

LVL01-Escape - l01_escape 80%
LVL02-Garbage - l02_garbage 80%
LVL03-Agroprom - l03_agroprom 90%
LVL04-Darkdolina – darkvale 50% (Ai-map!!!)
LVL04U-Darklab – Darklab 80%
LVL05-Bar\Rostok - t_bar_rostok 80%? (Ai-map!!!)
LVL06-Yantar - l06_yantar 70% (баги описаны)
LVL07-Military - l07_military 90% (баги описаны)
LVL08-Deadcity - l08_deadcity 70% (доделывается Rainbow) (Ai-map!!!)
LVL09-Swamp – l09_swamp 70% (баги описаны)
LVL10-Radar - L10_Radar 50%
LVL10U-Radar Bunker – psi_antenna_monolith 80% (Ai-map!!!)
LVL10U-Secret lab – ra psi_antenna_underground 80% (Ai-map!!!)
LVL11-Pripyat - не готов
LVL12-Stancia - l12_stancia 80% (Ai-map!!!)
LVL12U-Sarcofag_inside - l18_station_inside 95% (Ai-map!!!)
LVL13-Generators – generators 80%
LVL13U-Warlab - war_lab_osoznanie_d 80% (Ai-map!!!)

LVL01 Армейский Блокпост

1. Сделать кусты пониже или не такие густые
2. Первая половина уровня (блокпост)
 - a. Поднять вышки за ограничительным забором на блокпосте (там будут сидеть снайперы)
 - b. Сделать жилые казармы для солдат - печка, матрасы и т.д. а также нормальный вход (пошире, а то они застревают)
 - c. Обжить комнату командира отделения – карта на стене, радио, матрас и т.д.
 - d. Решить вопрос с защитой торговца (убирать оружие или защитить стеклом?)
 - e. Заменить у торговца стационарные лампочки на динамические (две непонятные лампы в туннеле)
 - f. Поднять крышу на заводе, чтоб можно было по чердаку прошвырнуться
 - i. Сделать дыру в крыше, чтоб легко можно было вылезти
3. Вторая половина уровня (выход на Свалку)
 - a. Что-то сделать с длинной пустой дорогой, чем-то забросать\загородить, сделать по краям останки села...

LVL02 Свалка (L02-Garbage)

1. Выход в сторону Escape удлинить, завернуть или замаскировать – очень заметен край уровня
2. Южный выход в сторону Темной долины удлинить, завернуть или замаскировать – очень заметен край уровня
 - a. Все выходы обработать, чтоб не было заметно края уровня
3. Приделать лестницу к крану, чтоб можно было забраться наверх
4. Оградить невидимыми гранями все заборы и холмы, ограничивающие уровень
5. Возле крана в южной части, убрать лестницу в углублении под четырьмя люками и поставить ее так, чтоб можно было по ней выбраться
6. Убрать всю мебель, которая будет заменена на физику
7. Убрать мебель из домика (в центре уровня возле жд) в комнаты где костер в бочке
8. Убрать мотки проволоки с выхода на **Бар**

LVL03 Агропром (L03-Agroprom)

1. Сделать темные мрачные подземелья

2. Оборудовать тайник группировки Стрелка в подzemелье
3. Продлить землю возле выхода на озеро «Янтарь»
4. Обвешать аномальной порослью (кустоподобной) завод и подzemелье
5. За забором набросать металлического мусора (редко) и повесить таблички «Осторожно! Высокая радиация!!!»
6. Нижний край карты скруглить, слишком заметен обрезанный край уровня
 - a. Забор на границе уровня наклонить к игроку, иначе можно запрыгивать на них и пробегать по пустоте над забором
 - b. Бетонные столбики забора на границе уровня под Агропромом висят в воздухе
7. Добавить кустов на холме под Агропромом, чтоб прятаться от военных сталкеров НИИ
8. Местами повалить бетонный забор вокруг НИИ Агропром (хотябы один под Агропромом)
9. Отмасштабировать объекты соразмерно с ростом игрока (первый этаж НИИ стол слишком большой)
10. На траве не остаются следы крови
11. В центре озера положить будку или остов здания так чтобы с берега не видно было что находится внутри.

LVL04 Темная долина

...

