

№	Цепочка	Название	Тип	Описание	Локация	Автор
1	b**		Идея	Подписаться быть охранником на базе у противника, чтобы ночью тихо впустить своих		t_G_M_
3	b**		Сцена	Незаметно проследовать за персонажем. Необходимо держаться от него на определённом		t_G_M_ & Conrack
4	b**		Сцена	Побить "ангелом-хранителем" для персонажа. Тот должен пройти участок Зоны, не увидев		t_G_M_
5			Сцена	Для вступления в какую-то группу, пройти процесс инициации: выпить водки, пройти миссию		t_G_M_
6			Идея	Игроку нужно вскарабкаться по полуразрушенной стене старого здания, чтобы открыть дверь		t_G_M_
7			Идея	Игрок идёт к необходимому предмету в деревянном здании. Когда он подходит достаточно близко		t_G_M_
8			Сцена	Осада базы. Запереть игрока на его базе. Дать возможность насладиться своей предсказуемостью		t_G_M_
9			Идея	Конфликт между персонажами отряда. В конце концов игрок вынужден решать, на чью сторону		t_G_M_ & aidhz
10			Идея	Персонаж, над которым все стебуются. Впоследствии, если игрок его не задевал, помогая ему		t_G_M_
11	b**		Идея	Организовать похищение какого-нибудь высокопоставленного персонажа группировки		t_G_M_
12			Идея	Заставить игрока выбирать между выполнением миссии или спасением персонажа из блока		t_G_M_
13			Идея	После выполнения задания для одной из сторон, персонаж, помогавший игроку, начинает		t_G_M_
14	s**		Сцена	Игрок находит лабораторию, в которой создали мимиков. В конце игрок находит самогон		t_G_M_
15			Сцена	Некий снайпер одного за другим убивает людей. В конце концов, на глазах игрока умирает		t_G_M_ & Conrack
16			Сцена	Сталкер рассказывает о том, что ему не хватает денег на лекарства для ребёнка. Игрок		t_G_M_
17	b**		Идея	Игрок знакомится с группой людей, которые сразу же дружелюбно относятся к нему, шутят		t_G_M_
18	b**		Идея	В точку, которая может интересовать военных, высаживаются армейские сталкеры.		t_G_M_
19	b**		Идея	Почувствовать в сделке между сталкерами и военными.		t_G_M_
20	s**		Сцена	Задача - выполнить какие-то замеры конкретно во время выброса. Необходимо проделать		t_G_M_
21			Идея	Один из персонажей в игре обладает некой особенностью, которую он заработал, выполнив		Yojig & t_G_M_
22			Сцена	В баре выпивают два сталкера. Время от времени они замирают в ступоре. Когда игрок		t_G_M_
24			Сцена	Персонаж ведёт двойную жизнь. В какой-то момент он инсценирует смерть одной из своих		t_G_M_
25			Идея	Создание доверия к персонажу путём общности интересов. К примеру, персонаж послан		t_G_M_
26	b**		Идея	Показать процесс раскола в группировке. Игрок либо возвращает группировке целостность		t_G_M_
27	b**		Идея	Один из персонажей постепенно, по мере работы на него, скатывается в безумие или в		t_G_M_
28			Идея	Один из персонажей считает, что Зона разумна, и она экспериментирует над сталкерами		t_G_M_
29			Идея	Некая вещь спрятана за зеркалом, которое нужно разбить.		t_G_M_
31			Идея	Игрок убивает мутанта в определённой местности. С ним связывается персонаж, которого		t_G_M_
32			Антураж	Игрок идёт по тёмному коридору к двери. Внезапно дверь распахивается, в проёме виден		t_G_M_
33			Антураж	Игрока ведёт по миссии опытный персонаж в экзоскелете. После миссии, по возвращении		t_G_M_
34	b**		Сцена	Игрок минует блокпост. Когда он возвращается, на блокпосте его уже ждут другие люди		Conrack
36	b**		Сцена	На базе присутствуют: старый лидер, интриган, силовик. Интриган предлагает игроку за		Conrack
37	s**		Рэндом	Охота на мутантов с несмертельным оружием (см. снаряжение №3).		Conrack
38			Сцена	На укрепленный лагерь, в котором находится игрок, идёт волна мутантов. Их нужно остановить		Conrack & t_G_M_
40	r**		Сцена	В Припяти находится мощная антенна, которая воздействует на "Монолит". Игрок встречает		Conrack
41			Сцена	Игроку предлагают ликвидировать представителя противника и выводят на снайперскую		Conrack
42			Сцена	Игрок помогает Кардану и Азоту собрать средство передвижения по Зоне. Необходимо		Conrack
43			Сцена	Пропадают вещи из личных ящиков. Если спрятаться у ящиков ночью, можно увидеть,		Conrack
44			Сцена	Игрока как незаинтересованное лицо нанимают для расследования убийства. Убит сталкер		Conrack
45	b**		Сцена	Игроку предлагают провести к Клондайку артефактов. Когда его приводят на место, его		Conrack
46			Сцена	Игроку приходит сигнал о помощи. Когда игрок прибывает на точку, он видит отряд стал		Conrack
47	d**		Сцена	Игрок находит отряд военных, машина которых перевернулась. Если помочь им дойти		Conrack
48			Сцена	Игрока просят найти пропавшего сталкера. Когда игрок приходит на место, где тот пропал		Conrack & t_G_M_
49			Сцена	Охотник просит убить ночного хищника, который нападает на одиночек возле лагерей,		Conrack
51	s**		Сцена	Игрок попадает в заброшенную и обсточенную лабораторию. Пробираясь по залам, игрок		Conrack
52			Сцена	Лидер группировки считает, что у них завёлся шпион: ночью один из дежурных заметил		Conrack & t_G_M_
53			Сцена	Игрок ночью замечает странного кровососа, у которого что-то светится в руках. При напад		Conrack
54			Идея	Персонаж даёт игроку задание найти убийцу. Все найденные улики указывают на этого		Conrack
56			Идея	Игрок попадает в плен. Варианты: сдаётся сам, либо берётся в плен после падения зд		Conrack & t_G_M_
57			Идея	У отрядов наёмников есть записи, из которых можно получить налёки на происходящие		Conrack
58	b**		Сцена	Отряд "Свободы" поставляет редкие артефакты постоянному заказчику. Они не знают		Conrack & t_G_M_
59	b**		Идея	Торговец артефактами наводит бандитов на отряды "Свободы", чтобы те отбирали ар		t_G_M_
60			Сцена	Игрок находит странное устройство и приносит его в лагерь, к технику. Прибор оказывае		Conrack & t_G_M_
61			Сцена	Персонаж просит найти его пропавшего брата. Игрок находит брата, который попал в т		Conrack
62			Сцена	Проникновение в стан врага, устроив диверсию (дистанционный/отсроченный взрыв и		t_G_M_ & Conrack
63	b**		Сцена	Развитие сцены "старый лидер, интриган, силовик" (см. сцену №36). Силовик предлагает		Conrack
64	r**		Сцена	Игрок наблюдает встречу двух отрядов "Монолита". Как вариант, игрока ведёт под кон		Conrack
65	r**		Идея	Бродяга замечает в одном из отрядов "Монолита" человека, которого он знал ещё до п		t_G_M_
66	b**		Идея	В Зону время от времени приезжают люди под охраной наёмников с целью поохотиться		Conrack
67	b**		Идея	Охотники на людей (см. сцену №66) по ошибке убили/для них поймали официала. Игрок		t_G_M_
68	b**		Сцена	Игрок встречает несколько сталкеров, которые убегают от охотников на людей (см. сцену		Conrack
70	m**		Сцена	Персонаж просит достать для него некий контейнер. Затем персонаж просит доставить		Conrack & t_G_M_
72	b**		Сцена	Игрок заказывает какой-либо предмет у торговца. Через некоторое время тот сообщает		Conrack
73			Сцена	Сталкеры поручают игроку пробраться на блокпост военных и раздобыть ключ к шифру		Conrack & t_G_M_
74	b**		Идея	Через некоторое время после захвата некоего лагеря (блокпоста) союзники первонач		Conrack & t_G_M_
76			Сцена	К базе игрока выходит персонаж, которого преследуют противники. Он просит укрытия		Conrack
77			Идея	Чтобы переманить к себе на базу одного из стационарных персонажей (медика/техника)		Conrack
78			Идея	Выжившие представители Чистого неба: Каланча, Холод, Суслев, немного бойцов - при		Conrack & t_G_M_
79	r**		Сцена	Игрок находит лабораторию, в которой проходило зомбирование "Монолита" и агентов		Conrack & t_G_M_
80	r**		Сцена	Игрок вместе с Бродягой сталкивается с группой "Кристалл" - спецназом "Монолита". И		Conrack
81	g**		Идея	Передача важных сведений государственным спецслужбам. По какому-либо из заданий		Conrack
82			Идея	Игрок пытается сообщить группировке о том, что на неё влияет внешняя сила, но чело		Conrack & t_G_M_
83			Сцена	"Свободовцы" сдают десятую часть выручки от артефактов снабженцу для пополнения		t_G_M_
85	b**		Идея	В Зоне присутствует разобщённая сила, которую хочет объединить единый лидер. Он		Conrack & t_G_M_
86	b**		Сцена	Игрок помогает доставить через блокпосты ящики с контрабандным оружием. Когда игрок		Conrack & t_G_M_
87	b**		Идея	Игроку необходимо выбить из персонажа некий предмет. Игрок может решить вопрос		Conrack & t_G_M_

№	Цепочка	Название	Тип	Описание	Локация	Автор
88	b**		Идея	Игрока просят деморализовать противника. Для этого игроку нужно незаметно устрани		Conrack
89	b**		Сцена	Лидер бандитов говорит, что два сильных вожака бандитских групп - слишком много. В		Conrack & t_G_M_
90	m**		Сцена	Элитный отряд боевиков группировки предлагает игроку поучаствовать в ночной опер		Conrack & t_G_M_
92			Сцена	Игрок расследует несколько кажущихся неважними убийств. В процессе он		Conrack & t_G_M_
93			Антураж	В игре есть чернокожий персонаж, родившийся и выросший в Украине. Кличка связана		Conrack
94			Идея	Игрок может получать доступ к информации с датчиков артефактов (см. снаряжение N		t_G_M_
95			Идея	Одна из группировок посылает игрока уничтожить несколько датчиков артефактов (см		t_G_M_
96			Идея	Поначалу есть возможность расставлять датчики артефактов (см. снаряжение №5) в а		t_G_M_
97			Сцена	После установки нескольких датчиков артефактов (см. снаряжение №5), один из них с		t_G_M_
98			Сцена	Игрок узнаёт, что исчез сталкер, который должен был доставить заказчику предмет. Иг		Conrack & t_G_M_
99			Сцена	Игрок натывается на дом, осаждённый бойцами. Из дома кто-то успешно отстреливает		Conrack & t_G_M_
100			Идея	Оборона лагеря (базы группировки). Игрока постоянно отправляют то к одной, то к дру		Conrack & t_G_M_
101			Идея	В некоем подземном комплексе игроку поначалу доступна только часть помещений, та		Conrack
102	d0*		Идея	Игрок поднимается по вертикальной лестнице в канализационной/лифтовой шахте, ст		Conrack
