого и второго энергоблоков, теплотрассы и пр.) по месторасположению и внешнему виду практически идентичны реальным. Кроме того, стоит учитывать тот факт, что на тыльную сторону станции игрок попадает лишь в одном случае из семи: если выбирает отказ от присоединения к О-сознанию. К сожалению, ограничения игрового движка и постоянный туман на уровне «Станция» позволяют запечатлеть лишь небольшую площадь игровой локации.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: по свидетельству очевидцев, значительная часть ИМРов (инженерных машин разграждения), участвовавших в расчистке завалов на промплощадке рядом с четвертым энергоблоком, не была захоронена в могильниках. Машинам нашли более достойное применение — поставили у основания завала



■ Снимок из ранней версии игры. Как видите, пока ничего не перегораживает проспект, но цифры на «Белом доме» и «хрущевки» уже на месте.

колонной, плотно подогнав друг к другу, после чего скрепили между собой арматурой. Таким образом, они стали основанием стены будущего саркофага, беря на себя долю нагрузки, впоследствии приходящейся на нижнюю часть объекта «Укрытие».

МОЛОДОЙ ГОРОД. МЕРТВЫЙ ГОРОД

Вот здесь уже немного интереснее. В Припяти вас никто не гонит и появляется замечательная возможность осмотреться, изредка отстреливаясь от мутантов и недружелюбных сталкеров. Весь город увидеть нельзя, но по доступной центральной части можно прогуляться.

Итак, будем считать, что вы только что мужественно отключили «Выживатель» (или не отключили), пробились сквозь кордон монолитовцев



■ Начало проспекта Ленина.

и теперь стоите в самом начале улицы в городе Припять.

Предлагаю вам... обернуться и полюбоваться прекрасным видом, который открывается на ЧАЭС. Точнее, который *открывался бы*, если бы разработчики не погрешили против истины и поместили город там, где он должен быть. Реальная Припять находится отнюдь не южнее станции (как в игре), а северо-западнее.

Вы стоите на небольшой улице, отдаленно напоминающей небольшой бульвар. А ведь это проспект, причем центральный проспект города, носящий, как принято было в те годы, имя В. И. Ленина. Вообще-то он раза в полтора шире, но у украинцев свои соображения.

Двинемся потихоньку вперед. Особых архитектурных достопримечательностей здесь нет, магистраль хоть и главная, но короткая — всего четыре пары «длинных» домов, перемежающихся строениями поменьше. С количеством зданий вдоль проспекта в игре порядок — четыре, а вот с качеством... В городе просто нет «хрущевок» такого типа. Посмотрите на первую пару домов в самом начале локации. Примерно такими и были все пятиэтажные здания с адресом «проспект Ленина». Что же до «хрущевок» — скорее всего, разработчикам импонировала четырехскатная крыша, на которой «Монолиту» так удобно проводить засады. Ну да ладно, раз поставили, значит, так надо, движемся дальше. Стоп, не движемся. Это что такое, откуда поперек проспекта вырос дом? Ведь в ранних версиях игры улица беспрепятственно проходила от окраины до центра — так, как это и есть на самом деле.

Впрочем, логику GSC понять можно — уж больно прямолинейной получается траектория, и есть вероятность того, что игрок резвым кабанчиком пролетит всю локацию, не отвлекаясь на осмотр окрестностей. А такая капитальная преграда прямо-таки приказывает попетлять по дворам и полюбоваться тем, что еще нам подготовили дизайнеры.

Что ж, пойдем бродить дворами и свернем направо. Буквально через полсотни метров нам открывается вид на детский сад. Тут разработчики не сильно погрешили против истины — примерно в том же месте в Припяти и располагалось детское дошкольное учреждение. В игре же нам представлена компиляция из детсада «Солнышко» и средней школы №1, располагавшейся буквально в нескольких шагах по соседству. От первого двухэтажному строению достались общие контуры здания, некоторые элементы помещений, от второго — забор, обрушился угол и полное отсутствие детских площадок во дворе. Продолжим.

