

01_Escape_final.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

02_Garbage_final.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

03_Agroprom_final.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

03U_Agroprom_Underground.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

04_Darkvalley.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

04U_Darkvalley_X18.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

05_Bar_final.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

05_Rostok_final.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

06_Yantar.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

06U_Yantar_LabX16.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

07_Military.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

08_DeadCity.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

10_Radar.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов,

которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

10U_Radar_Underground.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

11_Pripiat.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны.

Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

12_Stancia_1.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

12_Stancia_2.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

12U_Sarcofag_Upravlenie.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть

13_Osoznanie_Lab.doc

Общая идея уровня (с точки зрения наполнения – рекомендации для команд по наполнению): Например, гарбедж – буферный уровень, где много новичков и бандитов, которые охотятся на артефакты на свалках, но не решаются идти дальше в глубь зоны. Атмосфера похожа на золотые прииски 19 века, поэтому вполне можно получить в спину пулю от грабителей артефактов.

Ключевые сообщения о развитии сюжета – например, рассказы бармена по документам

О чем говорят сталкеры:

Часто – объяснения о геймплее – аноалии, артефакты, группировки

Средне – легенда о выжигателе мозгов

Торговец – выжигателе мозгов, торговцы объединяют усилия, чтобы открыть путь на север

Сложность сцен – от 1 до 10 (10 самое сложное)

Первое появление монстра на уровне, которое нужно обыграть – если есть

Первое появление оборудования, оружия... на уровне – если есть

Другие уникальные события на уровне – если есть