103			Сцена	У аномалии спорит группа новичков. Они не могут решить, кто из них полезет за артеф		Conrack
104			Сцена	Опытный сталкер рассказывает, что появилась группа новичков, которые хотят сража		Conrack & t_G_M_
105			Идея	Отряд сталкеров-бойцов, сражающихся против бандитов на болотах. Используют мас		Conrack
106			Сцена	Отряд сталкеров-бойцов на болотах (см. сцену №105) просит игрока завести в засаду н		t_G_M_
107			Сцена	Игрок со старым охотником отправляется в логово кровососа. Там обнаруживаются ма		Conrack
109			Сцена	Игрока просят провести в Зону группу новичков. Миссия делится на две части. Первая		t_G_M_
110			Сцена	У медика в лазарете без сознания лежит сталкер, страдающий от острой лучевой боле		Conrack & t_G_M_
111	r**		Идея	Абсолютно адекватный сталкер при встрече с другим неожиданно его убивает, причём		Conrack & t_G_M_
113	m**		Идея	Если за голову игрока назначена награда, игрок может прийти к заказчику, предъявит		t_G_M_
114			Идея	Умирающий сталкер просит игрока передать редкий (единственный в своём роде?) ар		Conrack & t_G_M_
118			Сцена	Игрок встречает сталкера, который собирается застрелиться. Если игрок вмешиваетс		Conrack & t_G_M_
119			Сцена	Игроку необходимо получить предмет у одного из сталкеров. Игрок узнаёт, что тот мёр		Conrack & t_G_M_
120			Сцена	Сталкер рассказывает игроку, что сходит с ума. Он недавно видел у стен лагеря своег		Conrack
121			Идея	Персонаж утверждает, что он слышит Зону. Зона плачет из-за вторжения людей. Он тр	Деревенская церковь	Conrack
122	s**		Сцена	Учёный просит игрока отправится с ним в качестве охраны. Он хочет проверить теори		t_G_M_
123			Сцена	Сталкер-новичок, угрожая оружием, пытается отобрать у игрока целебный артефакт. И		Conrack
125			Идея	К игроку пристаёт персонаж, который постоянно его о чём-нибудь расспрашивает. Отс		Conrack
126			Сцена	Рядом с ареной стоит хорошо экипированный персонаж, который бахвалится своими б		Conrack
127	b**		Идея	Сталкер продаёт кусок искорёженного металла под видом артефакта. Если игрок посл		Conrack & t_G_M_ & aidhz
128	b**		Сцена	Если игрок кому-то что-то продаёт на барахолке, к нему подходит местная "охрана" и п		Conrack & t_G_M_
129			Идея	Сталкеру нужен человек, который сможет провести через аномалии. Если игрок пред		Conrack
130			Идея	В Зоне присутствует торговец информацией, которому игрок может сдавать документы		Conrack & t_G_M_
133	s**		Идея	Учёные просят игрока собрать данные о мутантах. Это могут быть рассказы сталкеров		Conrack & t_G_M_
134			Сцена	Игрока просят доставить куда-то некий прибор. Когда игрок отходит достаточно дале		Conrack
136	s**		Идея	Учёные просят игрока добыть живого мутанта, не подвергавшегося воздействию непе		Conrack
138			Идея	Игрок находит раненного мутанта из разумных (например, контролёр), который просит		Conrack & t_G_M_
139			Идея	Игрок видит зобированного, который постоянно набирает код на кодовом замке, код не		Conrack & t_G_M_
140			Идея	Игрок вместе со сталкером идёт по старому зданию. Под игроком проваливается пол,		Conrack & t_G_M_
141			Рэндом	Поиск конкретных артефактов для коллекционеров. Во время поиска как игрок может п		t_G_M_
142			Рэндом	Охота на вожаков мутантных стай, сдача трофеев "Долгу".		t_G_M_
143			Рэндом	Поиск сталкера опросами недавно видевших. Искать можно как по имени, так и по сму		t_G_M_
144	b**		Идея	В определённом лагере преступников выпускают на арену (см. фичу №35), или запуска		Conrack & t_G_M_
146			Сцена	Торговец посылает игрока срочно доставить другому торговцу ценный предмет. Придя		Conrack
147			Идея	Сталкер, который изучает взаимодействие артефактов. Может продемонстрировать и		Conrack & t_G_M_
148	b**		Сцена	Самогонщик производит в пределах Зоны алкоголь, причём лучшего качества, чем зав		Conrack
149			Идея	Лидера отряда убивают ножом в лагере во время выброса, причём известны все, кто б		aidhz & t_G_M_
150			Сцена	У военных ("Долга") есть информация, что в скором времени через блокпост пройдёт		t_G_M_
151			Сцена	Сталкер просит игрока убить нескольких бандитов/наёмников, которые за ним охотят		aidhz
152			Идея	У торговца есть уникальный предмет, за который он заламывает немалую цену. Когда		aidhz & t_G_M_
153			Сцена	Над игроком пролетает вертолёт. Он уже повреждён, либо его сбивают на глазах у игр		aidhz
154			Сцена	Сталкеры утверждают, что за ними охотится Чёрный сталкер. Он уже разобрался с не		aidhz & t_G_M_
155			Рэндом	Игрок может присоединиться к любому отряду на одну миссию, если они считают, что		aidhz
156	s**		Сцена	Учёные предполагают, что при определённых условиях часть памяти зомбированного		aidhz
157	m**		Идея	Родственники сталкера наняли наёмника, чтобы тот вытащил сталкера из Зоны. Как ва		aidhz
158			Идея	Сталкер, который объединился с растением-мутантом. Как вариант - объединился с п		aidhz & t_G_M_
159			Сцена	Сталкер утверждает, что знает секрет бессмертия. Для этого ему нужно несколько ред		aidhz & t_G_M_
160	b**		Идея	Торговец жалуется, что товары приходится доставлять окольными путями. Можно пом		aidhz
161	b**		Идея	Группа сталкеров или группировка просит найти нового поставщика оружия. Можно до		aidhz & t_G_M_
162	b**		Идея	После выполнения определённого задания необходимо убить всех, у кого игрок полу		aidhz
163	r**		Идея	Сталкеры сообщают, что встретили неподалёку разведчика "Монолита". Они его рани		aidhz
164			Сцена	На лагерь сталкеров постоянно нападают мутанты. Перенос лагеря в другое место не		aidhz
165			Идея	Сталкер рассказывает, что тайники их группы постоянно кто-то обчищал, забирая сам		aidhz & t_G_M_
167	b**		Идея	Игрок добровольно сдаёт свои вещи, чтобы куда-то войти. На второй/третий визит ему		aidhz & t_G_M_
168			Идея	Группа опытных сталкеров занимается тем, что грабит бандитов (a-la Robin Hood). Как в		aidhz
169			Идея	По словам сталкеров бандиты становятся всё более организованными. Судя по всему		aidhz
170			Идея	Игрок мешает объединению мелких групп в группировку неизвестным лидером. Varia		aidhz
171	b**		Идея	Игрок может захватить существующий блокпост, поставить там своих людей и брать п		aidhz
172	m**		Рэндом	Игрок может разыскивать и сдавать официальным властям людей, которые разыскива		aidhz
173			Идея	Игрок может получить псевдособаку как одного из членов своего отряда.		aidhz
174	r**		Идея	Группа сталкеров препятствует любому изучению Зоны под девизом: "Не тревожь лих		aidhz
175	b**		Сцена	Игроку предлагают вступить в отряд боевиков. Вместе с ним в отряд вступают неско		aidhz

№	Целочка	Название	Тип	Описание	Локация	Автор
176	m**		Сцена	Игрока посылают найти и уничтожить группу противника, скрывающуюся в развалинах		aidhz
177			Идея	Отряд сталкеров, которые не убивают мутантов, предпочитая их отпугивать или обход		aidhz & t_G_M_
181			Идея	Игрока просят узнать, почему давно нет никаких известий о Сидоровиче. Дверь в его б		aidhz & t_G_M_
182			Сцена	Сталкер рассказывает, что его друг пошёл к старому заводу и не вернулся. Сходил туд		aidhz & t_G_M_
183			Сцена	Каждую ночь у лагеря группировки появляется снайпер, который работает по лагерю, п		t_G_M_ & aidhz
184			Сцена	Игрок охотится за перемещающимся источником пси-излучения (противник с пси-спос		t_G_M_
185			Идея	Если игрок сильно досаждаёт военным в определённом районе (атакует блокпосты, пе		aidhz & t_G_M_
186	a0*		Идея	Пока игрок не снял с себя обвинение в убийстве, за ним охотятся люди, ищущие людей		t_G_M_
188			Идея	Игрок обороняет укрепление "Долга" от мутантов. Его ставят у стационарного огнёмёт		t_G_M_ & aidhz
189			Идея	В подzemелье у игрока начинает барахлить фонарь - садятся батарейки. Фонарь можн		aidhz
191			Сцена	В углу, образованном стенами или забором, стоит сталкер и молчит. Когда игрок подх		t_G_M_
192			Сцена	Игрок подходит к сидящим у костра сталкерам. Внезапно, один из них нападает, оказы		t_G_M_ & Conrack
193	s**		Идея	Учёный, знающий о снах игрока, предлагает ему пройти обследование во имя науки. В		t_G_M_
194	m**		Идея	Игрока перехватывает группа персонажей. Если у игрока не очень хорошее оружие, од		Yojig & t_G_M_
195			Сцена	Два сталкера - ранее, друзья не разлей вода - теперь не общаются друг с другом. Люб		t_G_M_
196			Идея	Один из персонажей в задумчивости рисует шаржи на тех, кого встречает (референс -		t_G_M_
197			Идея	Игрок выходит на двойного агента, который в конце концов оказывается тройным.		Stohe
199			Идея	Игрок хватается за некий уступ, чтобы вскарабкаться выше, тот оказывается ненадёжн		Conrack
200			Идея	Персонаж в баре, у которого нужно узнать определённую информацию, рассказывает		t_G_M_
201			Идея	Если у персонажа в команде есть охотник, он может оделить голову убитого мутанта и		Conrack & t_G_M_
202	b**		Идея	Во время диалога в стане врага у игрока есть опция в диалоге - взять в заложники. Игр		Conrack & t_G_M_
203			Идея	Персонаж просит принести семейный альбом, оставшийся в тайнике в его старом дом		Conrack & t_G_M_
204	a0*		Идея	Самый вменяемый персонаж из отряда игрока оказывается агентом заговорщиков, и у		Conrack
205			Идея	Молчаливый боец одной из группировок несколько раз помогает игроку. Если игрок по		Conrack & t_G_M_
206			Сцена	Игроку поручают прикрывать отряд союзников снайперским огнём. Задача игрока - зан		Conrack
207			Идея	Сильно искалеченный персонаж - весь в шрамах, однорукий и на спортивном протезе		Conrack
208			Сцена	Персонаж с гранатой без чеки требует что-то у других персонажей либо у игрока (выпу		Conrack & t_G_M_
209			Идея	Изначально шумный, говорливый персонаж пропадает или умирает на глазах у игрока		Conrack & t_G_M_
