

Задания

Уровень 1:

1. Добраться до торговца

а. На блокпосте суматоха, кто-то разворошил осиное гнездо. По территории первого уровня кого-то ищут патрули, летает вертолет. Минувя патрули, игрок пытается добраться до торговца. Возле моста он видит, как патрули обнаруживают сталкера, завязывается перестрелка, сталкера сначала ранят, а потом добивают. По отрывочным фразам солдат понятно, что пропал кто-то важный и ближайшие регионы поставили на уши, везде ищут пропавшего. Аномальность первого уровня в пределах нормы, аномалии картографированы и известны, они расположены в низинах, возле подножия гор и у основания завода. Возле одной из разрушенных деревенок игрок встречает зомби Зоны. Зомби что-то бормочет и пытается преследовать игрока, но последний с легкостью отрывается от преследователя. Наконец подвал торговца рядом. Игрок рассказывает торговцу трагическую историю потери напарника в Зоне на втором уровне. Торговец объясняет игроку ситуацию с пропажей на блокпосту, он заинтересован в спасении пропавшего командира отделения, за что может неплохо заплатить. Также есть пара заказов по добыче артефактов, уничтожению мутантов и изучению зоны. Из товаров у торговца есть оружие, снаряжение и еда (тушенка, хлеб). Цены на оружие высоки и игрок идет выполнять одно из заданий.

2. Спасти командира отделения,

а. ... Утром пропали командир отделения и два солдата, они вышли с блокпоста и не вернулись, они вышли патрулировать территорию вдоль дороги. Никто не ожидал такого, вера в спец. оборудование была так сильна, что на поиски пропавших отправились только через четыре часа. Тем более удивительно было то, что у командира отделения было экспериментальное оборудование, защищающее от пси-воздействий существ и выбросов Зоны. Постовой не слышал ни выстрелов, ни криков, они просто ушли и не вернулись. Рация молчала...

б. Минувя аномальные зоны вокруг завода, игрок пробирается внутрь и находит там командира отделения, расстреливает, неизвестно как появившегося там, телепатического мутанта «Контроллера». Игрок помогает командиру добраться до дороги на блокпост и расстается с ним. Он возвращается к торговцу, который уже получил подтверждение по рации, что с командиром все в порядке. Получает деньги, слегка экипируется, и отправляется на второй уровень, он хочет найти тело погибшего напарника и похоронить его, кроме того, продолжить поиски артефакта «Жабьего глаза»

3. **Уничтожить «контроллера»**
 - a. Контроллер – мутант телепат. Он выбрался из Зоны, пробрался сквозь аномальные зоны, через стаи мутированных крыс, собак. Добравшись до блокпоста, сильно ослаб, взять под контроль весь блокпост не смог, только вывел командира и двух солдат. Обосновался на крыше завода. Одного солдата немного поел, остальных разместил так, чтобы они сразу заметили подбирающихся врагов.
4. **Исследовать и очистить крысиные подземелья**
 - a. Торговец платит за найденные артефакты и предлагает игроку взяться за исследование крысиных туннелей, в них часто пропадали экспедиции, торговец заинтересован в добыче потерянных вещей одной сталкеровской экспедиции. По слухам туннели ведут далеко вглубь Зоны, выходят в странные подземные помещения, наполненные интересными и очень ценными предметами. Входы в крысиные туннели можно найти по всей Зоне, на первом уровне есть несколько входов, это вход возле водонапорной башни, в нижнем помещении на Заводе и возле одной из деревенок.
5. **Крысиные стаи**
 - a. После катастрофы многие животные погибли или ушли из Зоны, многие, но не крысы. Они расплодились и стали самыми многочисленными животными в Зоне. Крысы встречаются стаями, в редких случаях можно встретить ее в одиночестве.
 - b. Кроме обычных крыс в стаях живут крысиные волки это более крупные и агрессивные особи, пожирающие во время голода своих сородичей.
 - c. Крысы чувствуют опасные места и старательно их обходят, предупреждая писком остальных. Крысы очень сообразительные существа и стараются обходить жертву с разных сторон. Жертва, окруженная со всех сторон, имеет мало шансов выжить. Крысы набрасываются на жертву, запрыгивают ей на спину, голову, лицо заваливают ее и погребают под собой.
6. **Принести из крысиных подземелий все интересное, что найдет там сталкер**
 - a. Подземные туннели прогнившего мусора и бетона, наполнены стаями крыс. Игрок прорывается сквозь стаи крыс, атакующих его со всех сторон. Он находит останки экспедиций и исследователей одиночек. Туннели начинают ветвиться, некоторые завалены мусором, в других слишком высокий уровень радиации или аномальных зон. Несколько раз игрок попадает в странные помещения с клетками под потолком, в некоторых можно даже включить освещение. Чем дальше продвигается игрок тем более причудливые места открываются перед ним, появляются зомби и фантомы. Добравшись до места гибели сталкеровской экспедиции, игрок собирает все что может, после чего возвращается к торговцу.