Справа вы можете наблюдать пандус, ведущий в подземный гараж. Ну что тут можно сказать — фантазия, да и только. Примите во внимание количество жителей (менее 50 000 человек) и степень автомобилизации населения СССР в те годы, и вы придетете к выводу, что надобность в подобном архитектурном излишестве полностью отпадает. Помимо служебного и грузового автотранспорта по улицам передвигались редкие «Запорожцы» и «Москвичи»; ГАЗ-24 «Волга» уже считался роскошью. Даже если бы и понадобилась автостоянка (которая, кстати, на площади есть), вполне хватило бы наземного пространства. Но простим разработчикам эту оплошность — надо же им было куда-то вести отряд сталкеров. В гараж мы с вами не пойдем (уверен, вы там уже были, возможно — не раз). Давайте мужественно проигнорируем скопище аномалий «электра» и проникнем в небольшой сквер поодаль. Поскольку в этом месте должен был заканчиваться проспект, сквер по определению «настоящим» быть не может.

Ничего интересного, кроме скопища «электра» и монолитовцев, в нем нет. Ну разве что некий



ВОКРУГ ИГРЫ

ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА



■ Когда-то здесь был проспект, а теперь — сквер с аномалиями.

памятник. Есть данные, что это копия памятника из печально известной деревни Копачи, но насколько верно это заявление, сказать не могу — проверить не получилось.

Наконец мы подошли к самому интересному: центральной площади города. Что любопытно, это пространство все, даже припятчане, называют площадью, но официально никакой площади не существует. Есть некоторая территория, ограниченная улицами Курчатова, Лазарева, проспектом Ленина и расположенными вдоль них зданиями. Но раз уж принято, будем-таки именовать площадью.

Тут все достаточно близко к правде жизни, но неточностей все же масса. Итак, позади вас — проспект Ленина (должен был быть), справа налево идет улица Курчатова, а немного левее начинается улица Лазарева. Начнем, пожалуй, справа. Там у нас находится девятиэтажное здание (адрес — проспект Ленина, 32/13), «Белый дом», где жило городское начальство. В целом, здание отображено достаточно точно, только слегка уменьшено.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: *после аварии и эвакуации населения самые ценные вещи из квартир жителей были собраны и перемещены в магазин «Радуга» — для сохранности. После того как стало ясно, что город оставлен навсегда, многое из вещей использовалось для нужд ликвидаторов.*

Есть в этом доме одна особенность. Взгляните на фасад; вам не кажется несколько странной надпись «1917-1986»? Вроде и не юбилей у Октябрьской революции, а цифра «1986» вообще любопытная — кроме Чернобыльской катастрофы, в тот год ничего примечательного не происходило. Получается, жители заранее предвидели взрыв на ЧАЭС и увековечили дату?

Не ломайте голову, на крыше здания красуется (точнее, красовалась — сейчас там ничего нет) надпись «СЛАВА ЛЕНИНУ. СЛАВА ПАРТИИ». Почему ее решили заменить этими бесполковыми цифрами? Возможно (опять же), в угоду западной публике, не понимающей по-русски, но зато четко



■ Магазин «Радуга», простираясь на первом этаже, и упоминание партии на крыше — отличительные особенности «дома всяя начальства».

знающей даты 1917 и 1986. Кстати, есть мнение, будто фасад «Белого дома» украшает совсем другая надпись, но к теме Ленина и лозунгов мы еще вернемся, а пока продолжим.

Вот мы наблюдаем подземные переходы под улицей Курчатова. Тут та же история, что и с подземным гаражом: молодой город вполне обошелся бы и наземными пешеходными «зебрами». Зачем эти сооружения были добавлены, решительно непонятно, поскольку никакой игровой роли у них нет. Ну, добавили, так добавили, не назад же выксовыривать. Едем дальше.

