

Типы побочных заданий Торговца:

1. **Наказание для врагов, воров, «умников», преступников и т.д.**
 - a. Есть информация о таком сталкере, он перемещается по симуляции, надо добраться до него, убить и взять что-то важное (например, документы)
 - i. Наказание для врагов, воров, «умников», преступников и т.д.
2. **Поиск потерянных экспедиций военных сталкеров, ученых, сталкеров**
 - a. Есть информация о погибшей экспедиции, надо добраться до нее и взять что-то важное (например, документы)
3. **Поиск и спасение важных персонажей (членов группировки, сталкеров)**
 - a. Персонаж находится на близлежащих уровнях, его надо вытащить из беды (он может быть ранен, окружен врагами, застрял в аномалиях и т.д.) и вывести к одному из выходов с уровня
4. **Сопровождение**
 - a. Надо провести персонажа на одном уровне из одной точки в другую, по возможности помогая ему в его миссии

Универсальные

1. **Спасение, помощь**
 - a. **Эвакуация (Evacuation)**
 - i. Эвакуировать выживших или находящихся в опасной ситуации
 - b. **Принести что-то жизненно необходимое (Supply)**
 - i. Спасти кого-то или помочь кому-то, принеся необходимое
 - c. **Помощь попавшим в катастрофическую ситуацию (Emergency)**
 - i. Кто-то посылает сигнал СОС, нужна экстренная помощь
2. **Исследование (Exploration)**
 - a. **Разведка (Scouting)**
 - i. Заинтересованы в разведке новых территорий, населения и т.д.
3. **Охота (Bounty)**
 - a. охота за головами
 - b. поиск важного и необходимого
 - c. поиск и уничтожение
4. **Защита**
 - a.
5. **Эскорт и охрана**
 - a.
6. **Захват**

Побочные задания (очищенный вариант)

1. Артефакт
2. ...
3. **Ящик с блокпоста**
4. **Поиск и спасение важных персонажей (Эскейп)**
 - a. В бандитском лагере поймали сталкера. Надо проникнуть в лагерь и вывести сталкера (можно не всех перестрелять, можно поделиться оружием со сталкером)
5. **Наказание для врагов, воров, «умников», преступников и т.д. (Свалка)**
 - a. Объявлена награда за голову главаря бандитов, принести его PDA
6. **Сопровождение (Эскейп)**
 - a. Сталкера новичка довести до выхода на Свалку
7. **Поиск и спасение важных персонажей (Агропром)**
 - a. В подземелье НИИ Агропром лежит (истекая кровью) сталкер, подлечить его и вывести
8. **Сопровождение (Свалка)**

- a. С темной долины возвращается раненый сталкер, помочь дойти до выхода на Эскейп
- 9. **Наказание для врагов, воров, «умников», преступников и т.д. (Т.Долина)**
 - a. Объявлена награда за голову самого главного бандита (Борова), принести его PDA

Усложнения заданий

1. Через диалоги (чтобы выполнить, надо расколоть одного или группу персонажей)
2. Логическая головоломка (чтобы выполнить задание надо догадаться как это сделать)
3. Неопределенность (цель не определена, надо искать думать и т.д.)
4. Выполнение задания приводит к попаданию в сложную ситуацию (например, в ловушку)
5. Одно задание превращается в другое
6. Динамичное задание (цель перемещается или появляется только в определенное время)
7. Ночное задание
8. Для выполнения задания необходим определенный предмет(ы) (надо догадаться и добыть его)