210			Идея	Два сталкера спорят, в какую из группировок податься (как вариант, это Медведь и Тор		Conrack
213	b**		Сцена	После того, как игрок выполнил несколько заданий для человека из группировки, к игр		Conrack
214			Сцена	Игрок идёт по подzemелью. Из стен время от времени слышен скрежет, шорох и писк т	Логово крыс	Conrack & t_G_M_
215			Сцена	Игрока на границе лагеря перехватывают превосходящие силы противника. Когда игр		t_G_M_
216			Сцена	Игрок находит в тайнике некий предмет. Почти сразу после обчистки тайника появляет		Conrack & t_G_M_
218	b**		Идея	Если игрок начинает набирать вес среди бандитов, его останавливает группа "пацанов		Conrack & t_G_M_
221			Сцена	Бармен рассказывает, что в последнее время на базу зачастили сталкеры, которые ни		Conrack & t_G_M_
222			Идея	Персонажа, голос которого хорошо знаком игроку, похищают. Игрок находит место, в к		Conrack
223			Идея	Техник, судя по всему - бывший военный, который может подробно рассказать о каждо		Conrack
224			Идея	На игрока, идущего с группой сталкеров, нападает полтергейст. Сталкеры врассыпну		Conrack
225			Идея	Один из потенциальных бойцов отряда игрока присоединяется к нему, только если игр		Conrack
226			Сцена	Убегая от чего-то, игрок попадает в пространственный пузырь. Внутри пузыря можно с		Conrack & t_G_M_
227			Идея	Один персонаж на глазах игрока убивает другого (в перестрелке либо ядом). Игрок гон		Conrack
228	m**		Идея	Безоружный зомбированный, посаженный на привязь. Пытается достать руками любо		t_G_M_
229			Сцена	Странное эпичное сооружение, появившееся на краю Зоны. Проникнув внутрь, игрок с		Conrack & t_G_M_
230			Идея	Игрок получает заказ на поимку персонажа. Персонаж оказывается параноиком, запер		Conrack
231			Сцена	Перепуганный "свободовец" хочет, чтобы игрок помог ему добраться к базе "Долга". О		Conrack & t_G_M_
232			Идея	Остановившийся в железнодорожном тоннеле состав, от которого на развилке отходит		Conrack & t_G_M_
234			Идея	Игрок должен повторить за персонажем действие, сопряжённое с риском для жизни. Н		Conrack
235			Идея	Расследуя одно из преступлений/разыскивая шпиона, игрок заходит к одному из персс		Conrack
236	b**		Идея	Разновидность бандитов - мародёры (симметричны диггерам у сталкеров), которых не		Conrack
237	b**		Идея	Игрок должен подслушать разговор двух авторитетов. Он договаривается с персонаже		Conrack & t_G_M_
238			Идея	Помещение, в котором нет кислорода - либо вакуум, либо помещение заполнено CO2. И		Conrack
239			Идея	Игрок через решётку видит свою цель, но не может к ней добраться - проход закрыт на		t_G_M_
240	b**		Идея	Игрок с персонажем тихо проникают к некоей цели. Когда цель достигнута (взят предм		Conrack
241			Сцена	Некто перехватил отряд, доставлявший ценный груз. Известно, что товары попали на б		Stohe
242			Сцена	Игрок прибывает на склад у окраины Города. Там торговец из сцены №241 должен пер		Stohe & t_G_M_
243	b**		Идея	Игрок проникает на базу группировки под видом нейтрального сталкера, чтобы получи		Conrack
245			Идея	Игрок ловит сигнал SOS, который приводит его к пустому лагерю - либо все мертвы, либ		Conrack
246			Идея	Персонаж просит игрока отложить денег. Если игрок соглашается, через какое-то вре		Conrack & t_G_M_
247			Идея	Игрок время от времени получает на КПК сообщения от неизвестного с предупрежден		t_G_M_
249	b**		Сцена	Поначалу игрока не пускает к лидеру группировки ("Долга"? Рэкетиров?) слишком рьян		t_G_M_
250	a0*		Сцена	В один из разов, когда игрок по сюжету возвращается к Доктору, он обнаруживает, что		t_G_M_
251			Сцена	Под игроком, участвующим в бою, проваливается пол. Игрок падает в бетонный колоде		t_G_M_
255	b**		Идея	Персонажа убивают во время диалога с игроком.		t_G_M_
256			Антураж	Торговец разномастным товаром, на отказ от товара отвечающий предложением купи		Stohe & t_G_M_
258			Идея	Поиск преступника методом исключения. Преступником оказывается один из уже искл		Conrack & t_G_M_
259			Антураж	Кто-то в Зоне устанавливает связь при помощи модема (дать характерный звук).		Stohe
267			Антураж	Война группировок (ЧН) на языке участников называется Большой кашей (варианты - Р		t_G_M_
269			Антураж	Отношения между «Долгом» и «Свободой» становятся всё напряжённее. «Свобода» п		t_G_M_
271			Антураж	Когда кто-то пытается взять "налог" со сталкеров, один из них передёргивает затвор и		Conrack
278	fo*		Сцена	Когда "свободовцы" переходят в контратаку на "Монолит", игрок может встретить отря		t_G_M_
280			Антураж	Персонаж аккуратно вынимает стакан из рук другого, выпивает, так же аккуратно ставит на стол и уходит.		t_G_M_
281	r**		Идея	На Перекрёстке стоит лагерем новая полурелигиозная группировка. Они стараются не		t_G_M_ & Stohe
282	b**		Идея	В Зоне присутствуют три банды: 1) Налётчики ("гопники", "отморозки"), лидер - Йога, б		t_G_M_ & Stohe
283			Антураж	"Свобода" когда-то была создана для дестабилизации ситуации в Зоне и противодейс		Conrack
284			Идея	Игрок, сидя под окном, подслушивает разговор находящихся в доме людей. Поначалу		t_G_M_

№	Цепочка	Название	Тип	Описание	Локация	Автор
285			Идея	Персонаж держит заложника на мушке, используя его как "живой щит". Игрок должен с		Conrack & t_G_M_
286	b**		Идея	Игрок не знает, где находится некий человек или предмет во вражеском лагере. Его со		t_G_M_
291			Идея	Конфликт между официальными и неофициальными сталкерами. Вариант: официаль		Conrack
292	r**		Идея	На Перекрёстке стоит лагерем группа разъярённых сталкеров, которые хотят отомсти		Conrack
293	r**		Идея	Игрока не пускает к лидеру группировки Перекрёстка весьма доброжелательный перс		Conrack & t_G_M_
294	r**		Идея	Группировка на Перекрёстке делится на две части: те, кто был в группировке "Моноли		t_G_M_ & Conrack
295			Идея	Игрока стараются удержать от посещения какой-то территории: недалеко от него в ст		t_G_M_
296			Идея	Персонаж-шизофреник. Абсолютно адекватно беседует, но в какой-то момент влетает		t_G_M_
297			Идея	Разумный мутант, умеющий создавать фантомы, либо маскируется под человека, либ		t_G_M_
298			Антураж	Персонаж, скупающий артефакты, чтобы их уничтожить (бросить в кислотное озеро?).		t_G_M_
299			Сцена	Едва сводящий концы с концами сталкер, скупающий артефакты, чтобы накопить их кр		t_G_M_
300	b**		Сцена	Темы заданий бандитов. Мошеники: бизнес, мешающий торговцам. Рэкетирь: возме		t_G_M_ & Conrack
301	b**		Идея	Налётчики ограбили группу сталкеров, убив одного из них. Сталкеры обращаются к св		t_G_M_
302			Идея	Персонаж сообщает игроку, что один из людей в отряде игрока попал в неприятности,		t_G_M_
303	b**		Сцена	При наличии игры в напёрстки (см. фишу №91), игрока связывает в игру человек, котор		t_G_M_
304			Идея	Сталкер предлагает игроку купить у него препараты, объясняя их высокую цену тем, чт		t_G_M_
305	b**		Сцена	Игрок посещает торговца дорогими товарами. Если у игрока мало денег, к нему подход		t_G_M_
306	s**		Идея	Время от времени, при использовании устройства чтения памяти зомбированных (см.		t_G_M_
307	d0*		Идея	Отряд "Долга", с которым игрок чистит пещеры, не слишком рад приказу взять игрока в		t_G_M_ & Conrack
309	s**		Идея	В финале различных цепочек заданий игрок получает части информации, которая поз		Stohe & t_G_M_ & Conrack
313			Сцена	Жители небольшого лагеря предупреждают игрока, что по вечерам в лагерь приходит		t_G_M_
314	f**		Идея	На РЛС "Дуга" силами "Свободы" установлен ветрогенератор, с которым что-то проис		t_G_M_
317			Антураж	Похоронные традиции лагерей. "Свобода" кремирует погибших бойцов. "Долг" вывози		t_G_M_ & Conrack
318			Идея	Группа нечистых на руку "долговцев" вывозит из Зоны артефакты в гробах со своими г		t_G_M_
319	f**		Идея	Персонаж просит игрока добыть что-то с тела сталкера, погибшего в Городе от радиа		t_G_M_
321			Идея	Игрок собирает достаточно информации, чтобы убедить две враждующие группы в то		Conrack
322			Идея	Бандиты используют сталкеров, как добытчиков артефактов, давая силой или шантажём.		t_G_M_
323			Идея	Выполнив определённые условия (появление на базе игрока определённого человека)		t_G_M_
324			Идея	Торговец-бархольщик, живущий на отшибе, которому можно продать квестовые вещи		t_G_M_
325			Сцена	Диалоговая игра. При покупке одного или нескольких предметов у торговца, тот предла		t_G_M_
326			Идея	Два брата-близнеца (конкуренты в торговле?). Лица создаются на основе единого реф		t_G_M_
327			Сцена	"Позавчера"/"Хроноклазм"/"Забутье", аномальное место. Замедлило время, сохрани		t_G_M_
328			Сцена	"Зеркальный лабиринт", аномальное место состоящее из коридоров, заполненных ан		t_G_M_
329			Идея	Недалеке от Города есть пристань, от которой на моторной лодке можно добраться до болот.		t_G_M_
330			Идея	Официально "Долг" либо конфискует артефакты у сталкеров, либо обменивает их на н		t_G_M_
331			Реклама	Детский голос спрашивает, много ли это - квадратный километр, выкладываемая восемна		t_G_M_
332	d**		Идея	На одной из баз ("Долг"?) расположен стационарный огнёмёт. Вначале его нельзя исп		Yojig
333	g**		Напоминание	Проработать побочку со стукачем в СБУ, который сдаёт расследование в НИИ ЧАЗ и с		Stohe & t_G_M_
334			Идея	Прокачка снаряжения бойцов своего отряда: 1) Снаряжение меняется при выполнении		t_G_M_
335	m**		Идея	К базе игрока выходит охранник, который оскорблял его в камере в здании ВОХРы НИИ		t_G_M_
337	m**		Идея	Продвигаясь по цепочке заданий наёмников, игрок обнаруживает, что постоянно конку		t_G_M_
338	m**		Идея	Одно из заданий по цепочке наёмников - устранить ту группу, чей схрон занимает игро		t_G_M_
339	a0*		Идея	Сталкер, который выводит игрока из НИИ ЧАЗ, впоследствии присоединяется к отряду		t_G_M_
340			Напоминание	Не забыть вставить в игру Петруху и Шило после их участия в основном сюжете.		t_G_M_