7. **Найти в крысиных подземельях трупы сталкеровской экспедиции и забрать черный ящик.**
 - а. В темном склепе вповалку лежат полуистлевшие останки сталкеров, один из сталкеров одет в серый скафандр, его руки сжимают черный ящик, вокруг разбросаны вещи – рюкзаки, карты, бумаги, инструменты, записные книжки...
8. **На вышке лежит артефакт**
 - а. Возле вагонов на мосту стоит одинокая вышка, внутри в сильной аномальной зоне лежит дневник первых экспедиций и странный баллон.
9. **Спуститься в колодец и достать вещи сталкера**
 - а. В колодце лежит рюкзак и труп. Труп принадлежит сталкеру, который выполнял задание торговца.
10. **Во время погони за фантомом патруль попал в аномальную зону**
 - а. Возле железнодорожного туннеля патруль попал в аномальную зону, они боятся за свою жизнь, без оборудования не хотят самостоятельно выходить из Зоны. Мир для них стал серым и вибрирующим, они еще живы, но заряд растет, накапливается...
11. **Отбить охоту у патрулей ходить за мост**
 - а. Уничтожить патруль так, чтобы на базе ни о чем не заподозрили - неожиданно, без стрельбы, трупы спрятать.
12. **Встретиться со сталкерами в разрушенной деревне**
 - а. Торговец дает задание - передать сталкерам важную информацию и экипировку. Опасность задания в том, что патрули знают о группе сталкеров и ждут ее, у блокпоста старые счеты с этой группой. Сталкеры в свою очередь передадут важный артефакт торговцу, ни в коем случае нельзя, чтобы он попал к патрулям. В деревне пять сталкеров, трое тяжело ранены.
13. **Уничтожить фантом сталкера под мостом**
 - а. Фантомное существо появилось на первом уровне, оно приняло облик не вернувшегося сталкера. Общается и ведет себя так, как будто бы ничего не произошло, как будто это и есть тот сталкер, который пропал. Только при касании с ним гибнут люди... А если его атаковать в открытую, то он теряет над собой контроль и начинает телепортироваться к врагу.
14. **Возле поваленного поезда достать артефакт**
 - а. Под насыпью железной дороги вот уже около 30 лет лежит поваленный поезд, проходящий мимо сталкер засек странную пульсацию рядом, задание – пойти проверить и если это артефакт, то принести его
15. **На мосту в вагоне (в деревеньке, в лесу, под мостом) умирает тяжелораненый сталкер**
 - а. Торговец отправляет сталкера спасти еле добравшегося сталкера.
16. **Радиационный дом, внутри лежит бочонок со странным содержимым, труп сталкера и полтергейст**

- a. Этот дом все обходят стороной, слишком сильная радиация. В защитном скафандре можно проникнуть внутрь и достать оттуда бочонок с радиоактивными веществами

17. Гибель блокпоста (Крысы)

- a. Крысы уничтожают блокпост, их слишком много для не ожидающих такого солдат. Под огнем нескольких пулеметов, сквозь взрывы гранат льется буро-коричневая река мутированных крыс, они мгновенно загрызают попавшихся на пути солдат. Из клубка крыс вырывается обезумевший солдат, он еле успевает забраться на вышку, кровь заливает одежду, руки соскальзывают, но сил хватает и он наверху. Сверху открывается вид на гибнущий блокпост, стаи крыс захлестывают блокпост, запрыгивают через окна, проползают под полом, проникают в каждую щель. Наступает страшный момент, когда, закрывшиеся в одной из комнат, солдаты вываливаются через окна, облепленные крысами. Забравшегося на вышку солдата начинает мутить от крысиного яда, попавшего в кровь, кровь стучит, все чернеет, он начинает сходить с ума от захлестнувшего его бреда. Выпученными глазами, на черно-синем лице, солдат смотрит вниз, затем подносит пистолет к голове, раздается выстрел и тело, задевая ступеньки, валится на живое буро-коричневое море.
- b. Сталкер пробирается к блокпосту, отстреливая остатки крыс. Задание уничтожить документы с информацией о торговцах и секретных местах. Кроме того, там есть чем поживиться...

18. Гибель блокпоста (Фантомы)

- a. ...Из-за отсутствия ответов на позывные к блокпосту был срочно выслан отряд солдат на двух джипах, они обнаружили еще теплые трупы внутри блок-поста. Трупы сидели в расслабленных позах, как живые. После расследования была найдена видеозапись на которой видно, как из ниоткуда появляются человекоподобные призраки - фантомы. Фантомы подходят к солдатам, которые как ни в чем не бывало продолжают разговор, касаются их, и жертвы со вздохом обмирают...
- b. Сталкеру поручают ...

19. Гибель блокпоста (Контроллер)

- a. Пробравшийся контроллер засел во взятом под контроль блокпосте. На первый взгляд блокпост выглядит, будто все происходит нормально, зомбированные солдаты связываются по рации, общаются друг с другом, перемещаются по базе, но если присмотреться, то можно заметить скованность и аномальность движений, мимики и фраз, которые они выговаривают (бесконечно повторяют одно и то же, и т.д.). Если подобраться поближе, то можно заметить объединенный труп солдата лежащий в углу дворика.
- b. Сталкер должен уничтожить контроллера до подхода войск.

20. Гибель блокпоста (Мимикрия)

- a. ...Сталкер подобрался к блокпосту и слышит, как кто-то зовет его, просит слабым голосом о помощи. Он присматривается и видит среди трупов солдат, лежащего раненного сталкера. Раненый зовет его, просит о помощи. Сталкер осторожно подходит к раненому, тот успокаивает говоря, что солдаты мертвы и только он один полуживой, просит перетащить его в дом, а там помочь перебинтовать и подлечить. Сталкер затаскивает раненого в домик, подносит его к кровати и тут за ним захлопывается дверь, за спиной кто-то есть и это не человек. Реакция сталкера мгновенная – он бросает на кровать раненого и, оборачиваясь, выхватывает ружье. Перед ним неизвестное жуткое создание, оно заносит назад руку для удара. Сталкер пытается прицелиться, но сзади его хватает за ноги раненый, зомбированный сталкер, он дергает за ноги и сталкер теряет равновесие, он падает. В падении черная рука, жуткого создания, вспарывает ему горло ...
- b. Цель – уничтожить мимикрию до подхода войск.

21. Конфликт солдат и сталкеров

- a. **Вариант 1:** Солдаты замечают что сталкер (игрок\NPC) убивает солдат.
Начнутся усиленные патрули, всех пойманных сталкеров будут расстреливать или отвозить на блокпост.
- b. **Вариант 2:** Расстрел всех кто есть на блокпосте.
После гибели блокпоста, через пять часов подведут спец часть быстрого реагирования, несколько армейских джипов и один БТР. На месте проведут экспертизу и если это дело рук сталкеров, то начнутся усиленные патрули, всех пойманных сталкеров будут расстреливать или отвозить на блокпост. После того как погибнет несколько сталкеров, торговец переедет на другой уровень глубже в Зону, а сталкеры будут расстреливать из оружия дальнего действия блокпост. После продолжительного военного конфликта армия подведет еще несколько частей, БТРов и дополнительный вертолет.

