

Фантомные образования

Черные человекоподобные силуэты проявляются, когдаходишь в зону прямого Психотропного воздействия.

Снижение концентрации аномальных полей

Год, как концентрация аномальных полей потихоньку спадает, постепенно замедляясь. Надежды, что Зона сама собой исчезнет, нет. Просто Зона, как будто открывается для исследователей, возможно чтобы потом резко захлопнуться, забирая жизни людей. Однако выбросы продолжаютс я даже учащаются.

Спасение сталкеров

Сталкеры посылают сигнал бедствия, когда

1. Умирают от голода (отсутствует еда)
2. Умирают или обессилены от ран (отсутствует аптечка)
3. Кончились патроны, а рядом опасные мутанты
- 4.

Гибель сталкеровской элиты

Две недели назад (от момента, когда игрок начинает играть) крупная группа сталкеров, куда вошли практически все ветераны Зоны, предприняли попытку проникнуть в глубь Зоны. Никто из них не вернулся, скорее всего, все они сгинули. С того момента было два невероятно мощных Выброса. Даже если часть сталкеров выжила, их накрыло Выбросом, а еды им хватало лишь на неделю. В Зоне осталось только несколько сталкеров ветеранов, которые не вошли в эту группу, и около семи сталкеров новичков. Также осталось несколько группировок, члены которых также не вошли в эту группу.

Подземелья

В нескольких местах можно обнаружить вертикальные шахты с оборванными лестницами. Шахта уходит во мрак, и что там выяснить нельзя. Ученые сообщают, что через одну из шахт можно спуститься в подземные коммуникации, и таким образом проникнуть на подземные уровни «Психотропной антенны», а оттуда уже ее отключить. Но в подземельях отсутствует свет, размер подземелий огромный, что там обитает неизвестно, запас еды должен быть огромен. Если игрок спустится туда, назад дороги уже не будет. Можно будет выбраться, открыв изнутри бронированную дверь, на одном из подземных уровней.

Мертвая зона

В этих местах отказывается работать любая аппаратура. Сочетается с гравитационными аномалиями.

Торговля

Если NPC что-то очень хочет, то на это можно накручивать цену. В голодном состоянии NPC готов платить в пятикратном размере. За патроны, когда их нет. За спасение своей шкуры. Также, если NPC поймет, что тебе что-то жизненно необходимо, то в зависимости от своей жадности, он накрутит цену.

Когда NPC что-то нужно, он оценивает это в несколько раз дороже. И если он умирает от голода, то даже при низкой жадности, он может напасть на персонажа с едой.

Усталость

Характеристика усталости накапливает свое значение в зависимости от действий и нагруженности игрока. Если она превышает критический порог, игрок падает без сил в

обморок. Любой отдых восстанавливает силы и снижает усталость. Если просто сидеть, то усталость будет постепенно проходить.

Система повреждения брони (ВуННУ-пух)

Предлагаю разделить бронежилет на 6 зон, 3 впереди и 3 сзади, у каждой зоны будет своя процентная шкала (не пугайтесь они нигде не будут показываться, это чисто средства расчета) при попадании в какую либо зону процентки будут снижаться в зависимости от дистанции, типа патрона и типа брони, от 100% и до 80% зона держит все пули (если конечно они не бронебойные), от 80% и до 50% пропускает каждую четвертую пулю, от 50% до 20% каждую третью, от 20% до 1% каждую вторую, 0% все! По моему очень хорошая система, в которой игрок не превращается в танк, но в тоже время броня довольно долговечна, если "выбита" одна зона то это ещё не значит что бронежилет вышел из строя, оставшиеся зоны защищают свои участки тела!

Противогазы, респираторы

Бронишлем

Что касается бронешлемов, то основная их задача конечно защита от осколков, но как в игре будет обстоять дело с этими повреждающими элементами пока не известно, соотв. пока надо рассчитывать на пули.

1. Каска (кевлар) - защищает от пистолетных пуль с дистанции не ближе 15м (9х21 она конечно не удержит и с 50м) и автоматных с дистанции в 150-200м.

2. Тяжелый шлем типа "Сфера" - защищает от автоматных пуль с дистанции около 50м.

При пробитии любого из этих защитных средств скорее всего последует смерть.