Перед нами гостиница «Полесье» (адрес — Курчатова, 8). «Готель Полісся», как гласит надпись на фасаде. Но в игре эта надпись отсутствует. Вообще, разработчики как-то без лишнего пieteta отнеслись ко всяким указателям, вывескам и прочему антуражу. Даже строчка «Дворец культуры «Энергетик» исчезла с крыши ДК. О гостинице говорить особо нечего, здание сравнительно точно воспроизводит свой аналог из Припяти. Обращу ваше внимание вот на что — улица Курчатова, продолжаясь вправо, выходит прямиком на набережную, не пересекаясь более ни с одной улицей. По соседству с гостиницей расположен горисполком, а поодаль — кинотеатр «Прометей»; больше никаких строений по этой стороне улицы нет.

В игре разработчики немного «подвинули» исполком влево и объединили его с гостиницей. А на фотографии показано, как это место выглядит на самом деле.



■ Хорошо заметно, что гостиницу и горисполком объединяет лишь декоративная арка. Обратите внимание, что на заднем плане не видно колеса обозрения — до него около двухсот метров, и в кадр оно не попадает.

Поэтому тот переулок, что вы видите в игре рядом с «Полесьем», — некоторая импровизация, продиктованная необходимостью ограничить перемещение игрока. Так, длинная дугообразная колоннада приводит нас к самому известному зданию города — ДК «Энергетик».

В целом, учреждения культуры в реальном городе и в виртуальности весьма похожи, если не считать отсутствия нескольких архитектурных элементов в левой части корпуса. А вот, обратите внимание, изображения со стороны фасада — различаются, хотя и выполнены в одном



■ Даже после «куполнения» «Белый дом» отлично узнаваем, а вот магазину «Радуга» пришлось освободить помещение, и на первом этаже устроились почта и телеграф.



■ Современный вид «Энергетика». Панно, украшающее холл первого этажа, рассмотреть невозможно, оно в глубине здания. Зато на заднем плане видно одну из высоток Припяти с гербом УССР на крыше (Лазарева, 7). Где-то позади вас находится комната №26.

stile. Реальное панно на первом этаже дома культуры демонстрирует нам «...советских людей, самоотверженный труд которых приносит благо Родине...», а в игре центральное место занимает Спасская башня с курантами. Думаю, этот факт можно смело ставить в один ряд с цифрами на крыше и памятником Ленину. Но есть в игре и фрагмент реального панно в виде троих учёных с чертежами в руках, он украшает торец административного здания НИИ «Агропром» на одноименной локации.



■ Суровые разработчики лишили городских чиновников административного здания, с фасада убрали заверения о единстве партии и народа, а взамен предложили развлечься на аттракционах.

Многие считают, что здание слева от ДК также принадлежит «Энергетику». Но это торговый центр и ресторан, там нет ничего интересного, и мы движемся дальше. Нам встретится улица Лазарева, примыкающая к Курчатова и разом лишенная двух своих самых крупных достопримечательностей.

Те, кто хоть раз бывал в Припяти (или смотрел фотоотчеты о поездках), непременно лицезрели две шестнадцатиэтажки с гербами на крышах. Это самые высокие здания в городе, практически каждый турист увозит на память панорамное фото мертвого города, снятое с крыши «дома с гербом». Так вот, по адресу Лазарева, 1 (то есть на пересечении улиц) находится первое здание; его фасад украшен гербом СССР. Крышу второго дома (Лазарева, 7) венчает герб Украинской ССР, что заметно снижает его ценность в глазах туристов. Непонятно, почему ни одно из этих строений, которые наряду с «Энергетиком» и бассейном «Лазурный» служат визитной карточкой города атомщиков, не попало в игру (бассейн также отсутствует).

Помимо высоток на этой небольшой уличке есть еще кое-что любопытное; самое время вернуться к теме лозунгов. Кое-кто из посетителей интернета, ни разу не бывавший в Припяти, утверждает, что вместо здравиц Ленину и КПСС на «Белом доме» красовалась надпись «Хай буде атом робітником, а не солдатом». Как обстоят дела на самом деле, мы уже выяснили, но



■ Двухэтажный бетонный монстр, обликом больше напоминающий универмаг. О назначении здания напоминает только надпись на крыше и «ломаный» бордюр у входа.