22. Побег торговца вглубь Зоны

- a. Торговец убегает от усилившихся армейских патрулей.

23. Разрядить туннель

- a. (сидя, оглядываясь, очень тихо) по потолку будет пробегать тень, сзади будет проявляться странное образование – пока оно полностью не проявилось надо остановиться. Добравшись до середины туннеля включить и оставить разрядник, затем выбраться из туннеля. Осторожно выползать на свет иначе смерть.

Урв.2(Свалка):

1. Похоронить напарника

- a. Игрок добирается до остова почерневшего здания, внутри на светлом песке лежит почерневшее тело напарника, оно полностью обросло

колышущимися черными колючками. Кругом на стенах и полу черная колючка.

- b. Прежде чем хоронить тело, его надо очистить от колючек.
- c. В прошлый раз они с напарником попали в пик аномальности, когда вся Зона бесновалась. Напарника слизнула невидимая сила и он без единого звука повалился на пол, игрок чудом спасся. Детекторы сошли с ума. Игрок пришел похоронить своего погибшего друга, он закапывает труп, ставит крест с именем погибшего и говорит последние слова для мертвого сталкера.

2. **Черная колючка**

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

3. **Достать «Жабий глаз»**

- a. Теперь можно подобраться к жабьему глазу. Только во время спада аномальности можно находиться здесь, в прошлый раз они не рассчитали, произошла трагедия. Возле жабьего глаза игрока ждет ловушка из черной колючки, которая выстреливается во всех направлениях. Взяв жабий глаз, игрок немного бродит по зоне, избегая аномальных зон, но детектор слишком слабый, чтобы можно было хорошо здесь все изучить. Игрок возвращается к торговцу на первый уровень.

4. **Искать артефакты и зарабатывать на этом деньги**

- a. Свалка это место, в котором начинающие сталкеры могут заработать, таская артефакты торговцам. Аномальная зона очень специфична, способствует появлению разнообразных аномальных образований.

5. **Сражение со стаями слепых псов**

- a. Среди пустырей и свалок бродят стаи слепых псов.
- b. Пустырь. Начинается многоголосый вой и стая псов окружает лачугу в которой спрятался игрок
- c. Несколько сталкеров погибли, разорванные на части стаей слепых псов. Их останки можно найти, тихо пробравшись мимо кочующей стаи.

6. **Склады**

- a. Задолго до появления Зоны, эти склады были опечатаны и забыты.
- b. Поле катастрофы и появления Зоны, стали поступать рассказы и пересказы о странных явлениях в местности рядом со складами. Земля вокруг иногда светится, вокруг фосфоресцирующий туман, раздаются странные гудящие звуки и легкие сотрясения.

7. **Пробраться в разрушенные складские помещения и вытащить оттуда «светящуюся антенну».**

- a. Торговец на карте отмечает предполагаемое местонахождение этого специфического артефакта, это канализационные туннели, наводненные лысыми крысами.

8. **Включить генератор и открыть подземную колонию**

- a. Глубоко под землей, на нижнем уровне туннелей сталкеры обнаружили крупные металлические ворота. Сканирование подтвердило, что за воротами крупные подземные помещения.
 - b. Ходят истории, что иногда из-за ворот слышны странные звуки, скрипы, вздохи, топот...
 - c. Невдалеке, в развалинах, сталкер находит старый генератор, который можно включить, притащив батареи. Сталкер включает генератор и в подземелье включается свет, открываются металлические ворота.
- 9. Пробраться на нижний уровень подземелий**
- a. Темные пыльные коридоры приводят к подобию генетической тюрьмы, со скелетами, разбросанным мусором и выломанными прутьями решеток.
 - b. В нижних уровнях обитают: лабораторные крысы, плоть, малые карлики...
- 10. Активность карликов**
- a. По подземным переходам и туннелям, карлики уходят все дальше и дальше от центра Зоны. Они отходят от разрастающегося смертельного круга в центре Зоны, который поглощает землю, уничтожая все живое.

Урв.3(Rainbow):

- 1. Экипироваться для выживания в радиационной среде**
 - a. Уровень очень радиоактивен, без специального антирадиационного костюма не выжить. Счетчик Гейгера щелкает, показывая игроку уровень радиации, на местности несколько мест куда не стоит соваться даже со спец.костюмом.
- 2. Добыть черные капли**
 - a. Черные капли, кристаллические образования
 - b. Внутри завода россыпь, возле бетонного столба
- 3. Вытащить облученного сталкера**
 - a. Потерявший сознание, еле успевший включить спасательный радиомаяк. Лежит среди металлического хлама, на одной из свалок.
- 4. Военные сталкеры**
 - a. Ветераны солдаты, прошедшие специальную подготовку, обвешаны кучей аппаратуры. Хорошо вооружены.
 - b. Встречаются редко
 - c. Правительство заинтересовано в изучении последствий и причин катастрофы, картографировании Зоны и ее аномалий. Для этих целей они используют правительственных сталкеров, которых набирают среди сталкеров и элитарных солдат. Правительственные сталкеры могут ходить как по одиночке, так и группами до пяти сталкеров.
 - d. Встречают простых сталкеров огнем
 - e. Военных сталкеров посылают на несколько, интересующих военных, объектов (место большой катастрофы, потерянный НИИ и т.д.)