341			Рэндом	Поиск брошенной техники и пометка её маячками для диггеров.		t_G_M_
342			Идея	Во время диалога с несговорчивым персонажем, если у игрока в отряде есть снайпер,		t_G_M_
344	a0*		Идея	Источник пси-излучения в лаборатории О-Сознания - контролёр, положенный в одну и		Conrack & t_G_M_
356			Идея	Научная лаборатория или мастерская размещена в старом доме-мазанке. Местное на		t_G_M_
357	b**		Идея	После уничтожения верхушки отряда бандитов, с игроком связываются боевики отряд		t_G_M_
358	b**		Идея	Небольшая банда уголовников постоянно беспокоит местных сталкеров. Когда игрок р		t_G_M_
359			Идея	Вместо обычного вынесения двери динамитом, выпилить её автогенном. Использовать		t_G_M_
360			Идея	Игрок выполняет несколько заданий для группы сталкеров, обосновавшихся в деревн	Лагерь контролёра	t_G_M_
381			Сцена	"Водоворот", аномальное место. Громадная воронка в воде, посреди реки, недалеко	Аномалия "Водоворот"	t_G_M_
382			Сцена	"Качели", аномальное место. Основано на аномалии "Магнит" (см. аномалию №46). В		t_G_M_
391			Идея	У базы "Свободы" раньше было меньше аномалий, но после того, как территория груп		Conrack
392	b**		Идея	У Распутья находится застава людей из Перекрёстка, которые говорят, что дальше жи		Conrack
395	r**		Идея	Отряд Крайнего лагеря скупает у мародёров сталкерскую одежду. Как вариант, они же	Крайний лагерь	t_G_M_
396	r**		Идея	Время от времени со стороны Крайнего лагеря в южную часть Зоны приходят странны		t_G_M_
397	d**		Идея	Элитный отряд "Долга" - Чёрная гвардия. Не сражаются с людьми кроме самозащиты,		t_G_M_
399			Идея	В крайнем лагере присутствует один из бывших представителей "Чистого неба", котор		Conrack
400		Лабиринт	Идея	Когда игрок проходит Железный лес, он вынужден идти через Лабиринт - запутанный у		Conrack & t_G_M_
402			Идея	На дальнем посту Крайнего лагеря есть сигнальный огонь, которым дозорные предуп		Conrack & t_G_M_
404			Идея	На заброшенном в лесу хуторе ГГ встречает группу наёмником с проводниками сталке		Conrack
405			Идея	Когда ГГ пробрается среди слишком высоких, чтобы забраться на них объектов в ано		Conrack
408			Идея	Для того, чтобы попасть в бункер ГГ необходимо найти зомбированного ученого с кар		Conrack
409			Идея	Когда ГГ выходит из бункера, то видит ученого стоящего на хранилище радиоактивны		Conrack
410			Идея	В здании ХОЯТ-2 среди полчища зомбированных находится прикрепленный к системам		Conrack & t_G_M_
411			Идея	ГГ подходит по дороге к упавшему дереву, или другому импровизированному перекры		Conrack
413			Идея	На базе Долга есть мемориальная доска, на которой можно посмотреть кто из Долга у		Conrack
415			Идея	В лесу находится каверна в которую можно провалиться или зайти. Зверобой посылает		Conrack
417			Идея	Ученик Зверобоя убегая от псевдособак попал в топь, в которой он находится, когда ег		Conrack
420			Идея	Казино держит группу налетчиков в лесу, чтобы "бесплатно" получать со сталкеров ар		Conrack
421			Идея	На территории Казино живет торговец параноик, торгующий через бронедверь. ГГ вид		Conrack
422			Идея	Среди рабов-гладиаторов пленный СБУшник, которого нужно освободить. Поскольку т		Conrack
423			Идея	На заставе перед Казино группа охранников своевольно берет плату за проход.		Conrack

№	Цепочка	Название	Тип	Описание	Локация	Автор
424			Идея	Где-то рядом, или под, Казино есть секретная арена, где происходят самые кровавые и		Conrack
425			Идея	На территории Казино есть бараки, в которых живут гладиаторы, которых можно порас		Conrack & t_G_M_
426			Идея	На территории Казино есть закрытый сборочный цех, где рабы собирают оружие на пр		Conrack
427			Идея	Когда ГГ обыскивает аномалию, ее окружает отряд наемников и начинает обстреливат		Conrack
428			Идея	ГГ встречает группу бандитов, которые ищут сталкеров робин-гудов, при этом напада		Conrack
429			Идея	На глазах ГГ падает подбитый бандитами военный вертолет, когда ГГ спасает выживш		Conrack & t_G_M_
430			Идея	ГГ встречает сильно облучившегося ученого, которого можно спасти Анти-радом. Впс		Conrack
431			Идея	Наемники присылают заказ, захвата груза военного конвоя. Как вариант с ГГ на мисси		Conrack
432			Идея	Наемники присылают заказ, по охране человека, до прибытия группы сопровождения.		Conrack
433			Рэндом	Время от времени игрок через систему связи с центром наёмников получает заказы на		Conrack
434			Идея	ГГ встречает сталкеров, которых вытащил с болота на дороге. Их встретили бандиты и		Conrack
435			Идея	Болотные духи просят ГГ выследить логово мутантов. Для этого ему нужно жучком пог		Conrack
436			Идея	ГГ находит в аномалии труп долговца, когда он рассказывает об этом на базе Долга ок		Conrack
437			Идея	Молодой долговец поддавшись искушению полез в аномалию за артефактом, но силы		Conrack
438			Идея	ГГ с группой долговцев направляется отвоевывать заставу у бандитов, но по пути попа		Conrack
439			Идея	Долговцы отбив заставу у бандитов и отразив штурм свободы, узнают о расположенно		Conrack
440			Идея	Кто-то блокирует поставки контрабанды в Город, Бармен просит разобраться с этой пр		Conrack & t_G_M_
441			Идея	На патруль военных напала стая псевдособаки. Ранев одного в патруле, чтобы замедл		Conrack & t_G_M_
442			Идея	На глазах ГГ военные задерживают сталкера новичка за попытку несанкционированно		Conrack
443			Идея	Сталкер просит ГГ помочь ему найти новичка который отправился в определенный дом		Conrack & t_G_M_
444			Идея	Группа охотников предлагает ГГ охоту на псевдособак, рядом с городом. ГГ идет с груп		Conrack & t_G_M_
445			Идея	К югу от Города расположена заставе перед мостом. Когда ГГ проходит через нее, стал		Conrack
446			Идея	К югу-западу от Города расположена заставе перед мостом. Когда ГГ проходит через н		Conrack
447			Идея	Пара сталкеров неофициалов просят ГГ помочь вернуть вещи одного из группы. Когда		Conrack
448			Идея	Сталкеры просят ГГ помочь им достать тайник. В начале, они проходят мимо дороги, п		Conrack
449			Идея	ГГ заходит в схрон, просторное помещение, вместе с группой сталкеров. Те включают		Conrack
450			Идея	ГГ ловит сигнал СОС, или просто странный сигнал, от ближайшего сооружения. Когда		Conrack
451			Идея	На глазах ГГ более опытный сталкер посылает более молодого сталкера-отмычку в ан		Conrack
452			Идея	У аномалии один из сталкеров попав под сильное пси воздействие атакует своего нап		Conrack
453			Идея	Бандиты захватили достаточно большой лагерь неофициалов, часть из них взяв в пле		Conrack
454			Идея	Пропадают диггеры. ГГ отправляется на их поиски и находит проход среди радиоактив		Conrack
455			Идея	ГГ ищет необходимую ему деталь на кладбище вертолетов. У одного из вертолетов егс		Conrack
456			Идея	ГГ выходит к аномалии, в которую свободовцы, под прикрытием, устанавливают датчик		Conrack
457			Идея	ГГ с ударной группой свободовцев ночью проникает к лагерю бандитов. Свободовцы а		Conrack
458			Идея	ГГ подрасывают приглашение на встречу, в здании недалеко от базы Свободы. Там ГГ		Conrack
459			Идея	ГГ видит, как на его глазах образуется аномалия, в результате исследований оказывае		Conrack
460			Идея	ГГ узнает что в "Чертовом доме" есть тайник одного из свободовцев. Координаты тайн		Conrack
461			Идея	Причинной поломки ветрогенератора являются несколько мимиков, одетых под свобо		Conrack
464			Встреча	Если отряд бандитов встречает менее сильный отряд сталкеров, они их грабят. Игрок		Conrack & t_G_M_

№	Автор	Тип	Описание
4	G. M.	Звук	При наведении курсора на персонажа (после появления подлики с его именем) притглушать все звуки, кроме его голоса и голосов связанных с ним персонажей.
5	G. M.	Геймплей	Ограничить размер инвентаря. Работы инвентаря на экране таким образом, чтобы не какой предмет помещался в каждую ячейку. Ограничивает количество тактового ялама. больше одной гитары или РПГ-7 не возьмешь.
12	G. M.	Антураж	Выдающиеся топологи. Все вещи, участвующие в топологии, в принципе выкладываются на стол. То же для ремонта/улучшения.
15	G. M.	Физика	Если не отыгрывается анимация смерти, передать редгуду импульс от попадания. Возможно, искусственно усилить его. Как вариант, просчитывать ту часть импульса, которая необходима для пробития брони, и передавать редгуду оставшуюся часть.
20	G. M.	Антураж	При смерти главного персонажа камера показывает, как он отыгрывает анимацию смерти. Как вариант, кинематографично показывается то, что его убивает: подходит наемник и пускает пулю в лоб, кровосос наклоняется и все заслоняют его щупальца; и т. д.
21	G. M.	Антураж	Если рядом с лицом игрока в землю попадает пуля или на земле взрывается граната - визор противника игрока забрызгивает грязью. То же происходит, когда игрок с рамку падает в грязь (легаче положение).
22	G. M.	Антураж	Детализация камуфляжных лок "Колье, 388", которые могут мигать бедрами.
24	G. M.	Антураж	Светящийся мех (сгибы/швы) кирзисты, которые можно освещать места где энергетический свет светлится нелогично.
25	G. M.	Геймплей	Электронка не работает во время выборов. Приборы отключаются в порядке стоимости и неэкранированности: дальняя связь, детекторы живых существ, системы автозащита цели, приборы ночного видения и тепловизоры, детекторы аномалий, и, в последнюю очередь - КПК. Во время пик
27	G. M. & Conrack	Антураж	Возможность приема радиостанций, находящихся вне Зоны. Перекрытие радиовещания экстренными сообщениями: предупреждениями о выборах, сигналами СОС, и т. п.
31	G. M.	Геймплей	Близости военных в Зоне. Можно штурмовать, можно договориться. Если договорился с одной смелой, в попал на другую - нужно опять договариваться. Возможны вариации: неподутный сержант; неожиданное изменение графика смен; увеличившаяся поштина; и т.д.