надпись такая на площади все же была, только находилась она на крыше дома номер три все по той же улице Лазарева. Так что если вам вдруг попадется человек, утверждающий обратное, — не верьте.

Завершая нашу круговую экскурсию по периметру площади, мы наконец выходим к автовокзалу. А вот это уже отсебятина чистейшей воды, целиком и полностью.

Нет, автобусный вокзал в городе, конечно, есть, только располагается он совсем не в центре города, а очень даже на окраине. Да и выглядит совершенно иначе. Посмотрите на фотографию.

Адрес — проспект (по другим данным — улица) Энтузиастов, 2. От начала проспекта Ленина — сразу вправо, около сотни метров. Ну что, все любопытные строения в окрестностях мы уже осмотрели, осталось взглянуть на саму площадь. В реальной Припяти смотреть там не на что — практически пустое пространство.

Удрученные сим фактом, разработчики поняли каких-то ям (должно быть, изображая таким образом фонтан), приволокли с набережной некую конструкцию, отдаленно напоминающую модель атома с электронами, иозвели памятник



■ Легкое каркасное сооружение с остеклением — это истинное лицо припятского автовокзала. И нет необходимости в «ломаном» бордюре — автобусов и пассажиров не так уж много.

всюду мирового пролетариата. А дабы ввести иностранцев в полнейший экстаз, скульптуру жестоко поломали и повалили.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в городе нет ни одного памятника Ленину. Бюстов, портретов и лозунгов с именем вождя хватает, а вот памятников — ни одного.

Мы чуть не забыли про колесо обозрения. Тут GSC не сильно погрешили против истины — и колесо, и «ладочки» базируются позади гостиницы. Только не вплотную, а на расстоянии метров эдак двухсот. Вместе с не вошедшим в игру «автодромом».

Ну и последний объект — стадион «Авангард». Спортивное сооружение в реальном городе находится еще дальше, между улицами Набережная и Гидропроекторская (не менее чем в полукилометре от ДК), правда, точный адрес установить так и не удалось. И главный вход на стадион обращен вовсе не к тыльной стороне «Энергетика», а строго в противоположную сторону.

Есть еще одно немаловажное различие. Все футбольное поле припятского стадиона в игре



■ Вид из ДК «Энергетик» на площадь и проспект Ленина. Чуть левее располагается «Белый дом». Как видите, никаких архитектурных или скульптурных изысков перед зданием нет.



■ А вот это версия площади от GSC. Все гораздо монументальнее и пугающе. Внушает. Но на реальность ничуть не походит.



■ Россосха. Рай для мародеров, специализирующихся на продаже металла и автозапчастей. Не исключено, что где-то до сих пор работают «rossoshinские» двигатели.

густо покрыто аномалиями, в реальном же городе вместо футбольного газона между разваливающимися трибунами располагается... молодая роща. Природа потихоньку забирает себе покинутый людьми город.

На этом наша экскурсия по Припяти закончена.

САМОЕ ЗНАМЕНITOЕ СОБРАНИЕ МЕТАЛЛОЛОМА В МИРЕ

Не секрет, что при ликвидации последствий аварии на ЧАЭС использовалось громадное количество техники, как обычной, так и специальной. Порой попадались просто фантастические экземпляры. Но рано или поздно все машины получали свою дозу облучения и становились опасны сами по себе, будучи источником вторичного излучения. Такую технику свозили на специальные площадки на территории тридцатикилометровой зоны — к заводу «Юпитер», на старую нефтебазу и т.п. Самой известной (и самой крупной) из таких площадок-полигонов по праву считается могильник возле села Россосха. Огромное пространство, заставленное рядами автобусов, пожарных машин, грузовиков, БТРов, БРДМок (боевая разведывательно-диверсионная машина) и ИМРов.

По некоторым данным, там находилось более полутора тысяч единиц техники. Но своеобразным «украшением» Россосхи были десять вертолетов Ми-6, в свое время работавших прямо над открытым реактором.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: на полигоне собрано немалое количество автобусов. Это и привычные ЛАЗ-695, туристический ЛАЗ-699, нередки городские ЛиАЗ-677. Попадаются даже не самые распространенные автобусы «Кубань» и прочие. Но в Россосхе нет ни одного автобуса «Икарус». Это неудивительно, ведь начальники автопарков, отдавая технику «на ликвидацию», скорее всего, понимали, что назад она уже не вернется, а значит, и незачем расставаться с новыми и хорошими автобусами.