Что же касается непробития каски пулей, то все равно если только это не слабая пистолетная пуля скорее всего последует смерть от перелома шейных позвонков при динамическом ударе. Но тут можно попробовать рассчитать по расстояниям, когда энергия пули при динамическом ударе становится не смертельной при отражении пули каской.

Броня.

Более чем уверен в необходимости введения в игру брони не в том виде, как она обычно. Я имею ввиду проценты и стандартную схему повреждения брони. Это я думаю надо изменить следующим образом:

Упростить процентное исчисление брони, т.к. оно не отвечает действительности.

Изменить систему при которой при опр. критических повреждениях бронежилет "исчезает".

При непробитии бронежилета (опр. класса) пулей здоровье у игрока отниматься не должно (если только это не тканевый бронежилет и соотв. динамический удар не повреждает организм), но должна отниматься усталость. Если бронежилет тканевый, то динамический удар повреждает игрока.

В обоих случаях бронежилет остается не поврежденным (малые вмятины не в счет и на его св-ва никак не влияют).

При пробитии бронежилета повреждения организму наносятся соотв. месту попадания пули, но опять же сост. бронежилета остается не изменным, т.к. дырка в пластине (ткане) от пули слишком мала, чтоб повлиять на броне св-ва жилета.

Но естественно что вечной брони быть не может и соотв. система повреждения брони должна выглядеть следующим образом:

При определенном кол-ве попаданий (непробитий и пробитий) в квадратный дециметр брони, например 5, она теряет свою стойкость и начинает пропускать не бронебойные пули в этом месте.

Тоже самое и с пробитой броней например 5 дырок на кв.дм делают эту часть брони непригодной для пулюлавливания

Универсальная аптечка (el Diablo)

из ранних материалов по игре я понял, что аптечка будет "умной" (автодиагностика) эту ее особенность и можно использовать - при проблемах со здоровьем (которые можно будет определить

через дыхание/сердцебиение и проблемы со зрением) она либо выдаст дозу необходимого медикамента, либо сообщит, что такого нет в наличии, либо поведает, что в полевых условиях лечение невозможно - с описанием повреждений (типа дуй в госпиталь - у тебя ребро сломано)

я вот так себе это представляю - и никаких индикаторов по углам

Складной приклад (Davinci)

Обычно модели оружия со складным прикладом, в игре не имеют никакого преимущества перед моделями с постоянным.

Посему, иконка изображающая какое либо оружие со складным прикладом, и должна быть нарисована в сложенном виде. Тогда при помещении в "сетку" инвентаря она будет занимать меньше места, чем такая же модель с постоянным.

Торговля

При помощи простейших графических команд, реализованных рядом, происходит договор. (А команд в принципе нужно всего две: - "Маловато!" - (это когда вам кажется, что предложенный на замену предмет не соответствует цене вашего). И "Годится" - (Значит предложенные условия кажутся вам справедливыми).

Аппаратура

Антирад
датчик движения
разные виды камуфляжей
компас

Работа в группе

Во время обсуждения планов по выполнению задания к игроку могут обратиться за советом – какой тактикой воспользоваться (засада, тихая работа, наскок и т.д.)

Осечка

Отдельная анимация на попытку исправить заевшее оружие.

Мутации

1. Изменение текстуры кожи лица и рук
 - a. Появление язв, ранок, опухолей
 - b. Изменение цвета
2. Распухание лица и рук
3. Изменение характеристик

Группа «Долг»

Группа имеет аппаратуру защищающую от пси-воздействий.

Зов

Каждый попадающий в Зону сталкер слышит зов, идущий из ее центра.

Желания

На одном компьютере доступно только пять случайных желаний.

Торговец

Торговец встречает новичка.