LVL04U Подземная лаборатория

1. Часть уровня сделать полностью темной, в остальной части сделать аварийное освещение

LVL05 Бар-Росток (L05_Bar_Rostok)

1. Оградить невидимыми гранями все заборы и холмы, ограничивающие уровень
2. Сделать северный выход на уровень **Military**
3. Попробовать сбавить освещение получше в баре и по уровню

LVL06 Янтарь

1. Выход на уровень «Агропром» удлинить
2. 1ый выход на уровень «Бар» удлинить
3. Возле 2го выхода на уровень «Бар» испорчен асфальт
4. Левый нижний угол уровня (деревенька). Игрок проваливается на границе холма и земли
5. Выход на уровень «Болота» удлинить
6. Лагерь ученых доделать
7. Оба выхода на уровень «Мертвый город» удлинить
8. Назначить лестницы там, где они не назначены
 - a. Под землей на крае не назначена лестница
 - b. Лестница на крышу бункера в центре озера
 - c. Вышки вокруг бункера в центре озера
9. В проломе при входе в подzemелье повесить обрывок лестницы, чтоб можно было выбраться
10. Неправильно настроен материал жесь, игрок сквозь него проваливается
11. Сделать разрушаемый «мозг»
12. Прицепить бронированные двери на физику
13. В подzemелье на лестнице (сразу после спуска через лифтовую шахту) слишком низко опущен потолок, игрок не может пройти (цепляется головой)
14. Тонкие кабели сделать проходимыми (лифтовая шахта и т.д.)

15. Решить проблему со спуском по вертикальной лестнице (лифтовая шахта и т.д.)
16. Настроить правильно материал стекол, сейчас они не бьются
17. По возможности заменить брошенный мусор на физ.объекты
18. В будке возле бункера в центре озера, если смотреть сквозь одно из окон на остальные, то окна не отрисовываются
19. На берегу озера возле погреба стоит куст, если встать в центре куста, то игрок проваливается в землю по пояс
20. Возле лагеря некое подобие блокпоста
 - a. На входе срез бетонного забора отсутствует
 - b. Сквозь сетку забора можно проходить
21. Оградить невидимыми гранями все заборы и холмы, ограничивающие уровень
22. Убрать возможность по отступу на заборе забраться на холм, ограничивающий уровень (между двумя проходами на Мертвый город)

LVL07 Военная база (Military)

1. Очень тормозит возле озера
2. Переделать озеро, убрать хождение по воде
3. В автобусе сильнее открыть дверь, игрок застряет
4. Оградить невидимыми гранями все заборы и холмы, ограничивающие уровень
5. Заменить несколько вышек, на другие, с удобными для ai лестницами
6. Закрыть или завалить бывший подвал торговца

LVL08 Мертвый город

...

LVL09 Болото

1. Ограничение уровня попробовать сделать более гармоничные
 - a. Свернутая колючая проволока не смотрится, кажется что легко ее можно перепрыгнуть
 - b. Местами невидимые грани стоят на пути игрока, в неочевидных местах (возле моста, не дают спрыгнуть с моста)
2. Решить вопрос с водой, или убрать «отражение» или убрать у игрока хождение по воде (сделать темную подложку дна, чтобы было ощущение, что идешь по земле)
3. Поставить костры или убрать горящую землю
4. Продлить уровень до деревеньки за мостом, сделать домик для Излома
5. Обжить домик Доктора
6. Сменить текстуру воды на что-то более опасное и ядовитое... радиоактивная вода и т.д. и т.п. Желательно над водой добавить испарения. (игрок должен понимать, что путешествие по воде чревато сильным облучением)
7. Убрать штыри и колючую проволоку с длинной трубы, идущей вдоль всего уровня (в нижней части уровня). По этой трубе игрок будет добираться к Призрачному сталкеру и Излому
8. Возле домика доктора мост висит в воздухе, а в 10 метрах от него находится его отражение

LVL10-Radar

1. Все выходы обработать, чтоб не было заметно края уровня
2. Перекрыть восточный выход
 - a. На уровне только три выхода – один на **Милитари** и два на **Припять**
3. Вдоль одной из границ «мусорной» территории идет бетонный тоннель, вокруг него решетчатый забор – пробить дырки в секретных местах (спросить у Коана где ;)) чтоб можно было хитростью перебраться с «мусорки» на дорогу