- f. Военные сталкеры на территории НИИ «Агропром» изучают остаточную радиацию и местные аномалии
5. **Узнать, что делают военные сталкеры в НИИ «Агропром»**
 - a. Игрок видит как военные сталкеры заставляют оборванного сталкера вытаскивать из НИИ «Агропром» какие-то ящики с непонятным содержимым.
 6. **Взять пробы озера**
 - a. Ученые заказали торговцу, пробы вод озера.
 7. **Вытащить сталкера из ловушки**
 - a. В углу, скорчившись, сидит сталкер, вокруг него в воздухе полыхает марево. Он боится, лишний раз пошевелиться, чтобы случайно не спровоцировать реакцию аномалии.
 - b. Игрок разряжает аномалию, а затем сканирует зону и выводит сталкера, говоря ему куда идти.
 8. **Облазить свалку в поисках артефактов**
 - a. Свалка в любом месте Зоны это скопище артефактов и аномальных полей, опытный сталкер всегда найдет, чем поживиться.
 9. **Притащить аппаратуру и дневники первой экспедиции**
 - a. В подвальных помещениях лежит полусгнившая одежда и вещи сталкеровской экспедиции, тела исчезли.
 10. **Найти и собрать останки научной экспедиции**
 - a. ...сталкер подбирается к месту гибели научной экспедиции, кругом мрачная тишина, в небе лишь несколько ворон. Сталкер поднимается на навал из почерневших конструкций, перед ним открываются развалины. Среди развалин лежат, погребенные под выплеснувшимся студнем, почерневшие, наполовину разъеденные студнем останки тел...
 - b. Рядом в беспорядке лежит аппаратура и техника исследователей.
 11. **Сталкер**
 - a. Возле озера, на свалке, что-то ищет сталкер...
 12. **Спуститься в подвал, притащить оттуда гравитационный молот**
 - a. Охраняет Бюрер, сражение осложняется плохой видимостью
 13. **Выброс**
 - a. Гулкое землетрясение, вспышки молний, небо заволочло черными кипящими облаками. Сталкер еле успевает забежать в дом, как начинается выброс. Протяжный подземный удар сотрясает дом, поднимается пыль, валится с полок мусор, через окно комнату освещает вспышка невероятно яркого света, она длится и длится, не думая заканчиваться. Мир сереет, через открытую дверь сталкер видит, лежащего на асфальте, почерневшего слепого пса. Ураганный ветер несет мусор, поднимается пыль, начинается самый тяжелый момент выброса. Земля вздыбливается, свет становится ярче, многоголосый гул и грохот, вспышки молний, на полу трясутся повалившиеся вещи, сталкер забившись в угол прикрывает слепнувшие глаза. И вот наступает пик выброса, происходит

последний, самый сильный и страшный, удар. Он дергает землю, ломаются деревья, на мгновение становится темно, а потом опять свет и свист сошедшей с ума Зоны вырубает сознание у сталкера...

Урв.4(Темная долина):

1. **Достать для себя пси-стабилизатор**
 - a. Купить у сталкера в баре или в научном лагере
 - b. Пси-стабилизатор защищает от сводящего с ума пси-шума.
2. **Пробраться в останки разрушенной подземной лаборатории**
 - a. Обугленные останки неизвестной подземной базы. Несколько проходов ведут в подземные помещения и туннели.
3. **Включить освещение в подземной лаборатории**
 - a. Пробравшись к генератору, игрок включает его... появляется слабое освещение
4. **Провести в лабораторию ученого**
 - a. Обвешанный аппаратурой ученый еле поспевает за сталкером.
5. **Отобрать у военных сталкеров их аппаратуру и машину**
 - a. Военные сталкеры внутри комплекса сражаются с карликами
6. **Из подземной лаборатории притащить все носители информации**
 - a. Задание ученых. На этих носителях информация о проводившихся подземных исследованиях и экспериментах.
7. **Подземелье бурых карликов**
 - a. Обитают в подземельях, поклоняются Бюреру. Карлики изобрели несколько видов аномального оружия – гравитационный дробовик, стреляющий металлическим мусором...
 - b. Достать у карликов гравитационный дробовик и притащить ученым
8. **Пробраться в глубинные туннели и уничтожить хозяина Бюрера**
 - a. Глубоко под землей находится злой карлик хозяин Бюрер, он единственный повелитель всех карликов. Обитает в бункере, никогда не поднимаясь на верхние уровни. Хозяин Бюрер обладает самым мощным телекинетическим даром в Зоне, может поднимать в воздух очень крупные объекты (каменные глыбы, металлические балки). Карлики никогда не спускаются к Бюреру, всегда получая телепатические приказы, они дрожат от страха при одной мысли о подобном богохульстве. Среди карликов ходят жуткие рассказы о невероятной жестокости Бюрера. Сталкеру надо уничтожить Бюрера и тогда слепые псы помогут ему.
 - b. Сражение пройдет в заброшенном, темном бункере Бюрера, приблизительно 100 квадратных метров коридоров, грязи и тьмы.
 - c. ...сталкер продвигается по темным коридорам, продирается сквозь джунгли навалов разнообразного индустриального мусора - балки, ржавые конструкции, бетонные блоки и т.д. В руках АК74, на поясе детектор жизненных форм. Детектор подает свой тихий сигнал, крупная живая масса на расстоянии 10 метров. Сталкер отключает звук детектора и замирает в темном углу, в трех метрах от него

проход через который предположительно пойдет карлик. Детектор сигнализирует о приближении живой массы – восемь метров, семь, шесть, пять... пять... пять... Карлик что-то почувствовал! Сталкер держит проход на прицеле, ему кажется, что темнота немного сгустилась. Карлик стоит в пяти метрах дальше по проходу и кажется, тоже ждет. Тут сталкер чуть не открывает огонь, в проход медленно и беззвучно влетает кирпич, он немного вращается. Кирпич зависает в двух метрах напротив сталкера. Тишина ни чем не нарушается. Кирпич, качнувшись немного, разворачивается в воздухе, он немного поднимается и с размахом несется к сталкеру. Получивший ощутимый удар кирпичом, сталкер не выдерживает и бросается в проход, атаковать карлика, но его встречает лавина летящих кирпичей...

9. Отключить психотропный генератор пси-шума

- a. Пси-шум сводит с ума, люди теряют над собой контроль, падают в обмороки. Из-за пси-шума игрок не может проникнуть во внутренние помещения подземной базы.