Вообще-то, правильнее было бы называть россохинский полигон не «могильником», а отстойником. Большинство машин приходило сюда своим ходом, здесь их консервировали и опечатывали.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: ту технику, которая уже практически «светилась», отправляли в село Буряковка. Там машины по мере возможности обминались бульдозерами и все теми же ИМРами, а потом сваливались в траншеи и присыпались сверху землей и песком.

Посмотрите на фотографии. Еще в девяностых годах Россосха выглядела вот так. Во время экскурсий в тридцатикилометровую зону сюда разрешалось заезжать и поглядывать на полигон из-за колючей проволоки. Самые безбашенные могли



■ С этих вертолетов прямо в жерло разрушенного реактора сбрасывались песок и бор.



■ Еще десять лет назад к этим вертолетам даже боялись приближаться.

позволить себе забраться на специальную много-метровую смотровую вышку (с нее и сделан обзорный снимок). Порой удавалось уговорить охрану пройти «туда»; вместе с разрешением смельчаки непременно получали наказ — с дорожек неходить, а к вертолетам не приближаться вовсе.

Но... это было в середине девяностых годов прошлого века. Практически сразу такая масса исправной техники привлекла внимание лиц, жаждавших наживы. Про радиацию никто не думал. Буквально за несколько лет на машинах не осталось ни одного двигателя. Откручивалось и вырезалось все, что можно, не говоря уже о таких мелочах, как запасные колеса, инструменты (которые оставались в кабинах), медицинские приборы, средства пожаротушения и пр. Неприкосновенными были лишь ИМРы, работавшие неподалеку от четвертого энергоблока, поскольку «светились» они так, что бытовые дозиметры зашкаливали.

А потом за дело взялось государство. Были созданы организации, которые занялись утилизацией металлоизделий. Теперь всю технику режут, «дезактивируют» и отправляют на переплавку. Экскурсии на Россоху давно не пускают, да и сам отстойник в ближайшие пару лет планируют полностью ликвидировать. Сейчас на поле находится едва ли половина тех машин, которые были в начале 90-х. Даже от вертолетов остались только три искромсаных остива, которые, судя по всему, в ближайшее время повторят судьбу своих соседей.

А теперь вернемся к игре. Такому колоритному объекту, как отстойник зараженной техники, в S.T.A.L.K.E.R. удалено до обидного мало места. На локации «Свалка» «могильник» скромно жметется в углу карты и представлен жалким загончиком с двумя десятками автомобилей и троицей вертолетов Ми-24.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в тушении пожара принимали участие вертолеты Ми-6, а также Ми-26. Но был замечен и ударный вертолет Ми-24. Казалось бы, зачем при ликвидации аварии нужна боевая машина? Оказалось, что это не чистокровный Ми-24, а его модификация Ми-24 ХР. ХР расшифровывается как «химическая разведка».

Все это великолепие находится под охраной беса и под пристальным вниманием бандитских группировок. Хотя на мини-Россохе и отсутствуют Ми-6 (они все же слишком велики для небольшого пространства, отведенного «свалке» разработчиками), в игре эти вертолеты есть. Первый экземпляр легко найти позади лагеря учёных на «Янтаре», два других придется поискать на локации «Радар». Если войти на локацию со стороны армейских складов и идти по дороге, скоро покажется поворот направо. Вам же нужно налево, через лес. Там вы найдете второй экземпляр Ми-6, а если ранее вам попадался нужный ПДА, то и тайник, в котором хранится пистолет с одним патроном и бутылка водки. Ну а последний вертолет лежит все на той же локации за забором неподалеку от развилки Припять-Выжигатель мозгов.



■ «Скромно» — это еще слабо сказано. Даже на автомобильную свалку не тянет, не то что на звание «кладбище зараженной техники».