4. На западном холме над «мусорной» территорией (ближе к южному краю карты, чтоб игрок не увидел край карты) накидать обломков и мусора, там будет очаг сильной радиации
5. Убрать невидимые грани с мест, где можно спокойно пройти (с открытой, ровной и слегка холмистой местности), такие места надо заменить на заборы, навалы, холмы, очаги радиации и т.д.
6. На холме возле Антенны одна из «конструкций» поддерживающих провода висит в воздухе, у соседней оторвана конструкция от бетонной плиты.
7. Домик возле антенны, внутри глубокая яма
 - a. Надо в яме сделать переход в лабораторию
 - b. Повесить веревку, по которой можно спуститься вниз
8. Замаскировать подход к секретной лаборатории
 - a. Убрать асфальтированную дорогу
 - b. Поднять холм, сделать длинный холм за которым находится вход в секретную лабораторию
9. Открыть ворота ведущие к секретной лаборатории
 - a. Сделать проход в подземный уровень **LVL10U-Secret lab**
 - i. Дверь в туннеле и темный коридор, который выводит ко входу в секретную лабораторию

LVL10U-Radar Bunker

2. Часть уровня сделать полностью темной, в остальной части сделать аварийное освещение
3. На нижнем уровне лестницы коридор закрыт черной стеной - надо повесить текстуру или завалить
4. Сделать вход с уровня **Радар**
 - a. На верхнем уровне, возле закрытых ворот пробить потолок и сделать дыру ведущую на уровень **Радар** повесить лестницу по которой можно будет выбраться обратно
5. Сделать «компьютерный» терминал (над шахтой с лавой), с которого будет возможность отключить питание Пси-Антенны

LVL10U-Secret lab

1. Часть уровня сделать полностью темной, в остальной части сделать аварийное освещение
2. Открыть дверь и сделать темный проход (выход на уровень **Radar**)
3. Сделать анимированные терминалы в контрольном центре, голограмму Монолита в воздухе и возможность отключить пси-проецирование Монолита на ЧАЭС

LVL11 Припять

...

LVL12 Станция (L12_stancia)

1. Заставить деревьями, попытаться местами симитировать густой лес
2. Поставить лестницы везде, где только можно, чтоб забираться на крыши, саркофаг и т.д. (потенциальные места секретов)
 - a. Лестницу на трубу над саркофагом
3. Открыть ворота (с железнодорожными путями) в станцию и доделать что-то вроде внутреннего цеха с проходом в подземные помещения станции (желательно открыть ворота с двух сторон, но сделать пролом или преграду мешающую перебраться к выходу на другой стороне)
4. Художественно заставить уровень, кое-где добавить развалин, кое-где накидать мусора

5. Пробить крышу саркофага (как это сделано в уровне Sarcofag) и частично отмоделить внутреннее помещение, чтоб туда можно было заглянуть (или даже спрыгнуть, тогда загрузится уровень Саркофаг и игрок разобьется)
6. Открыть ворота, ведущие в сторону **Генераторов**

LVL12U Саркофаг. Внутренности станции. (L12U-Sarcofag)

1. Сделать нормальный выход во внешний цех на уровне **Станция**
2. Расширить и поднять повыше потолок в проходах к реактору
3. Убрать все объекты, которые заменятся на физику

LVL13 Генераторы (L13-Generators)

1. Границы уровня скруглить, чтоб не бросался в глаза резкий обрыв
2. Оградить невидимыми гранями все заборы и холмы, ограничивающие уровень
3. Возле кладбища дыры в заборе, можно выйти за уровень
4. На выходе с уровня приоткрыть дальние ворота возле края уровня
5. Открыть вход в подземную лабораторию

LVL13U-Warlab

1. Часть уровня сделать полностью темной, часть освещенной нормально, в остальной же части сделать аварийное освещение.
 - а. Люк на входе в нижние туннели подсветить снизу, а помещение над люком сделать темным
2. Выход с уровня соединить и сделать похожим на переход с уровня **Генераторов**
3. В конце нижних тоннелей добавить вход в сеть коридоров, которая выведет к комнате с представителем «О-Сознания»