- Я расскажу тебе историю, которую рассказываю всем. Это легенда о Монолите, вполне возможно являющимся причиной возникновения Зоны. В 2006 году взорвалась Зона, были приняты меры и население вокруг нее эвакуировали, а Зону оцепили армейские части. Никто не знал, что происходит, кругом паника, Зона растет, полевые лаборатории бессильны. Куча людей погибло внутри. Все боятся радиации, которая может накрыть пол Европы. Прошло несколько лет, появились первые отчаянные парни, вроде тебя. Себя называли сталкерами. Они проникали через армейские кордоны, веря, что в Зоне, что-то

есть, что-то, что принесет им богатство. Потихоньку начали тащить оттуда странные штуки, артефакты, за которыми мгновенно началась гонка. Ученые сходили с ума, натуральная истерика. За один такой образец платили бешеные деньги, не то что сейчас. Так вот, появились первые истории и легенды о том, что же внутри Зоны, возле самой полуразваленной АЭС. Тогда один из ветеранов пересказал историю, услышанную от одного из местных сталкеров старожилов о Монолите, якобы исполняющем желания. Какая тут началась истерия, сталкеры сбивались в группки и рвались к центру Зоны, каждый чего-то хотел от Монолита. Появились мрачные подробности о первом сталкере, добравшемся до Монолита. Еще когда Зона только появилась, много людей оказались под ее колпаком, отрезанными от внешнего мира. Большинство погибло сразу, но остались редкие счастливики, не только выжившие, но и пытающиеся что-то предпринять. Один из выживших оказался возле станции, внутри он увидел странное свечение, у него не было выбора, путь назад был отрезан, и он подобрался поближе. Ему открылась картина пробитой крыши саркофага из под которой вырывалось свечение. Он взобрался по стене и ему открылся внутренний вид, среди кучи металлических обломков и обугленных бетонных блинов покоился огромный черный осколок геометрической формы. Это и был Монолит, сталкер наконец очнулся от странного наваждения и осознал, что он забрался буквально в страшно фонивший Саркофаг. Его пробрал дикий страх, сквозь который монотонно пробивался зов Монолита. Монолит звал его, а у сталкера волосы вставали дыбом, в его голове взрывались странные невероятные картины о Монолите, - торговец на мгновение перевел дыхание.

- Мы не знаем, что в этой истории правда, что ложь. Суть в том, что он загадал желание и оно исполнилось, а Зона резко увеличилась на пять километров. Похоже, что за каждое исполненное желание Зона съедает нашу Землю. Но это не останавливает таких бравых ребят, как ты. Они продолжают рваться внутрь, неся в сердце сокровенное желание...

Монолит

Монолит исполняет одно сокровенное желание. Но является не всем, лишь сильный духом способен узреть его.

Игрок возвращается к торговцу и во время разговора торговец спрашивает: «Какого черта вас понесло в Зону? Потерял приятеля, а сам выжил... Здесь, таких не любят. Желание, тебе хочется, чтобы выполнилось. Да в чем оно состоит, если ради него ты готов рваться к мифическому Монолиту, теряя друзей и подвергая свою жизнь смертельной опасности?» У игрока есть десять вариантов ответа:

1. Хочу стать невероятно богатым.
2. Хочу, чтобы Зона исчезла, а все кто погиб в ней ожил.
3. Хочу, чтобы Зона поглотила всю Землю.
4. Хочу, чтобы пропал Монолит и никогда больше никого не соблазнял своими опасными желаниями.
5. Хочу стать повелителем всей Земли.
6. Хочу стать бессмертным.
7. Хочу впитать все знания мира.
8. Хочу, чтобы проклятое человечество исчезло
9. 10. Счастье всем и пусть никто не уйдет обиженным.

...

Торговец иронизирует над загаданным желанием игрока: «Ох хо. Ну и желание... Слава богу никто, из таких как ты, пока не добрался до Монолита. Властелинов и бессмертных не видать пока... Ладно, хватит! Вымыслы это все и про Монолит и про желания. Дурацкие вымыслы слабаков, которыми всегда были полны зеленые новички, отправляясь в опасные места. И никто пока не вернулся, чтобы показать нам всем, где раки зимуют. Делом надо заниматься, а мечтать можешь дома.»