34	G. M.	Геймплей	К группе игроков могут примкнуть тени, шрек и снайперы. Они не выходят на внешние миссии, остаются на базе.
35	Conrack & I. G. M.	Геймплей	Арена. Как вариант, бой могут проводиться напольными оружием (см. сравнение №3). Как вариант, можно договориться, и участвовать в бою с реальным оружием. Варианты боя: один на один; группа на группу; все против всех; чемпионат на выбывание; стрельба по мишеням на скорости
36	G. M.	Геймплей	Варьяе арены: происхождение аномалий при стенах зрителей. Варианты: одновременное происхождение аномалии несколькими участниками на скорость; бой в туманной аномалии до последнего выжившего (можно добавить в бой кровососа); командный бой за артефакт в аномалии.
38	Conrack	Геймплей	После того, как игрок настроит каию-то группу против себя, за ним начинают охотится хорошо вооруженые отряды. В КПК их командиров есть запись о том, что за голову игрока назначена награда.
39	G. M.	Диалог	Чтобы помять игрока в диалог, персонаж хватает его рукой за плечо. Один из вариантов диалога - сбросить руку/валть "на Орево".
47	G. M.	Геймплей	Игрок может спрашивать статистику о конкретном персонаже. В зависимости от отношения определенного персона к игроку и его осведомленности, можно узнать: общую информацию ("там синиформа"), наличие протиника ("и целое логово плетей"), их количество ("их там полдства, так то
50	idnzh	Геймплей	Плывучи, расстояние протиниками: протиникальная мена полдик земли, плакируется гусской (или варской) растюка (столбики с верфкой, гивидируется ножи), ворья мая (земля, по текстуре отличающаяся от окружающей, гивидируется броском чего-то тяжёлого); возможно - ан
51	idnzh	Геймплей	Бойцы отряда игрока могут выолнить заоригинальное действие во время миссии: прыгнуть с плакиной; разведка; одновременное снятие часовых; локж пути через аномалию.
53	idnzh & I. G. M.	Геймплей	Некоторые прелестия игрок может пресодеть, зажав кнопку прыжка - отыгрывается HUD-анимация, в которой игрок перелезает через преграду. То же возможно и для лестниц: чтобы прилестис с ней, нужно нажать кнопку прыжка, глядя на лестницу. Так же можно сделать и карабины по ст
54	idnzh & I. G. M.	Геймплей	Применение аптечки не мгновенно. Некоторое время отыгрывается HUD-анимация, и только потом наступает эффект. Возможны аптечки с разной скоростью применения из-за различной лекарственной формы.
55	G. M.	Антураж	Патроны лежат не только в виде коробок, но и в виде магзинов.
60	idnzh	Физика	Отключать редгуду через некоторое время после смерти или ирощать его просвет. Возможно, временно включать снова при попадании тела в радиус действия вырытаты. Позводит оставить большее количество трупов за счёт никому не нужного и нереалистичного функционала - слваиги
61	G. M.	Геймплей	Техник зарбыве случает сильно поповное снаряжение - "на детали". Прозрача юм такого снаряжения даёт постоянную оценку. Как вариант, стоимость поповного снаряжения нисчислется на условный "счёт" у конкретного техника, из которого впоследствии вычитается стоимость ремонт
62	idnzh & I. G. M. & Conrack	Геймплей	Техник может собирать снаряжение из наборных составляющих, разбросанных по игре. Можно обставить как улучшение основной детали боем мелочи. Например: детектор можно собрать из основной платы, экрана и антенны; дробовик Remington 870 MCS собирается из ствольной коробки
67	Conrack	Геймплей	Бросочку противником гранату можно устеть отбросить в сторону клавишей "use".
68	Conrack	Геймплей	Орево вокруг источников света в тумане.
70	Conrack & I. G. M.	Антураж	В базе есть музыкальный автомат/проигрыватель, через стандартное диалоговое меню которого можно ставить определённую музыку.
71	G. M. & Andy	Диалог	Если игрок что-то спрашивает у персонажа, и пока тот не договорил, задает вопрос другому персонажу, первый прерывает фразу и проигрывает соответствующий звук (возмущенное мычание/покашливание/краткая фраза в стиле "ну-ну"). Если опять поговорить с первым, он скажет что то в
72	Графика	Графика	Пыль в воздухе в заброшенных помещениях.
75	G. M.	Геймплей	Возможность ставить свои метки (одну навигационную метку) на карте и выбирать их, вызывая появление указующей стрелки на миникарте.
79	G. M.	Антураж	При смертельном попадании в протиника у него на одежде проскакивает литью крови в точке попадания. Если персонаж был пристрелен в грудь - изо рта по лицу стекает полоска крови.
86	G. M.	Геймплей	Видеть использование шпала (см. Item №3). Вариант №1: бой на расстоянии с фидером, выстрел шпала оружие. Необходимо за короткий промежуток времени раныть бодера, прыгав тот постоянно отводит прицельную линию в сторону. Камера не может выйти за пределы конуса, и
87	G. M.	Графика	Визуальная область, включающая всё, что через неё видно, выцветать до черно-белого. Можно вышать на аномалию и как ауру соответствующему артефакту. Использовать аналогичный механизм для селки (аномалии "Безвременье"). Камера не может выйти за пределы конуса, и
89	G. M.	Геймплей	Зональное ранение. Если игрок ранен в руку, онкается точность стрельбы и/или возможно использовать только малое оружие; при системном ранении прицельно невозможна. Если игрок ранен в ногу, онкается скорость передвижения и/или исчезает возможность прыгать; при
90	G. M.	Мини-игра	Автомат морского боя (на базе). Упомянуть, что такие автоматы устанавливались на подводные лодки.
91	G. M.	Мини-игра	Нервисты (на базе). Некоторые нервисточками издают частые, частотный, ит. Наличие возможности заитить обман.
92	G. M.	Мини-игра	Одно в полонных (исполнен). Возможность играть на фоне, который персонаж тоже вводит.
93	G. M.	Мини-игра	Тар. Выходить по банкам/бульбам (статья); по мишеням в форме мутантов ("Дити"), по врагам (исбаты); по мишеням в форме людей ("Свобода"). Как вариант, при стрельбе по мишеням различать их по виду, начисляя разное количество очков за "убийство" или промах; зомбированы
94	G. M.	Геймплей	Ближний бой с мутантами, вариант "удар - ответ". Мутант предупреждает об атаке (собака предпадет к земле и рычит), после чего атакует (собака прыгает на игрока). Игрок должен вовремя нажать клавишу, соответствующую защите от конкретного типа атаки. Варианты: клавиша ближнего бо
95	Stohe & I. G. M.	Геймплей	Ближний бой с мутантами, вариант "пульт боя". Мутант хватает игрока, камера центрируется на мутанте. В ответ на действия мутанта игрок должен нажимать клавиши "атака"/"блос", продвигаясь по дереву анимаций. В зависимости от выбранных ветвей дерева побеждает игрок или мутант.
96	G. M.	Графика	Густой туман с видимостью ~в 10 метров. Турбосты - срывает собой огласный ландшафт; мутантов и аномалий; притлушает любое освещение, в том числе фонарь игрока; искажает звуки. Преимущества - позволяет спрятаться от противника, в туманной аномалии хорошо заметен невидимый
97	G. M.	Геймплей	Кусты не только дают шум при перемещении через них, но и замедляют продвижение. Как вариант, с помощью ножа можно пробраться сквозь кусты, не снижая скорости движения, но издавая больше шума. Кусты, расположенные на краю игровой зоны, замедляют вплоть до полной остано
98	G. M.	Антураж	Трупы не исчезают мгновенно сами по себе. Они прозаодят три стадии разложения - щель, полуразложившийся, оскет - под воздействием сплетавшихся ворон (под открытым небом) и выстающего "Шлепа" (под землей, см. аномалию №37).
99	G. M.	Геймплей	Описание добавляет инерцию к управлению персонажем. Персонаж не сразу начинает указанное действие, и не сразу его заканчивает. Например, при попытке прыгнуть вперед персонаж делает на несколько шагов больше, чем нужно; при стрельбе будет держать курок, даже если закончила

№	Автор	Тип	Описание
1	G. M.	HUD	Минимизация интерфейса. Миникарта - на КПК в левой руке. Встроенный в КПК детектор. Там же - необходимые индикаторы.
2	G. M.	КПК	Внутримировая энциклопедия в КПК. В раздел каждого события добавляются любые услышанные о нём слухи.
3	G. M.	HUD	Выводить сообщения о выезде/смене/завершении задания и т.п. последовательно, по очереди. Слать их в очередь, выводить следующее, только когда истекло время показа предыдущего (a-ya Witcher).
4	G. M.	КПК	Заносить в отдельный раздел КПК все звуковые записи и фотографии документов. Дать возможность повторно прослушивать записи.
5	G. M.	HUD	При обновлении/отмене/провалу/выполнении задания кратко описывать причину в стиле: "Выполнено. Передан предмет и устранены свидетели"; "Провалено. Погиб сержант Петренко"; "Обновлено. Цель сменила маршрут".
6	G. M.	Управление	Бросок гранаты происходит по нажатию клавиши. Выбор гранаты для броска происходит через радиальное меню при удержании той же клавиши.
7	G. M.	Управление	Геймплад: LAJ - перемещение; RAJ - камера/выбор точки стрельбы/выбор в радиальном меню; RB - оптический/открытый прицел + автоприцеливание на враге или радиальное меню на невраждебном персонаже; RT - выстрел; RB - бег/адаптивное перемещение; RT - присядь; A - действие; B -
8	G. M.	КПК	Раздел "Личности" в КПК. В раздел заносится информация об уникальных персонажах, которых игрок встречал, или о ком слышал. Информация включает в себя изображение и дополняющую текстовую информацию. Референс - "информация к размышлению" из "17 мгновений весны".
10	Witcher	HUD	Усталость показывается как нарастающий блик по углам экрана, угловое дыхание и постепенное замедление скорости движения.
12	G. M.	HUD	Хитмаки показывают не только направление атаки и её тип, но и служат индикатором интенсивности повреждения. Так как хитмаки со временем бледнеют и исчезают, большое количество хитмаков на экране значит, что игрок на грани смерти.
13	Colnack	Управление	Бег при спуске по лестнице приводит к быстрому спуску.
14	G. M.	Управление	Переагрузка происходит по нажатию клавиши, по её зажатии появляется радиальное меню выбора боеприпасов.
15	G. M.	Управление	По зажатии клавиши ножа появляется радиальное меню выбора оружия, в котором есть действие "спрятать оружие".
16	G. M.	Управление	Через O-ряд можно: извлечь/спрятать детектор, надеть/снять противогаз, взять в руки датчик артефактов.
17	Colnack	HUD	Принадлежность персонажа к какой-либо группировке нельзя узнать, просто наведясь на нём. Персонажи идентифицируются цветом и контуром одежды/формы.