КАК МЫ ВЫЖИГАЛИ МОЗГИ АМЕРИКАНЦАМ

Кстати, о «выжигателях». Как это ни странно, у столь фантастического объекта есть вполне реальный прототип. Речь идет о загоризонтной РЛС (радиолокационной станции) под названием «Дуга-1». Сама станция (или правильнее — комплекс) состояла из двух разнесенных на шестьдесят километров антенн — источника коротковолнового сигнала (в/ч А3330, объект «Любеч-1», позже переименованный в «Розсудив-2») и приемника отраженного сигнала (в/ч 74939, объект «Чернобыль-2»). Последний через двадцать лет и стал источником вдохновения для разработчиков S.T.A.L.K.E.R. Функционально «Дуга-1» предназначалась для загоризонтного обнаружения запуска баллистических ракет с территории США на ранних этапах полета — в пределах 3-5 минут после старта.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в Советском Союзе, кроме «Дуги-1», существовали еще две РЛС подобного типа. Первая во всех смыслах станция («Дуга») располагалась недалеко от Николаева, вторая — по соседству с Комсомольском-на-Амуре («Дуга-2»). В настоящий момент обе сняты с боевого дежурства, оборудование демонтировано, антенны срезаны и проданы на металломолом.

Теоретически вся схема должна была функционировать следующим образом. Антenna из Любеч-1 непрерывно посылает коротковолновый сигнал широкого диапазона в направлении территории США (впервые это произошло в июле 1974 года). При запуске баллистической ракеты и прохождении той через ионосферу создавался инверсионный след, от которого сигнал из Любеч-1 отражался и попадал на приемную антенну в Чернобыль-2. Там оборудование фиксировало пуск, и... далее информация передавалась по инстанциям. По расчетам это позволяло засекать запуск на ранних (3-5 минут полета) стадиях. Но на практике схема не работала. Единственное, что удалось осуществить, так это полную блокировку работы коротковолновых радиостанций, расположенных в створе антенн. Несколько позже из спектра частот программно исключили те, что использовались, например, рыболовецкими судами, но это не помогло. Сигнал, отраженный от следа в ионосфере, был в десятки тысяч раз меньше помех, и гарантированно можно было определить только массовый ракетный старт.

Давайте вернемся к нашему подопечному, Чернобылю-2. На картах 70-х годов между селами Копачи и Диброва (в девяти с половиной километрах на юго-запад от ЧАЭС), где находилась РЛС, стояла точка, обозначенная как «пионерский лагерь». До немногочисленного местного населения, которое имело возможность лицезреть «пионерлагерь» воочию, доводилась информация, что это РЛС дальней связи. Главным рабочим инструментом, а по совместительству — украшением части была огромная антenna. Правильнее было бы называть ее ФАР — фазированной антенной решеткой.

Высота ее равнялась 150 метрам (пятидесятиэтажный дом), для расширения диапазона принимаемого сигнала рядом с большой антенной была установлена вторая, высотой 90 метров. Общая длина антенного полотна составляла, по разным данным, от 750 до 900 метров. Обработка полученного сигнала осуществлялась «вычислителем» К340. Высота ее равнялась 150 метрам (пятидесятиэтажный дом), для расширения диапазона принимаемого сигнала рядом с большой антенной была установлена вторая, высотой 90 метров. Общая длина антенного полотна составляла, по разным данным, от 750 до 900 метров. Обработка полученного сигнала осуществлялась «вычислителем» К340.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** программирование К340 осуществлялось даже не на ассемблере, а в машинных кодах. Кроме того, «вычислитель», по сути, был ЭВМ, но именоваться так не мог, поскольку право разрабатывать ЭВМ в Советском Союзе имела только одно НИИ.

Об аварии на ЧАЭС локаторщики узнали одни из первых — буквально через пару часов. В 11 часов утра командир части Владимир Мусицкий отдал приказ отключить объект — система вентиляции засасывала вместе с воздухом радиоактивную пыль.