Амеба

Он опустил автомат и ему показалось, что расстояние, отделяющее его от амебы, куда-то пропало. Мир как бы расступился, сблизив Сергея и Амебу. Между ними было, по крайней мере, 300 метров, но их не разделял ни сантиметр этого расстояния – как это могло быть, Сергей не знал. Он просто смотрел в темное пятно, которое было своего рода зрачком огромного глаза, и чувствовал, что оно изучает его в ответ, находясь в волоске от него. Прошло одно мгновение, но за это мгновение нечто пронеслось в голове Сергея – это напоминало множество картин импрессионистов, промелькнувших у него перед глазами в считанные миллисекунды. Ни осознать, что они значат, ни, хотя бы запомнить что-нибудь Сергей не смог, но внутренне он понимал, что ему хотели что-то сказать, показать, однако сам смысл промелькнувшего в его голове был вне понимания Сергея. Понял он одно – что-то было не так в Зоне – что-то происходило, меняло ее, а он оказался в нужном месте, но в нужное ли время? Происходило что-то настолько страшное, что волна ужаса исходила от самой аномалии, которая, Сергей теперь был уверен – была живой и чувствующей системой – странной, непонятной, но все-таки живой.

Осьминог

Зараза

Стальные гробы

«пылесос»

- так называли ловушку, в которой внезапно начиналась безумная конвекция воздуха в определенном направлении. «Пылесосы» чаще всего возникали в домах – одно или несколько оконных или дверных проемов становились атмосферными аномалиями, всасывая или выдувая воздух с огромной силой, срывающей дери и разрушающей стены. При этом остальные дверные и оконные проемы оставались целыми и невредимыми.

Леди Сталкер

Маленькая девчушка сталкер. При образовании Зоны получила сильно аномальное облучение и как следствие - ускоренное старение. Ее организм стареет с десятикратной скоростью.

Архивы и дела

Торговец заводит дела на каждого сталкера. Эти дела передаются командиру отделения. В любой момент сталкера новичка можно выдернуть...

Монолит

Среди сталкеров ходят слухи о «Монолите», странном тридцатиметровом кристалле, который упал в реактор ЧАЭС. По слухам «Монолит» исполняет одно сокровенное желание. У каждого сталкера есть свое сокровенное желание...

Давилки

Летят шары и те, кто окажется под шаром будет раздавлен.

Светильник

Ночью возле складов вспыхивает ярко бело-синим светом «светильник».

Сценарий

Эксперименты по «Объединенному сознанию» прошли успешно. Связка пяти заключенных дала положительный результат. «Объединенное сознание» или

«О-Сознание» имело чуть меньше мощности, чем пятикратный человеческий интеллект. «О-Сознание» пробудилось, показав бешеную активность нейронов и почти пятикратную (по сравнению с человеческим мозгом) скорость обработки информации. Предварительно стертая память преступников заполнялась вновь...

...меры предосторожности оказались недостаточными. Исследователи не были готовы к подобного рода событиям. При контакте с одним из усыпленных тел группы «О-Сознания», попали под контроль два техника и медсестра из обслуживающего персонала. Дальше с невероятной скоростью попал под контроль весь исследовательский блок, в котором проводился эксперимент. Мгновенно среагировав, руководители эксперимента полностью изолировали от внешнего мира весь блок. Через вентиляционные шахты был подан смертельный газ. 28 подконтрольных тел бились в судорогах, пока «О-Сознание» безуспешно пыталось найти путь к спасению. Оно просчитывало варианты спасения, сканируя память тел. Они начали гибнуть, но «О-Сознание» уже обнаружило односторонние окна, через которые группа ученых наблюдала за последствиями эксперимента. При помощи сильного телепатического воздействия группа была взята под контроль и «О-Сознание» уже ничего не смогло сдержать. Персонал подземного комплекса был взят под контроль, мощь «О-Сознания» многократно увеличилась. К «О-Сознанию» подключено около 500 человек.

Самый опасный противник в Зоне - это человек.

Еще чуть-чуть и сталкеры доберутся до центра Зоны и они уничтожат то, что там найдут. Будет это черный Монолит, инопланетный корабль или дверь в другой мир, без разницы. И не остановит их ни радиация, ни кордоны, ни аномалии, ни мутанты...

Клички

1. Если игрок игнорирует задаваемые ему вопросы, то он имеет шанс получить прозвище Молчун или Немой
2. Если игрок выполняет самые опасные задания без должной подготовки (экипировки и вооружения), то он имеет шанс получить прозвище Счастливчик, Отчаянный или Сорвиголова
3. Если игрок выполняет только легкие задания, а сложные игнорирует, то он имеет шанс получить прозвище Тихоня
4. Если игрок дважды кого-то спасает, то он имеет шанс получить прозвище Святоша или ...
5. ...