№	Автор	Тип	Описание
2	G. M.	Аномалия	"Пресс" и "Батут", гравитационные аномалии. Первая - концентрированный вариант. Возрастает вес несомо
4	G. M. & Andz.	Аномалия	"Ива" и "Корни", растительные аномалии. Первая - ожившие ветви, вторая - поющие корни. Если игрок
7	G. M.	Аномалия	"Тростина", "Глаза", часть воздушного покрытия или простой земли, сливающаяся по виду с окружающей
10	G. M.	Аномалия	"Комета" и "Тесла", движущиеся аномалии. Первая - огромный шар, вторая - шаровая молния. Движутся по
12	G. M.	Аномалия	Плоды аномальных растений. При попадании разлетаются туманной пеленой, скрывая от противника
13	G. M.	Идея	Электромитные аномалии воздействуют на приборы так же, как и выброс (см. флуд №25). Как вариант, аномалии произвольно меняют ориентацию миниатюр, компаса, карты аномалий на детекторе.
15	G. M.	Идея	Детекторы бурки включаются, впадают на аномалии. Некоторые аномалии могут вести себя активно. Например, быстрее притягивает "Тесла" или активнее перемещаются мины в "Ржавине" (№23). Другие - могут разрушаться. Становится более приемлема "Линза" (№32), на поверхно
16	Andz.	Аномалия	"Мороз", аномалия низкой температуры. Поверхности внутри аномалии покрываются льдом, заставляя игрока скользить и попадать в суровые, временно удорожающие в аномалии. Артефакты и предметы, которые можно было бы получить, примёрзает к земле. Чтобы их взять, необходимо акт
17	G. M.	Идея	На некотором расстоянии от термальных аномалий существует растительность, намного более зелёная, чем в стандартной Зоне. Возможно - тропические растения.
19	Andz.	Аномалия	"Сигнел", висюльки в воздухе объекты, издающие гул, который нарастает по зависимости от уровня шума в определённом радиусе. Если превышает определённый порог шума, с громким свистом устремляются к источнику, ударом нанося повреждения и разрушаясь. Сами по себе являются
20	Andz & G. M.	Аномалия	"Ржавина", область, прорывающая рыжий пылью. При любой активности внутри области пылью покрывается в
21	G. M.	Идея	Не забыть, что аномалии влияют не только на картинку, но и на звук.
23	G. M.	Аномалия	"Палица"/"Палитина"/"Леска". Блестящая тонкая нить, натянутая между объектами. С лёгкостью прорезает пластик и кевлар, в свою очередь легко передевается металлом (ножом). При прикосновении живого существа обрывается, оставляя глубокие, но почти не кровоточащие порезы. Спос
24	Conrack	Идея	Влияние погоды на аномалии. При влажной погоде или воде воле мощност электростатических аномалий уменьшается, а радиус поражения при срабатывании - увеличивается. То же - для высокотермальных аномалий, создающих при срабатывании горячий пар. В свою очередь, при влажн
25	Conrack & G. M.	Аномалия	"Запись"/"Запись"/"Плывот". Стеллер или мутант, циклически поворачивающий один и те же действия. При приближении постепенно растворяется в воздухе, при удалении - вновь появляется. Берёт неожиданностью; примеры - бегущий стеллер или направляющий мутант. Как вариант, после п
26	Stohe & G. M.	Идея	Опасность аномалии прямо пропорциональна количеству артефактов в ней. Когда игрок или ИС забирают артефакты, опасность аномалии понижается (исчезают мины, уменьшается интенсивность поля), и опять повышается при появлении новых артефактов во время выброса.
27	G. M.	Аномалия	"Огонь", обжигающая поверхность. Механизм работы тот же, что и у обычной огневой аномалии, но
29	G. M.	Аномалия	"Ртуть". По земле/бетону/асфальту разбросаны обычные на вид пули. Когда что-то пытался в них вступить
31	Conrack	Аномалия	Сильный ветер, несущий облака радиоактивной пыли. Вынуждает носить противогаз, сильно уменьшает
32	G. M.	Аномалия	"Линза", гравитационная аномалия. Висюлька в воздухе область в форме двояковыпуклой линзы ~2 метров
34	Stohe & G. M.	Аномалия	"Одурманит", растительная аномалия. Похожа на гигантские плодоспореющие одурманители. Реализует на звук пухлячий семени, при превышении определённого уровня шума варьруется облаком токсичного, легко носимого ветром пуха. Через некоторое время одурманители "перевариваются",
35	G. M.	Аномалия	"Железа", радиоактивная аномалия. Механизм работы тот же, что и у обычной радиоактивной аномалии, но
36	G. M.	Аномалия	"Стрелы", токсичная аномалия. Выглядит, как неравномерное пятно слизи на потолке, расположенное над пугей слизи на полу. Времени от времени слизь на потолке собирается в густую каплю, которая медленно, длинной нитью спускается в пугу. В какой-то момент силы поверхностности нати
37	G. M.	Аномалия	"Шел"/"Лоза", растительная аномалия. Телесного цвета лоза с чёрными шипами и тавими же корнями. Довольно быстро вырастает на брошенных трулах существ, погубив в подземельях Зоны. Погубёнными в тело корни поглощают плоть, по пути разрушая металл, пластик и керамику; с
38	G. M.	Аномалия	"Мок"/"Лишайник"/"Рициния"/"Ягель", световая аномалия. Пятна слабеевещаемого мха/лишайника на стенах. При наличии источника света (огонь выстрела, фонарь) начинают светиться всё сильнее и сильнее. Если источник света исчезает - свечение аномалии постепенно начинает спада
39	Conrack	Аномалия	"Хлопушка", звуковая аномалия. Не имеет визуального проявления. Обнаруживается по низкому гулу или по сильному ху от всех звуков. Реализует на шум - при достижении определённого уровня громкости вызывает с громким хлопком, действуя аналогично светящумовой гранате.
40	Conrack & G. M.	Аномалия	"Лабиринт", пространственная аномалия. Действует в местах с одороваыми местностями: тоннелях, высотных домах, лесах. Незаметно для игрока переносит его в другое место, не позволяя добраться в центр "лабиринта" или выйти из него. Каждый "лабиринт" имеет определённое условие
41	Conrack & G. M.	Аномалия	"Маленький пузырь", гравитационная аномалия. Летящая в воздухе сфера, выглядящая как большой мыльный пузырь. При прикосновении к чему-либо лопается, нанося сильный удар. Может быть разрушена выстрелом, болтом или взрывом. Как вариант, рождается в аномалии "Ртуть" (см. а
42	Conrack & G. M.	Аномалия	"Бульбашка", неправильной формы темный камень, является источником сильного пси-излучения. Если рядом находится живое существо, рыками передвигается к нему, когда существо не смотрит на камень. Обычно встречается группами в местах пси-пробоя.
43	G. M.	Аномалия	"Пси-пробой", зона с сильным пси-излучением. Бьёт по психике живых существ, вызывая артефакты, смятие с ослеплением (см. флуд №99). Создает фантомов, наносящих вполне реальные повреждения существам внутри зоны, но разрушающихся от одного прикосновения. Как вариант, вешает
44	G. M.	Идея	"Разместить в аномалии "Ржавина" (см. аномалию №25) рассыпающаяся в ржавую пыль вещь: станки, автомобили, части галереи и лестницы.
45	G. M.	Аномалия	"Полдень"/"Линза", пси-аномалия. Все объекты в аномальной зоне обрывают тени колонной длины, но тени движутся, как будто источник света вращается вокруг объектов. Если игрок попадает в такую тень, он получает сильное пси-повреждение. Как вариант, нужно перебраться между те
46	Conrack & G. M.	Аномалия	"Манит", пространственная аномалия. Находящиеся внутри аномалии объекты определённого характера (металлические/бетонные/органические) висят в воздухе или движутся каждый со своей скоростью по определённым траекториям. Движущиеся объекты при столкновении могут повред
47	Stohe	Аномалия	"Блеск"/"Память"/"Анархизм", временная аномалия. Посреди старых, ржавых оружейных зоны стоит новейший, яркий, блестящий предмет: детский трёхколёсный велосипед, автомат с газировкой, новый запрорец и т. д. По прикосновению к предмету, игрок получает повреждение, а пред
48	Stohe & Stohe & Tolmachev	Аномалия	"Зеркало"/"Отражение", пространственная аномалия. В пространстве прощидит линия, по которой объект
49	Conrack & G. M.	Аномалия	"Варено", высокотермальная газовая аномалия. Грязевые сгусты, в которых наддуваются и сжимаются бульбашки появляются пузыри равного размера. Поглывший пузырь выпускает небольшое облако расширяющегося газа. Если в этом облаке появится источник пламени (выстрел без пламегасити
50	Conrack & G. M.	Аномалия	"Тепло", высокотермальная аномалия. Сеть небольших, но пугубых пуг. С определённой периодичностью на каждой пугубой выжигается стоб ильшая вода, разбрызгивающая горячие капли. Предупреждение об извержении - короткий низкий гул. Чтобы попасть в центр аномалии, игрок д
51	G. M.	Аномалия	"Тень"/"Тум"/"Темнота"/"Сумрак"/"Утопь", пси-аномалия. Непрозрачно чёрное облачко тати, при по

№	Автор	Тип	Описание
1	I. G. M.	Идея	Тройное назначение артефакта: 1) влияние на носителя, просто находясь в рюкзаке. Чтобы артефакт в рюкзаке не воздействовал на носителя, его нужно поместить в контейнер; 2) активное использование - метание, активация; 3) Пассивное воздействие артефакта во время нахождения в аномалии
2	I. G. M.	Артефакт	"Манок". При активации (бросок) применяет магнетизм к себе, отталкивая от других целей.
3	I. G. M.	Артефакт	"Душа". При активации (удержание в руке) ненадолго делает игрока невидимым, но неспособным двигаться.
4	I. G. M.	Артефакт	"Песок". При активации (удержание в руке) замедляет окружающий мир/ускоряет игрока, но оставляет только одну свободную руку.
5	I. G. M.	Артефакт	"Звуд". При активации (бросок) генерирует ультразвук в небольшом радиусе. Временно выводит противника из строя. Может задевать использующего.
6	I. G. M.	Идея	Комбинирование активного использования артефактов. Например, если метнуть один артефакт в другой - происходит взрыв. Если один артефакт рождает аномальную зону, другой её нейтрализует.
7	aiñh & I. G. M.	Артефакт	"Свистун". Хрупкий артефакт, который можно взять, только тихо приблизившись. При превышении определённого порога шума летит к источнику, разбиваясь при ударе (см. аномалию №19). При активации (установка) зависает в воздухе, переходя в свой обычный режим ожидания шума (аналогично артефакту "Свисток").
8	I. G. M.	Идея	Бродячие артефакты при передвижении издают звук, зависящий от типа артефакта. Пути, по которым ходят бродячие артефакты, определённым образом выделены: протоптанная тропинка через поле; выжженная полоса травы; колея; отверстие в камне/дереве.
9	I. G. M.	Идея	Выходят различные типы артефактов. Препараты либо защищают от накопления радиации, либо временно нейтрализуют её эффекты.
10	aiñh & I. G. M.	Артефакт	"Снедь". Тонкие кристаллические пластины, преломляющиеся под слоем рыжей пыли в аномалии "Ржавчина" (см. аномалию №20). Чтобы найти, необходимо поднять пыль в воздух, что черевато повреждением снаряжения. Как вариант, при активации (установка) на короткое время создаёт в воздухе туманную зону, которая мешает противнику ориентироваться.