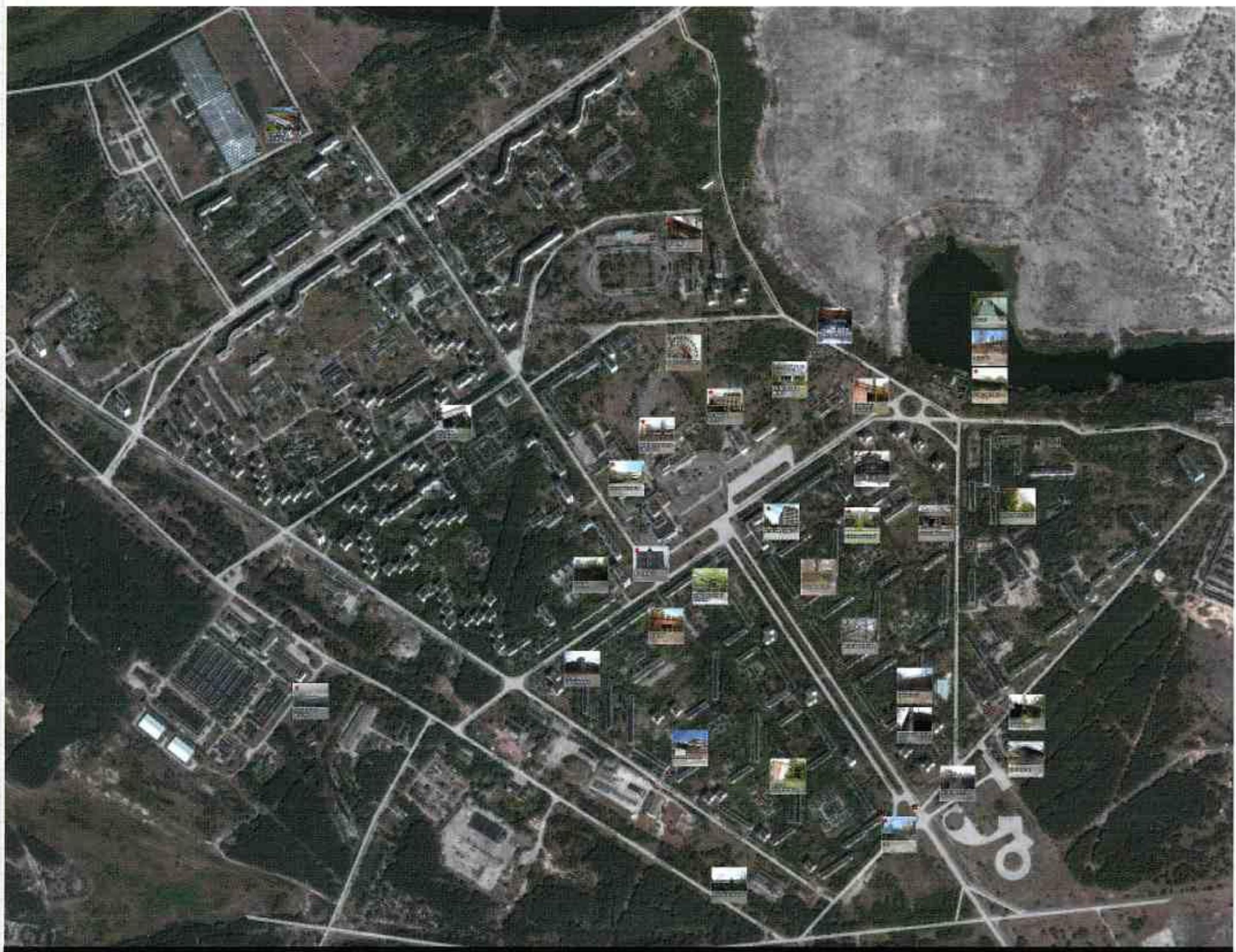
С тех пор комплекс ни разу не включался. А в 1988 году было принято решение о ликвидации объекта «в связи с выходом из строя отдельных элементов из-за высокой радиации». Но причина, мягко говоря, не соответствовала действительности — оборудование РЛС изначально разрабатывалось для работы в том числе и в условиях атомных бомбардировок, поэтому облучение ему не вредило. Другой вопрос, что личный состав части не мог долго находиться в условиях повышенной радиоактивности.