«Маковое» поле

Аномальное поле, вызывает засыпание организма с последующей смертью.

Рвотница

Вороны

Костянка

Кислотница

Вой

Разлом

Паутина

Плесень

Лишай

Шатун

Слизь

Топтун

Сковородка

Раскаленный асфальт, воспламеняет попавшие на него объекты.

«Мыльные» пузыри

Аномальные образования – в составе сильная щелочь.

Свистуны

Висящие в воздухе остроконечные объекты издают негромкий свист, который нарастает при приближении. При преодолении определенной границы объекты летят в игрока, нанося ему повреждения. Реагируют на громкие звуки и на резкие движения.

Подземная разрушенная станция

В динамиках играет спокойная классическая музыка на пианино

Туннель

Из темного туннеля нарастают звуки похожие на поезд метро.

Инвентарь

Игрок убирает все из рук, затем движением руки снимает с себя рюкзак. Удерживая его левой рукой на весу, правой расстегивает и открывает. Затем в честном 3D начинает копаться среди своих наваленных вещей.

Спасательный радиомаяк

Еда

Две характеристики – голод и жажда.

Чтобы приготовить еду, игрок может разжечь костер. Возле костра усаживаются сталкеры, беседуют и готовят еду. Сырое мясо насыщает в 2 раза хуже, больше вероятность отравления. У любого убитого существа можно отрезать ломоть мяса, позже приготовив его на костре. Игрок покупает еду и воду у торговцев. От типа существа зависит качество еды – яд, насыщаемость и т.д. Запив плохую еду спиртом или водкой, можно снизить или убрать ее вредные вещества.

Снаряжение:

1. Котелок
2. Нож
3. Спички, зажигалка
4. Противоядие
5. Таблетки от живота

Индикаторов не надо!

Все показывать иконками состояний, то есть при легком голоде появляется соответствующая картинка, при истощении она сменяется на другую. Для каждой группы по три-четыре картинки (легкая стадия, средняя, тяжелая и предсмертная ;)

Для костра достаточно указать место, где ставить костер, пусть считается, что сталкер сам раздобыл дрова. Например, игрок указывает место, где развести костер, темнеет затем светлеет экран и перед игроком горит костер.

Над костром котелок, берешь из инвентори в руку мясо и используешь его на котелок. Или сделать подругому, ставишь котелок и сразу указываешь, что будешь готовить. Так например можно приготовить чай - вода и заварка, или вареное мясо - вода и мясо, или жареное мясо - одно мясо

У торговца - консервы (тушенка, рыба, завтрак туриста), напитки (водка, спирт, вода), хлеб и т.д.

В зоне - свежий труп любого существа или персонажа

Холод и жара

Состояние теплоты игрока зависит от его одежды и погодных условий. Переохлажденный игрок заболит, у него повысится температура, появится слабость, станет чихать и кашлять. Согресть можно у костра. Для того, чтобы не болеть, надо купить у торговца теплую одежду. Можно согреваться алкоголем. Рано с утра и вечером становится особенно холодно. Попад под дождь, одежда промокает, игрок начинает замерзать.

Снаряжение:

1. Теплая одежда
2. Водка
3. Спирт
4. Таблетки от гриппа и насморка

Воспоминания мутантов

О том, как было хорошо, когда они жили в тепле и уюте генетических лабораторий. Воспоминания обиженных, покинутых детей, вымещающих свои обиды и отрицательные эмоции на жертвах.

Психотропная антенна

Тот, кто ее контролирует, может управлять зомби, крысами и слепыми псами. Направлять их, заставляя атаковать указанные цели. Сильному воздействию поддаются: плоть, корпус, люди, карлики, псевдо-люди.

Ловушки

Мутанты Зоны активно используют все возможности для того, чтобы устроить ловушку или засаду на сталкеров или ученых.

Мимикрия

Редкое существо Зоны. Манипулирует на расстоянии мертвыми телами, заманивая в ловушку жертвы (сталкеров, солдат, ученых и животных). Умеет считывать информацию из мертвого мозга трупа. Заставляет труп ходить, жестикулировать, говорить.

Марионетка зазывает жертву, просит о помощи, уговаривает, умоляет, делает все, что возможно только бы жертва зашла в логово к Мимикрии.