Урв.5(Бар «Сталкер», завод «Росток»):

1. Добраться до бара

- a. На уровне «Свалка», находится секретный бар для сталкеров ветеранов. В баре ведутся торговые сделки, выполняются заказы, ведется рейтинг 100 лучших сталкеров в Зоне. Также здесь можно выпить, отдохнуть, пополнить амуницию, продать артефакты, узнать много полезной информации и пообщаться практически с любым, работающим в Зоне, сталкером.

2. Бар «Сталкер»

- a. В бар заходят безоружными
- b. Можно сговориться со сталкерами и выполнять задания вместе
- c. Местный бармен заодно и торговец. Торгует и дает задания сталкерам
- d. Если игрок становится убийцей сталкеров, то в бар ему дорога закрыта, а в Зоне его отлавливают сталкеры

3. Заслужить доверие в баре

- a. В бар пускают только тех сталкеров, которых порекомендовал первый торговец, тех, кто выполнил не одно задание, тех на кого можно положиться.

4. Уничтожить стаю псов

- a. Невдалеке от бара бродит стая слепых псов, она пришла сюда неделю назад. Несколько сталкеров пропали и скорее всего они погибли от этой стаи. Местные сталкеры все никак не могут собраться, чтобы уничтожить стаю.

5. Привести в бар зомбированного сталкера

- a. Он бродит за заводом «Росток», это пропавший несколько недель назад сталкер ветеран, в баре можно будет попытаться привести его в себя и узнать, что с ним произошло.

6. **Зомбированные сталкеры**
 - a. Возвращаются из Зоны в странном состоянии
 - b. Ведут себя подозрительно, съезжают с катушек, часто кончают жизнь самоубийством
 - c. В баре знают пару страшных историй о вернувшихся «сталкерах» и о неумирающих зомби
 - d. Зомбированны они при помощи психотропного облучения от странной конструкции в рыжем лесу.
7. **Пробраться к «Ростку» и изучить, что там происходит**
 - a. Сталкеры одиночки бесследно пропадают внутри, территория завода давно заброшена, ветераны обходят «Росток» стороной, растет дурная слава этого места. Неделю назад внутри пропала группа из трех сталкеров ветеранов. После этого несколько сталкеров заметили странное существо, возле одного из входов в завод. В баре уже давно собирается группа ветеранов, которые хотят пробраться внутрь и разузнать, что там происходит.
 - b. Игроку дают задание пробраться как можно ближе к заводу и изучить подходы к заводу. Если получится, то пробраться внутрь, но ни в коем случае не углубляться, завод – смертельно опасное место.
8. **Пойти с группой на изучение «Ростка»**
 - a. После возвращения игрока, он рассказывает группе ветеранов, что он там обнаружил и группа решается на следующий день, рано с утра, отправиться внутрь. Игрок отправляется с группой.
9. **Подземелья**
 - a. 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...
10. **Подземные загоны**
 - a. В них содержались жертвы науки - преступники, мутанты и клоны
11. **Сталкерская подпольная группа «Чистое небо»**
 - a. Своеобразные сталкеры экологи. Изучают зону, ищут метод излечить мир от этой язвы.
12. **Аномальный кризис, смертельно опасное повышение всех зон**
 - a. Чем больше времени проходит, тем сильнее становятся аномальные зоны, изменяются старые и появляются новые.
13. **Прорвавшиеся мутанты телепаты**
 - a. Контроллеры и зомби будут время от времени прорываться на первые уровни
14. **Активность зомби**
 - a. Зомби это люди, облученные психотропным оружием. Пониженная жизнедеятельность и полностью разрушенная личность, человеческое тело со слабой координацией, которое выполняет полубезумные действия. Мутанты телепаты научились

контролировать этих потерявших души жертв. Когда зомби замечают противника, они передают сообщение телепату и ждут приказа, до тех пор пока не будет приказа, зомби будут стоять и смотреть на противника. По телепатическому приказу зомби-солдаты могут поднимать и использовать оружие.

- b. Активность зомби сильно повышается перед выбросом
- c. Зомби неуничтожимы, их можно только вырубить на некоторое время

15.

Завод «Росток»:

1. Население: кровосос, зомби, крысы, корпуса

2. Кровосос

a. Бесшумно подкрадывается к жертвам сзади. Мгновенно парализует жертву, затем высасывает внутренние органы и кровь, оставляя на теле аккуратные отверстия. Может спрыгивать с огромной высоты и не издавать звуков.

b. ...сталкер выходит из высокого туннеля на поверхность, свет слепит уставшие от тьмы глаза. Перед ним тихие холмы, место, где погибло больше всего сталкеров. Очень осторожно, стараясь не издать ни звука, сталкер огибает крошащуюся стену, некогда высокого здания. Открывается вид на низину между двумя холмами. В низине он замечает лежащие тела. Он аккуратно подбирается ближе, перед ним жуткая картина - трупы принадлежат двум сталкерам, впечатление от трупов такое, как будто из них выкачали не только кровь, но и все внутренности, оставив лишь кожу, внешнюю оболочку.

Ошеломленный сталкер пятится к укрытию, тем временем сзади с пятиметровой стены бесшумно спрыгивает высокий мутант со странными отростками на морде, огромные серповидные руки раскрываются, чтобы обнять пятящегося сталкера. Сталкер спиной чувствует чье-то присутствие, он резко отпрыгивает и одновременно разворачивается, но поздно серповидные руки с длинными пальцами и странными присосками на ладонях хватают его, резко обмякшее, тело. Теряя сознание, сталкер замечает, как жуткая морда, с щупальцевидными отростками, приближается к его шее...

3.

Урв.6(озеро «Янтарь»):

1. Научный лагерь

- a. Благоклонно относятся к сталкерам
- b. Торгуют и дают задания сталкерам
- c. Отправляют экспедиции в Зону
- d. Проводят исследования явлений и существ Зоны
- e. Изобретают новые устройства
- f. Из охраны, три военных сталкера.