11	aiñh & I. G. M.	Артефакт	"Светляк". Мягко светящийся артефакт. При простом удержании в руке несильно освещает окружение. При активации (бросок) ярко вспыхивает (сродни светозвуковой гранате). Как вариант, после вспышки разлетается светящейся жидкостью, которая некоторое время продолжает освещать местность.
12	Sonack & I. G. M.	Идея	Взаимодействие аномалий и активного использования артефактов: звуковым ударом "Звуд" временно дестабилизировать гравитационные аномалии, чтобы успеть охватить их и побегать, создать туманную зону повех электромагнитной, чтобы увеличить площадь действия последней, либо повех огненной.
13	I. G. M.	Артефакт	"Болотная капуста". Артефакт, являющийся остатком болотного льва (см. мутанта №16). Кормится с кусками плоти. Формируется, когда кто-то погубляет в воронке болотного льва.
14	I. G. M.	Идея	Некоторые артефакты охватываются от любого живого существа. Чтобы их взять, необходимо зажать артефакт в упол.
15	I. G. M.	Артефакт	"Калле"/"Амба". Артефакт аномалии "Ртуть" (см. аномалию №29). Обычно находится под поверхностью аномалии, вне досягаемости игрока. При срабатывании аномалии выплывает наружу, после чего медленно ползёт назад.
16	I. G. M.	Идея	Если у игрока с собой есть артефакт без контейнера, то при вхождении в соответствующую аномалию её активность повысится. Чтобы артефакт действовал на игрока, он должен быть извлечён из контейнера.

№	Автор	Тип	Описание
1	I. G. M.	Доп. снаряжение	Осветительные/сигнальные ракеты. Используются для подачи сигнала или для освещения местности. Как вариант, осветительные шапки для темных помещений. Сделать фонарь более направленным.
2	I. G. M.	Боеспособ.	Граната для подствольного гранатомета ВФГ-21П. При применении происходит мини взрыв, который подбрасывает гранату на 1,5 метра вверх, где она и взрывается. Повышает эффективность поражения осколками.
3	aihtz & Conrack & I. G. M.	Оружие	Нагнетательное оружие. Варианты: 1) ствол, металлической дробини, бесполовые против брони, но усиленные при попадании в незащищенную часть тела. 2) резиновые пули/взв. вац (травматического действия); 3) электрошоковые бесполовые для гладствольного оружия (Тагг ХХЕР).
4	I. G. M.	Доп. снаряжение	Прибор, реагирующий на при-ативность (посл-пробой, действующая на писюми артефакты, контроль, дог-собака, укаж Припяти). Как вариант, детектор показывает активные источники посл-излучения.
5	I. G. M.	Доп. снаряжение	Датчики присутствия артефактов, которые можно расставлять в анималиях. Датчик расставляет не только игрок, но и другие стелтеры. Датчик группировок поменял их символами.
6	aihtz	Улучшение оружия	Навес на оружие в виде небольшого зеркала, дублирующий миниарту в КПК. Позволяет смотреть на миниарту, удерживая оружие обеими руками.
7	I. G. M.	Доп. снаряжение	Устройство, позволяющее проследить за объектами, получающими облучение от источника (см. сканы №154).
10	I. G. M.	Боеспособ.	След за летящей гранатой. Позволяет игроку видеть, как он бросил гранату, и отуда временная граната приметела к нему. Сделать опцию для отключения.
11	I. G. M.	Оружие	Если расстояние от центра зеркала до прелативия меньше, чем расстояние от конца ствола оружия от плеча актера, актер поднимает оружие в небоевое положение. Как только расстояние становится больше - опускает. Таким образом будут иметь значение длина ствола и приклада: укороченное оружие становится а-la mounted gun - игрок теряет возможность перемещаться обычным образом, и перемещается только вокруг точки установки оружия, смещая прицел.
12	I. G. M. & aihtz	Оружие	Некоторые виды оружия можно поставить на оси (снайперские винтовки, пулеметы) из лежачего положения. В этом случае оружие становится а-la mounted gun - игрок теряет возможность перемещаться обычным образом, и перемещается только вокруг точки установки оружия, смещая прицел.
13	aihtz	Доп. снаряжение	Прибор, позволяющий видеть Указ-Припяти, Дробовики и "Черепашки" либо прибор, позволяющий рассмотреть их (см. снаряжение №4).
14	aihtz	Оружие	После заставки оружия по кнопке переработки производится анимация, в которой игрок приводит оружие в порядок (например, был его основанием ладони в районе затвора, затем передвигает затвор).
15	I. G. M.	Доп. снаряжение	Дать автозавяз цепи как улучшение бинокля.
16	I. G. M.	Доп. снаряжение	Детектор артефактов показывает артефакты в инвентаре у стелтеров, если артефакты не в контейнере.
17	aihtz	Доп. снаряжение	Ультрафиолетовый фонарь, видимый только через прибор ночного видения. Доступен как отдельный предмет и как навес на оружие.
18	I. G. M.	Доп. снаряжение	Обычный фонарь изначально доступен только в виде мобильного, который в ночных условиях повышает вероятность попадания игроку. Впоследствии становится доступным фонари на оружие.
20	aihtz	Улучшение оружия	Подствольный дробовик. Позволяет использовать тот же набор боеприпасов, что и обычный: картечь, пули, резиновая пуля, взв. вац (травматического действия), Тагг ХХЕР (электрошок).
21	aihtz & I. G. M.	Оружие	Если игрок пытается прицеливаться в припод, упревшись в невысокое укрытие (см. снаряжение №11), он автоматически приставит, чтобы иметь возможность стрелять через укрытие. Когда игрок отступает кнопку прицеливания, он возвращается в обычное положение.
22	aihtz	Оружие	Из лёгкого оружия (пистолет, пистолет-пулемёт, укороченный дробовик) можно стрелять с одной руки, когда во второй находится детектор/КПК. При этом точность стрельбы падает обратно пропорционально удобности и лёгкости оружия.
23	Conrack & I. G. M. & aihtz	Улучшение брони	Игрок может установить уникальную модификацию на экзоскелет: вывод питания для внешних систем. С этим улучшением игрок может подойти к любому стационарно установленному "минигану", снять его с креплений и подключить к выводу питания экзоскелета. Как вариант, есть набор ору
24	Conrack	Оружие	При стрельбе из снайперского оружия можно временно задержать дыхание, повысить точность. Можно реализовать кнопку "use" во время прицеливания из оптики.
25	I. G. M.	Броня	В экзоскелете нельзя присесть, но можно включить режим стабилизации, фиксирующий части экзоскелета относительно друг-друга. Хотя в этом режиме нельзя двигаться, на оружие перестаёт влиять подбрасывание и не нарастает разброс, аналогично закреплению в тисках.
26	Conrack & I. G. M.	Оружие	Количество патронов не отображается на HUD-е. Вместо этого у некоторого оружия есть либо "окошко" на магазине, либо индикатор заряда (для гаусси). Для всего оружия количество патронов можно посмотреть, нажав клавишу переработки (режим смены патронов).
27	Conrack & I. G. M.	Доп. снаряжение	Регистратор/протокол/фильтрующая маска/шлем, который необходимо надевать при попадании в определённые/запыленные области. Будучи надетым, ухудшает восстановление выносливости.
28	Conrack	Детектор	Детектор в заднем направлении не работает, а мимолетными. Работает, если двигаться спиной.
29	I. G. M.	Доп. снаряжение	Направленный микрофон, встроенный в бинокль. Когда игрок прицеливается в новую точку, источник звуков недалеко от этой точки становится лучше слышен. Активируется кнопкой "use" во время использования бинокля. Помогает услышать многоголосную и разнообразную озвучку, которую
30	I. G. M.	Улучшение брони	Конфигурация и количество контейнеров для артефактов, вещей для оружия и быстрых вещей зависит от типа брони и установленных улучшений. Варианты: полная кобура, подмышечная кобура, твистический ремень, кобура для обрез/листоветла пулемёта.
31	aihtz & Conrack & I. G. M.	Доп. снаряжение	Светошумовые гранаты и гранаты дымовой завесы.

№	Автор	Тип	Описание
1	aidzh	Антураж	Анимации ходьбы с оружием: оружие на плече, оружие на скрепленных руках, оружие стволом вниз. Анимации стояния с оружием: переоборудование затвора, извлечение/вставка магазина, складывание/раскладывание приклада, регулировка оптики.
2	aidzh	Бой	Частота использования каваров зависит от опытности персонажа: новички предпочитают бой в поле, ветераны почти не вылазят из-за каваров.
3	aidzh & I. G. M.	Жизнь	Персонажи зарабатывают деньги, и тратят их у торговца, техника, бармена и мерцак. Получают улучшения, которые выбирает персонаж, зависят от группировки и специализации: собирать артефакты "Свободы" наверняка возьмёт новый детектор, антирады и улучшения брони
4	aidzh & Conlax & I. G. M.	Бой	Противники, с которыми трудно воевать с фронта. Варианты: противники в эскадрильях в режиме стабилизации, тактическая броня, слабо защищающая спину.
7	I. G. M.	Жизнь	Во время выброса мутанты ищут укрытия. Укрытия мутантов не подходят людям (лужи, в которые можно вкаться; норы, слишком маленькие для человека).
8	I. G. M.	Антураж	По приходу на базу или к костру, персонажи снимают противогазы.
9	I. G. M.	Общее	Небольшой задаваемый рендом времени при переключении работ. Даст большее ощущение живости, когда группа персонажей будет делать всё не одновременно. Дать возможность отключать рендом в конкретных случаях.
10	I. G. M.	Фича	Относительно четкое зрение персонажей. Плохо видит сквозь дым, туман и кусты. Хуже замечают персонажа, который сливается с местностью.
11	I. G. M.	Фича	Возможность персонажа закрывать дверные замки. Возможность персонажам открывать дверные замки из оружия.
12	I. G. M.	Антураж	Наплечная рация у снайпера и "Долга". Сохранить ручную рацию у сталкеров и вояков.
13	I. G. M.	Фича	В диалоговое меню у невразумительных персонажей есть просьба сдвинуться в сторону, чтобы игрок мог пройти.
14	aidzh	Бой	Отпущение. При воздействии на персонажа чем-либо отпущающим он на время выходит из боя, отыгрывая анимацию, соответствующую типу воздействия: обычная или световозвучная граната, травматический или электрошоковый патрон, воздействие артефактами, удар прикла
15	aidzh	Бой	Раненные стараются доползти до ближайшего укрытия, если таковое есть в определённом радиусе.
16	I. G. M.	Жизнь	У персонажей есть три состояния - обычное, востроженное и истерика (последнее отсутствует у ветеранов). В обычном они спокойно ходят в патруле. Во востроженном (предполагают, что есть противник) проверяют тёмные углы, смотрят вверх/вниз, выходят из-за угла рывком
17	aidzh	Антураж	Всё оружие персонажи носят на виду: полноразмерное оружие (винтовка/дробовик/автомат/гранатомёт) на плече, укороченное оружие (пистолет-пулемёт/укороченный автомат или дробовик) на поясе или на плече, вторичное оружие (пистолет, револьвер) на поясе или подмыш
18	I. G. M.	Антураж	При появлении у персонажа оружие, которое носит в кобуре (пистолет, револьвер, пистолет-пулемёт, укороченный дробовик) на персонаже появляется соответствующая кобура, в которую он складывает это оружие. Как вариант, некая универсальная кобура всегда есть на пер
19	aidzh & I. G. M.	Фича	Персонажи через какое-то время заменяют на себе точку лазерного целеуказателя. Как вариант, эту точку может заметить другой персонаж, отыграть озвучку по этому поводу и всплощить первого.