Реакция Зоны на присутствие игрока:

Когда игрок проявляет себя на уровне (стреляет по монстрам, открыто бежит), Зона замечает его и насылает существ на него.

Плоть

Плоть питается крысами, которых забивает своими серповидными конечностями.

Память монстров

Если игрок не добивает монстра, то в следующий раз на том же самом месте он встретит ожидающего его монстра. Со временем выжившие монстры развиваются, становятся более опасными.

Природная межвидовая иерархия среди мутантов в подземельях

Подземные помещения и шахты

Под поверхностью Зоны, земля испещрена переходами, помещениями и шахтами. Некоторые сталкеры рассказывают, что под первым уровнем подземелья есть второй, более ужасный уровень, кроме того ходят слухи что существует и третий уровень, намного более опасный для жизни чем первые два.

Подземные загоны для клонов

В них содержались жертвы науки - преступники, мутанты и клоны.

Лабораторная крыса

Белая, опухшая крыса, крупнее и опаснее обычной

Излом

Изломанный мутант.

Черная псевдо-собака

Черная кошмарная сущность, невероятно опасна. Сталкеры считают, что это Чернобыльская инкарнация смерти, те к кому она приходит не имеют шанса остаться в живых.

Коричневые карлики

Обитают в подземельях, поклоняются Бюреру. Карлики изобрели несколько видов аномального оружия – гравитационный дробовик, стреляющий металлическим мусором...

Черная колючка:

Черными иглами все обрастает. От сотрясения иглы выстреливаются и убивают жертв. После чего прорастают через труп.

Бетонные шахты:

Путешествуя по зоне можно обнаружить квадратные бетонные провалы в земле, если в них упасть, то пролетев метров 30 попадешь в подземные помещения, неизвестно куда идущие.

Стоки:

В полу вделаны решетки для стоков, через которые проглядываются какие-то помещения

Крысиное подземелье:

Подземные туннели среди прогнившего мусора наполнены стаями крыс.

Научный лагерь

Этот сверхсекретный объект почти полностью находится под землей, имеет много этажей, лабораторий, складов, соединенных лифтами и туннелями, там работает целая армия военных, ученых, обслуживающего персонала и офицеров разведки.

Подъехав к границе Зоны 51, мало кто отважится проникнуть через изгородь, утыканную видеокамерами на солнечных батареях и охраняемую моторизованными патрулями. Рядом с ней стоят знаки, гласящие: "Разрешено вести огонь на поражение". Через каждые несколько футов расположены электронные сенсоры, следящие за тем, чтобы в зоне не велись несанкционированные радиопереговоры, а также сенсоры, по вибрации определяющие, что в зону проник автомобиль-нарушитель.

Если вы околачиваетесь около Зоны 51, ненамеренно или специально, вооруженные и агрессивные охранники из Узкенхат тут же арестуют вас и допросят по поводу того, что вы делаете на "их земле", хотя местные

жители поговаривают, что с одинокими путниками, оказывающимися на этих землях, могут поступить и покруче. Известно, что по крайней мере несколько человек заявляли о том, что в этом районе их похищали инопланетяне, а я присутствовал на нескольких сеансах гипноза, когда жертвы этих похищений рассказывали о том, что происходило под землей, куда их доставляли.

Шаровая молния

Подземная молния

Очень опасная аномалия, разряжается в предметы на поверхности.

АЭС

Среди сталкеров ходят слухи о том, что атомная станция пропала, на ее месте пустота. Последний уровень скрыт сильным туманом. Мощнейшие аномальные поля и выбросы перекрывают дорогу исследователям. После 2010 года, когда произошел выброс, в воздух поднялось огромное грибовидное облако, оно так и осталось, скрыв станцию от взглядов. Станция провалилась в землю, она находится в огромной яме, покрытой по краям густой растительностью.

Блокпост

Игрок может напасть на блокпост и многих там убить, после этого солдаты блокпоста будут вести себя более агрессивно и будут специально устраивать засады и атаковать всех сталкеров. После того как погибнет несколько сталкеров, торговец переедет на другой уровень глубже в Зону, а сталкеры будут мстить усилившимся отрядам на блокпосту.