- g. Лагерь защищен от телепатического воздействия, при помощи спец. техники
 - h. Пропадают ученые, охрана. Прорвавшиеся в лагерь мутанты наводят переполох, уничтожают охранников, пожирают несчастных.
2. **Добраться до научного лагеря**
- a. Ученые поставили временный лагерь, недалеко от берега озера «Янтарь». В лагерь регулярно прилетает вертолет, он привозит необходимую аппаратуру, пищу, медикаменты.
 - b. Лагерь охраняют военные сталкеры. Лагерь защищен от телепатического воздействия при помощи спец. техники.
3. **Выполнять задания ученых (проводить исследования явлений и существ Зоны)**
- a.
4. **Провести исследования зонального выброса.**
- a. Ученые разработали спец.оборудование позволяющее выживать при выбросе, они обнаружили что во время выброса в Зоне происходит странная активность и одно из заданий это выяснить природу этих явлений. Это спец.оборудование можно купить или найти возле трупа зомбированного сталкера.
5. **Для изобретения новых устройств, достать артефакты**
- a. Добыть сильный гравитационный артефакт
6. **Спаси потерянную научную экспедицию и вывести ее**
- a.
7. **Найти останки второй научной экспедиции и принести ее останки**
8. **Пробраться на островок, найти останки третьей научной экспедиции и принести ее останки**
9. **Уничтожить зомб-формирование**
10. **Ученые изучают почерневшую технику**
11. **Марионетки создания в тумане**
- a. Сталкеры – ведут за собой к созданию, которое поработает пришедших
 - b. Группа защитников Монолита, считает, что он находится посередине озера. Они контролируются созданием в тумане. Когда группа сталкеров решится исследовать озеро, защитники Монолита нападут на них.
 - c. Когда в Зоне появятся пси-стабилизаторы, последователи Монолита будут уничтожать всех с пси-стабилизаторами, кроме того, говорить о том, что эти стабилизаторы контролируют своих владельцев.
12. **Пробраться на центральный островок, уничтожить создание в тумане**
- a. Посреди желтого озера, в остове разрушенного здания на остатках земли есть остров, в котором дыра в подzemелье. Там во мраке находится создание в тумане, которое влияет на всю Зону.
 - b. На озере несколько островков из наваленного индустриального мусора и полуразрушенных зданий. Каменные остовы торчат из ядовитой воды. Озеро мертвое, в нем ничего не может жить,

попадание в озеро приводит к кислотным ожогам. В резиновых сапогах можно ходить по небольшой глубине. В центре озера несколько крупных острова из мусора и остовов зданий. К ним ведут несколько тропок по мелководью. В самом крупном, есть спуск в незатопленный подвал. Там обосновалось создание в тумане. Создание в тумане это живая телепатическая био – установка, странное существо с фрагментами человеческого мышления. Среди кислотных луж, в глубоком тумане, оно телепатически манипулирует взятыми под контроль марионетками (зомби, псы, корпуса, люди).

- c. Подобраться к озеру очень сложно, деструктивные пси-волны облучают любого приблизившегося. Чтобы подобраться, надо иметь пси-стабилизаторы и эмуляторы мозговых волн.
- d. Сталкер получает от ученых эмулятор мозговых волн, который эмулирует работу мозга зомби, что обманывает телепатических существ. Проникнув в город сталкер проходит мимо огромного количества зомби, стараясь не попасться на глаза контроллерам, он пробирается к нижним уровням города в черном провале. Подбравшись к провалу сталкер использует пси-нейтрализатор, чтобы не попасть под контроль «создания в тумане» и минует все что может, затем при помощи специальной аппаратуры призывает «создание». Поднявшаяся тварь замечает сталкера и наносит сильнейший пси-удар, который отбрасывает потерявшего сознание сталкера. Через несколько секунд сталкер приходит в себя и начинается сражение «создания» и сталкера. Сталкер должен уничтожить тварь при помощи тяжелого оружия, потому что взрыв не сможет уничтожить тварь ушедшую в туман, он должен похоронить уже мертвую тварь. Сталкер прячется за выступами от пси-воздействия, стреляет по «созданию» и сражается с подступающими мутантами. Уничтожив «создание» сталкер спасается из города наполненного обезумевшими зомби и пытающимися их контролировать контроллерами.

13. Помочь научной группе пробраться на остров

14. Сталкерская подпольная группа «Долг»

- a. Считают своим долгом защитить мир от нашествия мутантов. Уничтожают гнезда и ульи мутантов. Считают себя черныбыльскими ведьмаками и охотниками за вампирами.

15.

Урв.7(Тихие холмы):

1. Говорящий лидер слепых псов

- a. Повелитель всех племен, огромный лохматый пес. Он требует от игрока уничтожить карликов.
- b. После войны с карликами, черный пес уничтожает повелителя слепых псов.

2. Война слепых псов с карликами

- a. Стаи пытаются прорваться и захватить туннели карликов. Их гонит усиливающаяся аномальная опасность.
- 3. **Изгой, старый безумный сталкер**
 - a. О нем ходят самые странные рассказы, рядом околачивается черный пес (псевдо-собака).
- 4. **Сталкерская подпольная группа «Свобода»**
 - a. Анархисты, борцы за свободу от любого контроля. Сражаются против армии и правительства, их цель – это Зона, свободный заповедник. Считают, что информацию о происходящем в Зоне должны знать все.
- 5. **Появление Химер**
 - a. Среди сталкеров начинают ходить слухи о появившемся новом монстре, выходе из Зоны. Двухголовая бестия на четырех мощных когтистых лапах. Очень хитрая и мощная тварь, может в мгновение ока оказаться рядом с жертвой и распороть ее остроконечными когтями. Несколько сталкеров погибли от ее лап, сталкеры назвали эту тварь химерой. У химеры иммунитет к некоторым аномалиям. Наличие двух голов может свидетельствовать о развитом интеллекте.
- 6. **Разрастание черной колючки**
 - a. Уровень зарастает черной колючкой, приходится ее зачищать.
- 7. **Подземные ужасы**
 - a. Кровосос, один из подземных ужасов. Неслышно подкрадывается к жертвам, обездвиживает их, после чего высасывает кровь, мозг и внутренние органы.
 - b. Возле мест обитания можно обнаружить высосанные трупы.
- 8. **Зомби**
 - a. Зомбированные армейские части
- 9. **Найти погибшую сталкеровскую экспедицию**
 - a. Один из сталкеровских отрядов решает продвинуться далеко вглубь Зоны и изучить тамошнюю местность. Среди сталкеров отряда, больше половины элита. Экипированы они превосходно.
 - b. Трагедия начинается с первых шагов по неизученной земле, один за одни они гибнут в неизвестных аномальных полях...