20	aidzh & I. G. M.	Фича	Если фонарь или лазерный целеуказатель работают в УВ/ИК диапазоне, их могут заметить только персонажи с приборами ночного видения. При этом, такие персонажи могут указать на этот факт другим персонажам.
21	aidzh & I. G. M.	Бой	У персонажей заканчиваются патроны к основному оружию. В таком случае они достают вторичное оружие, патроны к которому бесконечны. При первом посещении торговца/снабженца, персонаж восстанавливает запас основных патронов.
22	I. G. M.	Фича	Если два персонажа должны миновать друг друга в узком проходе вне боя, они сцепляются в смарт-анимацию в зависимости от отношений и ранга. К примеру, если персонажи нейтрально относятся друг к другу, они аккуратно протискиваются бок о бок вперёд; если их отношение н
23	Conlax	Бой	Вокруг НПС, в бою, существует невидимая сфера опасности. Когда через сферу проходит достаточно вражеских пуль, НПС пытается укрыться, если вне укрытия, или не высываться, если он уже в нём.

№	Автор	Тип	Описание
1	I. G. M.	Идея	Огнеопасный полтергейст. Любит кострища, в обычном состоянии маскируется под костёр. При приближении опасности - взлетает. Если игрок стоит на месте - вокруг него появляется дикторш. Если продолжать стоять - персонаж загорается. Интересно сочетание обычного и огненного полтергей
3	I. G. M.	Идея	Замороженные в костляках с раббитым мусолом
4	I. G. M.	Идея	Чем больше позашита, тем больше вероятность, что каждый отдельный фантом пси-собой выдаст свою природную сущность, вплоть до шанса разрушения фантома.
5	I. G. M.	Мутант	Иллюзионист. Создает иллюзию стены или пола, которая выдает свою природу мерцанием перед самым физическим контактом. То же может быть и с куртками, и с бот-ом, и с другими предметами.
6	I. G. M.	Идея	Броски мутантами мёртвых тел: телекинетически (борер, полтергейст), физически (поводогант).
7	aidz	Мутант	Криун. Большая летучая мышь (50 - 60 см в длину, размах крыльев примерно 1.5 м), утратившая способность к долгим перелетам, но хорошо передающаяся по любым поверхностям (стены, потолок, пол). Передвигается на четырех конечностях с прыжками-подлетами. Обитает в подземел
8	I. G. M.	Мутант	Мимик или мим. Мутант, маскирующийся под стalkerов, со слухи практически не отличим. Выдает себе либо отсутствие лица, либо чем-то аномальным в районе груди. Притворяется равненным стalkerом, лека в позе эмбриона. Рассказывает тела убитых стalkerов вокруг костра и сам прчи
9	I. G. M.	Босс	Уникальный мутант, олицетворяющий в сцене №18. Стalker, объединившийся с растением-мутантом. В бою растение манипулирует стalkerом, как куклой. Стрельба по конечностям стalkerа или по голове просто заставляет пораженную часть безвольно болтаться, а то время как тело продвиг
10	I. G. M.	Идея	Снорки на тонкой высоте прыгают и отталкиваются от стен, но и цепляются в трещины за трубы/балки и, свисая на них, прыгают двумя ногами на жертву.
11	Conrack	Идея	Полтергейст неуязвим в равне-свертке. Чтобы его убить, необходимо деактивировать свёртку детектором - тогда он становится видим.
12	Conrack	Идея	Внешний вид плоти объясняется экспериментом по внедрению ей генов арктической мухи.
13	I. G. M.	Босс	Плотематка. Огромная плоть, охраняемая плотями поменьше. Выглядит, как громадная масса жира и мускулов, копящихся в разные стороны. Лежит на боку, будучи атакованной, с трудом поднимается на ноги. Во время боя разгоняется и пытается разлющить игрока своей массой об одн
14	I. G. M.	Идея	Вороны: 1) Стаи в 25-35 особей, летящие по заданным путям высоко в небе. 2) Одиночные особи, которые взлетают при приближении игрока и возвращаются при его уходе. 3) Одиночные особи, кружащие над определёнными точками, и улетающие по собитию. 4) Собр ворон над трупами, с по
15	Stane & I. G. M.	Идея	Однотельный черепашковидный вездеход мутантов. Варианты: 1) Борер и криун. Борер (поводогант) жужит шупом или предметами, резко перемещает его в сторону от опасности, подбрасывает его для атаки сверху; криун, сидящий на торбу борера, следит за происходящим за спиной к
16	I. G. M.	Мутант	Крылатый лев. При наступлении персонажа в определённую зону тоней, равствие-мутант, живущее под водой, начинает активно втягивать в себя воду, создавая воронку. Затянутые в воронку жертвы впоследствии выглядят обезображенными телами. Персонаж может при определённом веесе
18	I. G. M. & Conrack	Мутант	Охотник. Территориальное существо. Неустанно преследует любого, зашедшего на его территорию. Не старается спрятаться, приближаясь к цели. Будучи смертельно ранен - исчезает, чтобы появиться вновь на значительном расстоянии и продолжить охоту. Варианты смерти существа: 1) Ум
19	I. G. M.	Идея	Один из мутантов обладает способностью воссоздавать фантомы существ, вместе с которыми он скотился. При этом, как правило, старается держаться за спинами настоящих мутантов. Дополнительно, фантомы небольших существ могут использоваться для заманивания игрока в лапы к бой
20	I. G. M.	Идея	Мутант, заменяющий крупных хищников (химеру и поводоганта). Прототип - медведь. Не обладает особыми способностями, кроме громадных сил, выносливости и скорости. Способен преследовать игрока через любые препятствия, снося лёгкие и перебираясь через тяжёлые.
21	I. G. M.	Идея	Способность мутанта влиять на восприятие того, кто смотрит ему в глаза. Проявляется, как поворачивается размятие морды мутанта, когда игрок смотрит ему в глаза. Если игрок не отводит взгляд - размытие распространяется на большую площадь, мешая игроку целиться. Вариант: если игр
22	I. G. M.	Мутант	Некоторые сильные пси - бешенные. Используют ту же модель, что и нормальные, отпавшая анимацией и поведением не стайны, атакует более сильного противника, не отступая, значительно более живуч, время от времени выдают себя выкатами боли.
23	I. G. M.	Идея	Мутанты издавна выглядят как обычные существа, но внешне сильно отличаются от нормы: 1) У слепых слесов наочно отсутствуют глаза и глазные впадины. 2) У контролёра по спине вплоть до черепа проходит цепь сильно увеличенных позвоночных пластин, закрывающих сверхзвизитный спи
24	I. G. M.	Босс	Плитонок. В помещении, в котором пол выложен небольшой плиткой, под полом перемещается бурр, вздымающий собой плитку. Во время атаки вздымается из-под плитки невидимым шупальцем, на котором закреплены несколько подтянут им плиток. Как вариант, закреплённые плитк - пл
25	I. G. M. & Tolmachev	Босс	Крол/Бульдозер/Туннеллер/Бур/Бурлищик/Кротобур/Кроторыл. Существо, похожее на гигантского крола-звездноса. Прокладывает под землей тоннели, которыми впоследствии пользуются снорки. Атакует медленно, действуя в тоннеле как поршень. Трудоуязвим спереди, но легко поража
26	I. G. M.	Идея	Бореры не используют гравити-щит. Вместо этого они защищаются от стрельбы, левитируя между собой и противником попавшими под руку объектами. Борер, идущий по Зоне, старается подобрать два-три предмета и левитировать их за собой, чтобы использовать в качестве оружия/защиты. Н
27	I. G. M.	Мутант	Мутант-единорог, ослепно мурировавшая выдра. Другое существо с очень длинными конечностями, заканчивающимися острыми когтями. Перемещается на четырёх лапах короткими перебежками; между ними замирает, припадывая на задних лапах, и осматривает окружающую местность
28	I. G. M.	Мутант	Пёрвый мутант, мутировавшая рыба. Всегда передвигается парами на небольшом расстоянии друг от друга. Во время боя берут противника "на растяжку": один из мутантов отвлекает цель, перемещаясь из стороны в сторону быстрыми прыжками/перекатами или замыливая ей зрение (см. м

Тип	Описание
	Группа Ваню: группа «свободовцев», исследующих аномалии и выступающих за мир между группировками.
	Группа Бродяги: группа «монолитовцев», ищущих ответ на то, что произошло с группировкой в центре Зоны.
	Люди, стоящие за наёмниками.
	Результаты работы лабораторий «Х».
	Гаусс-пушка.
	Агенты СБУ в Зоне.
	Агенты программы «S.T.A.L.K.E.R.» в Зоне.
	Ужас Припяти.
	Антенны «Монолита», и некто, транслирующий через них приказы «монолитовцам».
	Ной – сумасшедший, но очень практичный сталкер.
	Азот и Кардан – техники, конструирующие средство передвижения по Зоне.
	Учёные – Сахаров, Герман, Озёрский.
	Дядька Яр – старый «свободовец», техник, медик и снайпер, не в ладах с наёмниками.
	Шустрый, сталкер, который может добыть почти всё. <i>Возможно, сталкер, который помогает ГГ в начале игры?</i>
	Борода, сталкер, скупающий артефакты для заказчиков вне Зоны.
	Султан, бандитский пахан.
	Коряга, сталкер-кидала. <i>Возможно, исправился или стал ещё хуже?</i>
	Генерал Воронин, лидер «Долга».
	Лукаш, лидер «Свободы».
	Подполковник Шульга, «долговец».
	Локи, «свободовец».
	Сталкеры: Гонга, Краб, Гармата; Спартак; Митяй, Медведь, Торба; Тополь, Булава, Дух, Змей; Петруха, Шило.
	Сыч, сталкер-торговец.
	Сидорович, торговец.
	Зверобой, сталкер-охотник.
	Костоправ, сталкер-медик.
	Гаваец, сталкер-бармен.
	Лоцман, сталкер-проводник.
	Гарик, сталкер-проводник.
	Тесак, наёмник.
	Новиков, техник-легенда.
	Военные: Тарасов, Валентир, Подорожный, Кириллов, Роговец.
	Пропавший командир "Свободы".
	Один из основателей "Долга" Петренко.
	Заказчик, которому Борода достал "Компас".
	Миклуха - старый лидер "Свободы".
	Неизвестный сталкер, спасший Стрелка в начале ТЧ.
	Ашот, торговец со многими конкурентами, готовыми его убить.
	Сербин и Барчук, учёные, наниматели отрядов наёмников.
	Выжившие представители "ЧН" - Суслов, Холод, Каланча, Новиков, Шустрый.
	Грузовики смерти - транспорт, развозящий зомбированных и "монолитовцев".