Полтергейст

Невидимые сущности, кидают в сталкеров тяжелыми предметами. Могут стучать, издавать звуки, открывать \закрывать двери и окна, изменять освещение, наносить невидимые удары. Существует несколько разновидностей полтергейста, большинство фиксируется детекторами аномалий.

Полтергейст иногда можно обнаружить по еле слышимому бубнящему голосу.

Детский сад

В темной части болота стоит детский сад. Вокруг бродят фантомы детей, они оживляют игрушки и атакуют ими сталкеров.

Малые конструкторы

Небольшие конструкторы обитают на заводах и являют собой ожившие наборы инструментов и устройств.

Техника

На технике должна стоять сигнализация, которая срабатывает когда к ней подойдут.

Исследования

Ученые проводят исследования Зоны и дают задания сталкерам добыть определенных существ или артефактов. Получив искомый объект ученые могут сделать открытие, которое повлечет за собой появление новых экспериментальных технологий.

Оборудование

Для определения приближающегося выброса ученые используют специальный прибор.

Предчувствие

Иногда сталкер предчувствует свою смерть и может делиться этими предчувствиями с другими сталкерами. Генератор событий выбирает некоторых сталкеров и убивает их специальными событиями, спасти их может вмешательство игрока. Сталкеры очень серьезно относятся к предчувствию смерти и часто прекращают посещения Зоны, чтобы выжить. Единицы выжили и победили вынесенный Зоной смертельный приговор.

Первый уровень

Игрок убегает от небольшого отряда крыс и попадает в сражение между армейским блокпостом и зомби, контроллерами и телепатами. На дороге перевернутые бронетранспортеры, трупы солдат и зомби.

Сталкеры

Те кто хочет стать сталкерами должны попробовать войти в Зону, если начнут появляться шумы и голоса в голове, значит им никогда не стать сталкерами, в Зоне сразу попадут под контроль невидимых сил. Для того чтобы стать сталкером надо иметь врожденный иммунитет к пси-воздействиям, что достаточно редкое явление среди людей. Настоящие сталкеры могут быть поработаны болотом или телепатом, но при этом потеряют только малую часть своей памяти и личности. Если поработанного сталкера вывести из под контроля, то он снова сможет стать почти нормальным человеком. В двадцатилетней истории Зоны было три случая возвращения поработанных сталкеров, после этого только один из них остался сталкером.

Игрока берет под контроль болото... Проходит 5 лет и к игроку возвращается сознание, он обнаруживает себя возле логова болота, которое гибнет под атакой двух сталкеров. Игрок вооружен пистолетом, перед ним возможность напасть на сталкеров и взять их экипировку, только в этом случае у игрока появится возможность живым выйти из Зоны.

Крысы

В полу провалы, через которые виден погруженный в темноту пол нижнего уровня, по которому пробегают крысы. Если прыгнуть или упасть в провал, огромная лавина крыс набрасывается со всех сторон и загрызает сталкера.

В стенах щели в которых видно, какое-то поблескивание. Если подойти ближе десятки крыс выпрыгнут из щели на лицо сталкера. Поблескивание это светятся\блестят крысиные глаза.

Разумное болото

Сталкер получает от ученых прибор, который симулирует работу мозга зомби, что обманывает контроллеров и разумное болото. Проникнув в город сталкер проходит мимо огромного количества зомби, стараясь не попасться на глаза контроллерам, он пробирается к болоту, которое находится на нижних уровнях города в черном провале. Подобравшись к болоту сталкер использует пси-нейтрализатор, чтобы не попасть под контроль болота и минировать все что может, затем при помощи специальной аппаратуры призывает «тварь из глубины». Поднявшаяся тварь замечает сталкера и наносит сильнейший пси-удар, который отбрасывает потерявшего сознание сталкера. Через несколько секунд сталкер приходит в себя и начинается сражение твари и сталкера. Сталкер должен уничтожить тварь при помощи тяжелого оружия, потому что взрыв не сможет уничтожить тварь ушедшую в глубину, он должен похоронить уже мертвую тварь.

Сталкер прячется за выступами от пси-воздействия, стреляет по твари и сражается с подступающими толпами разнообразных существ. Уничтожив тварь сталкер спасается из

города наполненного обезумевшими зомби и пытающимися их контролировать контроллерами.