Урв.8(Неизвестный город):

- 1. **Встреча с «Плотью»**
 - a. Плоть питается крысами, которых забивает своими серповидными конечностями.
- 2. **Поймать «Плоть»**
 - a. Задание, пробраться в неизвестный город и отловить мутанта прозванного «Плотью»
- 3. **Разрастание черной колючки**
 - a. Уровень зарастает черной колючкой, приходится ее зачищать.
- 4. **Найти секретное место встречи группы «Монолита»**
 - a. В подвальном помещении с выходом к болотам
- 5. **Стать сталкером «Монолита» или противостоять группе «Монолита»**

- a. Группа сталкеров верит, что в центре Зоны лежит неземной эволюционный модуль, кристалл «Монолит».
- b. Группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это, возможностью повредить, а то и разрушить Монолит.
- c. «Мы никого не пропустим, любое ваше вмешательство может повлечь окончательную гибель Монолита. Мы откроем огонь по любому, кто подойдет ближе чем 30 метров.»
- d. Вот что говорит один сталкер ветеран в баре «Сталкер»:
«Верящие в Монолит психи, они кричат о нем, но никто не знает, что находится в центре Зоны. Невидимый кристалл упавший с небес... Ха, ха. Я думаю, это рванула одна из секретных лабораторий. Кто-то даже говорил, что когда-то работал там. Но, конечно, бомбить Зону нельзя, мало того, что радиацию разнесет по всему миру, так еще реакция Зоны может разворотить пол Европы.»
- e. Часть группы «Монолит» подверглась зомбированию во время исследования озера «Янтарь».

6.

Урв.9(Болото):

- 1. **Пробраться к рыбацкому домику**
- 2. **Найти секретное место встречи сталкеров**
- 3. **Найти второй лагерь ученых**
- 4. **Выполнять задания ученых**
- 5. **Кислотный дождь**
 - a. Наносит легкие ожоги, отравляет паром.
- 6. **Черный сталкер**
 - a. Воображаемый противник, появляется в болотах, из-за галлюциногенных испарений. Он может атаковать игрока, делать ему ловушки, закрывать перед ним двери и т.д.
- 7. **Старый трехэтажный дом**
 - a. Посреди болот, стоит старый трехэтажный дом, по слухам там накапливается заряд, разрядив который фантомы потеряют подпитку и исчезнут.
- 8. **Фантомы**
 - a. Фантомы преследуют сталкеров, при касании происходит сильный аномально-энергетический разряд в тело жертвы.
- 9. **Найти и уничтожить «Фантазм»**
- 10. **Детский сад (фантомные игры, детские игрушки)**
 - a. В темной части болот стоит детский сад. Вокруг бродят фантомы детей, они оживляют игрушки и атакуют ими сталкеров.
- 11. **Сталкерская подпольная группа «Последний день»**
 - a. Изучают Зону, считают, что мир катится к концу света и что вскоре территория Зоны многократно увеличится, в Зоне окажется несколько стран, население которых не успеют эвакуировать. Выслеживают и

изучают зомбированных сталкеров, разрабатывают теории о психотропном оружии и воздействиях.

12.

Урв.10(Рыжий лес):

1. Активация психотропной антенны

- a. Однажды психотропная антенна неожиданно включается, несколько сталкеров попадают под облучение.
- b. Зону начинают облучать антенной, последствия: меняется мотивация и поведение облученных людей, животных, мутантов.

2. Пробраться к Психотропной антенне

- a. Кто-то добрался до антенны и облучил себя, но на этом не остановился, начал вносить себе коррекции за коррекцией, прооперировал свой внутренний мирок. Во что он превратился неизвестно, его цель была сделать себе всесторонне развитое божественное сознание, открыть подсознание, использовать все ресурсы мозга...

3. Психотропная антенна

- a. 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.
- b. При помощи психотропной антенны можно сломать мир среди сталкеров. Все перестанут верить друг другу и начнут сначала стрелять
- c. От манипуляций с психотропной антенной может начаться массовый психоз среди сталкеров. Начнется сумасшедшая война сталкеров.

4. Отключить антенну, уничтожить «святого»

5. Разрастание черной колючки

- a. Уровень зарастает черной колючкой, приходится ее зачищать.

6. Кислотный дождь

- a. Наносит легкие ожоги, отравляет паром.

7. Сильные радиационные очаги

8. Захоронения

9. Хранилища отходов

10. В захоронениях найти редкий артефакт

11. Черная псевдо-собака

- a. Олицетворение чернобыльской смерти, мало кто из встретивших выжил, а те кто выжил, позже пропадали в Зоне или погибали странной смертью. После войны с карликами, черный пес уничтожает повелителя слепых псов
- b. Чтобы пройти сквозь лес надо уничтожить черного пса

12. Попасть в подземные помещения

13. Найти подземный народ псевдо-людей

- a. Люди мутанты, населяют катакомбы и подземелья ближе к центру Зоны.

14. Говорящий псевдо-человек

- a. Рассказывает о том, как появились псевдо-люди, как они заселили подземелья, постепенно потеряли разум и онемели.

15. Повышение активности псевдо-людей

- a. Среди псевдо-людей постепенно нарастало волнение, из-за выползающих глубинных псевдо-гигантов.

16. Палач псевдо-гигант

- a. Псевдо-люди сбрасывают оглушенных сталкеров в провалы, на нижние уровне, где обитает каннибал псевдо-гигант.

17. Говорящая плоть

- a. Говорящая плоть, очень специфический мутант. Дает задания, связан с псевдо-людьми, много путешествовал по Зоне.