■ **ФАР, большая и малая.** Конструкция антенны предполагает прием определенного коротковолнового сигнала, плюс-минус некоторые девиации по длине волны в обе стороны. Для расширения принимаемого диапазона волн и нужна малая антenna.



■ Осень 2007 года. Половина приемных элементов (диоплей) уже срезана. Обратите внимание на ржавчину на несущих конструкциях. А теперь посмотрите на диоплы...



■ Припять. Снимок со спутника с наложенными после контурами зданий. Отмечены наиболее интересные места в городе.

Первая попытка дезактивировать территории «Чернобыля-2» была предпринята еще в июне 1986 года. Бригада химзащиты три дня мыла объект и снимала верхний слой дерна, но принятых мер хватило недолго. Позже еще несколько раз проводилась дезактивация, но результат был одинаково неудовлетворительным. Высказывалась мысль организовать дежурство вахтовым методом с проживанием в Славутиче, но к тому времени уже была очевидна низкая эффективность загоризонтного метода, поэтому в 1988 году было принято решение закрыть «Дугу-1» под предлогом «неработоспособности».

С тех пор прошло почти двадцать лет. Все оборудование, оставшееся после ликвидации РЛС, растащили мародеры. Экскурсии в уже бывший «Чернобыль-2» не допускались, а не так давно

вокруг комплекса зданий и двух оставшихся антенн велись активные споры. Поначалу предлагалось на базе антенн устроить ветряную электростанцию, но в итоге меркантильность победила и уникальную конструкцию отдали на металломол. Заинтересованность коммерческих структур понятна — для армии поставлялись материалы самого лучшего качества. Несмотря на то, что опоры и несущие конструкции давно покрыты рыжими разводами, на приемных элементах нет ни следа коррозии — оказывается качественная оцинковка. Летом прошлого года отряд промышленных альпинистов приступил к демонтажу малой антенны. По словам очевидцев, к осени 2007 года работы на малом антенном полотне были выполнены примерно на 50%. Судя по всему, уже через год об уникальной конструкции будет напоминать только фундамент.

щений, да и конструкция антенн «выжигателя» ничем не напоминает «Дугу».

Наземная часть X-19 представляет собой некий набор технологических зданий, окруженный кирпичным забором и декорированный четверкой затейливых металлоконструкций. Единственное, что позволяет говорить об «родственных» отношениях, это многочисленные мифы о том, что при помощи загоризонтных РЛС советские военные пытались оказывать влияние на психику людей. Эти домыслы, творчески переработанные сценаристами GSC, в итоге и легли в основу сюжета игры.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: «Дугу-1» отдельные личности обвиняют в том, что это она послужила причиной аварии на ЧАЭС. Якобы ночью 26 апреля включенная антenna зомбировала персонал четвертого энергоблока, и в итоге операторы едва ли не умышленно взорвали реактор. Нелепость этой версии доказывают два факта. Во-первых, ФАР ориентирована так, что ЧАЭС находится у нее со стороны торца, а это полностью исключает всяческие воздействия направленным полем. А во-вторых, в «Чернобыле-2» располагалась приемная антenna, то есть излучать она в принципе ничего не может.

На этом наша экскурсия по Чернобылю и его виртуальному зеркалу заканчивается. Всего вам доброго!

Автор выражает благодарность Александру Домингесу за предоставленные материалы.



■ Удивительно, но антенны Чернобыля-2 ничуть не впечатлили разработчиков, и те предпочли изобразить «Выжигатель мозгов» в виде четырех громоотводов. Правда, своеобразной конструкции.

А теперь посмотрим, насколько точно «Дуга-1» была перемещена на виртуальные пространства S.T.A.L.K.E.R. Если честно, ни одним элементом грязный игровой «Радар» не похож на Чернобыль-2. В реальности в части нет ни железнодорожных путей, ни огромных подземных поме-