
На уровне игрок слышит крики о помощи. Подойдя к месту назначения, видит **лежащего** сталкера. Когда игрок подходит ближе, «раненый» достает автомат, начинает стрелять в игрока. В тот же момент сзади в игрока тоже начинают стрелять два сталкера из укрытия – игрок находится в центре простреливаемого треугольника, образованного тремя сталкерами. Засада. Нужно как можно быстрее выбрать достойное укрытие и принять бой. Предварительно на место засады накидать какой-то объемной физики, за которую можно прятаться.

Игроку на PDA приходит информация от сталкера из группировки, что он покупает артефакты по цене, в полтора раза превышающую цену Торговца. Игрок приходит торговать, сталкер рассматривает артефакты, говорит, что вынесет деньги (или оружие в обмен), уходит в штаб **группировки** и не возвращается. Если игрок сунется туда, его встречают стрельбой из всего штаба.

Игрок пробирается по подземелью (или шагает по тропинке) и видит коробку с патронами. Немного дальше лежит еще одна. Игрок следует вперед, то тут, то там по ходу следования игроку попадают все более крутые бонусы (коробки с патронами, колбаса, артефакты и т.д.). В темном закутке (или в конце тропинки) его встречают два-три сталкера, сидящие тут в засаде.
(сталкер заходит в темную комнату, сзади из тени выходят несколько сталкеров со словами «Попался голубчик»)

Игрок встречает сталкера-новичка, который рассказывает ему о своем друге, который попал в аномалию, а одному новичку друга вытащить не получается. Он с фальшивыми эмоциями просит помочь. Если игрок соглашается, он заводит его в ловушку, где игрока грабят бандиты.

Игрок идет вдоль дороги, по краям которой растут кусты. Из кустов поднимаются четыре сталкера (два слева, два справа), приказывают сдаться или получить по лоб. После чего грабят игрока.

Игрок получает на ПДА просьбу о помощи. Если приходит на помощь, видит **умирающего** сталкера. Он **из последних сил встает и** бежит к игроку с криком «Помоги мне!». В этот момент сзади бегущего из-за укрытий выходят бандиты, которые расстреливают бегущего сталкера. Потом они завязывают бой с игроком.

Игрок получает на ПДА просьбу о помощи. Если приходит на помощь, видит сталкера, умирающего где-нибудь на втором этаже. В этот момент на первый этаж вбегают несколько сталкеров из группировки. Выход со второго этажа только через эту лестницу. Игрок может начать бой сам, может вылечить сталкера, дать ему оружие и тогда они будут обороняться вместе.