18. Найти подземную лабораторию N9

- a. Во время экспериментов, по наращиванию мозговой массы, были допущены существенные просчеты, последствия которых привели к катастрофе. Вышла из под контроля мозговая масса N9.
- b. Метровая желеобразная сущность в бронированной капсуле при помощи телепатии мгновенно поработила всех научных сотрудников находящихся в визуальном контакте. При попытках отключить систему поддержки жизнедеятельности, сознанием всех членов лаборатории манипулировала масса N9, свободно читая их мозг и создавая для них правдоподобные галлюцинации. Попытки N9 попытаться соорудить механизм, при помощи которого она сможет «выйти в свет», ни к чему не привели.
- c. Игрок входит в лаборатории N9 и видит только давно заброшенную лабораторию покрытую пылью. Счетчик гейгера начинает захлебываться от сильной радиации. Если игрок примет пси-стабилизаторы, то на мгновение мелькнет ухоженная лаборатория и научные сотрудники обступившие игрока. Игроку необходим нейро-стабилизатор и тогда перед ним откроется настоящая лаборатория, а не иллюзия навязанная N9. Все что игрок возьмет с собой из иллюзорной лаборатории при выходе исчезает. Облучение от радиации тоже иллюзия.

19. Освободить мозговую массу N9

- a. Игрок помогает N9 соорудить антигравитационную повозку, за что N9 помогает игроку защититься от психотропной антенны.

20. Подпольная группа темных сталкеров - «Грех»

- a. Зомбированная группа сталкеров, когда-то члены этой группировки были религиозными фанатиками, которые верили в божественную сущность Зоны, в последнее искупление.
- b. Темные сталкеры одеты в темные плащи с сильно надвинутыми капюшонами, так что не видно лица. Если задрать капюшон, то откроется лысая голова с кровавыми дырками, вырванных глаз.

21.

Урв.11(Припять, апокалипсис):

1. **Ядовитый туман**
 - a. Без спец.костюма игрок получает постоянные повреждения
2. **При помощи N9 уничтожить гнездо контроллеров и корпусов**
 - a. Гнездо контроллеров,
3. **Появление Излома**
 - a. Излом - мутант, обладающий сильными парапсихологическими способностями.

Урв.12(ЧАЭС, «генераторы», погибшая лаборатория):

1. **Пробраться и проникнуть в погибшую лабораторию**
 - a. Один из сталкеров, вернувшихся из Зоны, рассказывает о том, как он подобрался почти к эпицентру Зоны, где встретил безумного старика с черной собакой, который рассказал, что дальше пути «живым» нет. Он рассказал о том, что ожидает проникнувших дальше. О Припяти, ЧАЭС и о подземной лаборатории, которая была здесь еще с 1979 года.
 - b. Невидимая сущность обитает внутри, она охраняет автоматизированную систему управления генераторами. Обезумевшая, она уничтожает все объекты, оказавшиеся у нее на пути.
2. **Уничтожить невидимую сущность и отключить «генераторы»**
 - a. Перед сталкером открывается заброшенная лаборатория и в коридоре стоит мертвое тело, оно говорит: «Как давно жду своего часа... Если не могу выйти в мир, пусть мир придет ко мне!» Мертвое тело странными прыжками приближается к сталкеру, немного поднимаясь в воздух. Затем делает вид, что смотрит в глаза. Жуткий вид мертвого тела заставляет сталкера отвернуться. «Посмотри на меня, я твой брат жизни! Шестнадцать лет в одной клетке принесли мне свои дикие плоды! Я не уверен в том, что вижу! Не очередная ли иллюзия пришла ко мне?» Мертвое тело уже парит в метре над сталкером. Оно странно выгибается, затем как будто разорванное невидимыми руками на части разлетается по сторонам, несколько частей попадают в сталкера. Голос продолжает говорить: «Расскажи мне, что ты видишь! Я стою перед тобой, ты видишь меня? Разве не чист я перед создателем?» Затем невидимая сущность впадает в гнев и начинает крушить все в лаборатории, пытается уничтожить, растерзать сталкера. Она выкрикивает страшные слова и вопросы, и от ответа сталкера зависит ее безумие. Сталкер выживает и тогда приступ гнева проходит, а сущность продолжает разговор уже спокойней. Предстоит страшная психологическая дискуссия, в течении которой жизнь сталкера будет висеть на волоске. Сущность проламывает стены, вырывает двери, вышибает окна, кидает крупные объекты (столы, шкафы, куски стен) в сталкера, кричит проклятия своим мертвым создателям. В конце сталкер предает сущность смерти и уничтожает

автоматизированные системы поддерживающие нестабильные генераторы Зоны.

3. Выйти на поверхность (Концовка 1)

- а. Когда игрок выходит на поверхность, территория Зоны увеличивается до 600 километров, растет напряжение гравитационных полей и Зона взрывается... А вокруг игрока из ничего появляются ученые в закрытых скафандрах, они наводят парализаторы на игрока и последние слова, которые он слышит: «Получилось!!!»

4. Концовка 2

- а. Игрок договаривается с невидимой сущностью о помощи, затем игрок выводит из строя автоматику и выходит наружу. Когда игрок выходит на поверхность, территория Зоны увеличивается до 600 километров, растет напряжение гравитационных полей и Зона взрывается... А вокруг игрока из ничего появляются ученые в закрытых скафандрах, они наводят парализаторы на игрока и он слышит возбужденные голоса ученых: «Получилось!!!». Но выстрелить из парализаторов они не успевают, невидимые удары раскидывают шокированных ученых.

5. Концовка 3

- а. Игрок не отключает автоматику и выходит наружу. Вокруг игрока из ничего появляются ученые в закрытых скафандрах, они наводят парализаторы на игрока и он слышит голоса ученых: «Пришло время!!!». Игрок теряет сознание, а зона взрывается...

6. Концовка 4

- а. Невидимая сущность обманывает игрока и заманивает его в кислородную камеру, где уничтожает его, повышая давление. Затем из ничего появляются ученые в закрытых скафандрах.