

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№05(66) МАЙ 2007

ОБЛОЖКА:
S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl



SOLID SNAKE

НОВЫЙ ЦИКЛ СТАТЕЙ

АЛЛЕЯ СЛАВЫ
ГЕРОЕВ

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

- S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
- SPACE EMPIRES V
- JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION
- WAR FRONT
- КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- GOTHIC 3 Битва за Миртану. Часть третья
- ЕВРОПА III Петровская пятилетка
- DAY OF DEFEAT: SOURCE Классовая борьба
- SUPREME COMMANDER Офицерская школа
- RESIDENT EVIL 4 Приключения Ады



ИНДУСТРИЯ В ЛИЦАХ



ТИМОТИ КЕЙН

ОРУЖИЕ



МЕЧИ

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ



ВЛАДЫКИ АСТРАЛА

КРАСНАЯ КНИГА



КЕНТАВРЫ
И МИНОТАВРЫ

5 | 8,5 ГБ
ЧАСОВ ВИДЕО ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ПОДРОБНО: РЕЦЕНЗИИ, ТАКТИКА
СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА РС

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
БЕТА-ТЕСТЕРОВ

КУБОК
МАРДУКА



240
СТРАНИЦ

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

- TITAN QUEST IMMORTAL THRONE
- СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ СОЮЗНИКИ



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

- PLANETSIDE: ТРАНСПОРТ



ВОКРУГ ИГРЫ

- НУЖНО ЛИ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ ДУМАТЬ?



ИГРЫ

ВСЕ
ТИРАЖ
КОМПЛЕКСУЕТСЯ

2DVD

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Тимур Хорев



- 50 Общие правила игры — бой и ролевые элементы
- 52 Когда нечего надеть: артефакты и чем они хороши
- 53 Инструкция по технике безопасности в Зоне
- 54 Враги — кто они, и почему они в нас стреляют?
- 55 Аномалии в двух словах
- 56 Игровые монстры и их повадки
- 58 Оружие и снаряжение сталкера
- 61 Полное прохождение сюжетной линии

Чтобы добиться успеха в тяжелых условиях альтернативного будущего Чернобыльской Зоны, чтобы завоевать почет и уважение среди сталкеров, победить плохих парней и раскрыть тайну своего происхождения, мало быстро бегать и ловко стрелять. S.T.A.L.K.E.R. — не совсем боевик. Это игра, в которой смешались сражения и квесты, погоня за артефактами и тайные заговоры, подбор снаряжения и охота на мутантов.

Здесь работают особые правила. С них мы и начнем.



БЫСТРЫЙ ИЛИ ТЯЖЕЛЫЙ

Первые ощущения от пребывания в Зоне — знакомые. Герой может бегать, приседать, прыгать, ускоряться на несколько секунд (спринт), светить в темные места фонариком с бесконечным зарядом и разглядывать окрестные холмы в бинокль.

Но есть большая разница в том, как он обращается с вещами.

В обычном боевике герой может навесить на себя десяток пушек, загру-

зиться боеприпасами и радостно рассекать по округе. Здесь это не сработает — обобрав нескольких поврежденных врагов и затолкав в рюкзак пяток автоматов, наш главный герой вдруг обнаружит, что скакать под градом пуль уже не так легко.

Всему виной ограничение рюкзака: лишь сорок

килограммов может унести на себе сталкер, все что выше — с большим трудом. Предел, после которого сталкер не может сдвинуться с места, — шестьдесят килограммов.

Спринт здесь очень быстрый — на несколько секунд наш герой превращается чуть ли не

рейтинг журнала

ЖАНР боевик/ролевая игра
РАЗРАБОТЧИК GSC Game World
ИЗДАТЕЛЬ THQ
В РОССИИ GSC World Publishing
НА ЧТО ПОХОЖЕ F.E.A.R., Xenus. Точка кипения
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 2 GHz, 1 GB, video 256 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ 1 DVD
МУЛЬТИПЛЕР локальная сеть или интернет
АДРЕС В СЕТИ www.stalker-game.com.ru

95%

награда журнала

в живой мотоцикл, — но даже налегке стalker через некоторое время выдохнется. А если он будет нести на плечах кучу хлама, его спринт не только сократится до какого-то десятка метров — стalker будет выдыхаться даже при обычной рыске. Останавливаться для передышки опасно, если неподалеку бродят слепые псы, чующие свежую стальеринку. В случае опасности поможет энергетический напиток, если он у вас с собой, — силы восстановятся для еще одного десятиметрового спринга. Но лучше не жадничать и не перегружать себя, рискуя жизнью.

К СВЕДЕНИЮ: стalker устает не только от спринга, но и от прыжков.

Спрячьте все лишнее в собственный тайник и тщательно выберите то, что возьмете с собой на дело. Автомат... пистолет... несколько гранат, боеприпасы. Уже килограммов десять. Во вторую очередь — медикаменты. Желательно иметь хотя бы десять-пять-надцать килограмм «свободного» веса, чтобы быстрее бегать и иметь возможность подобрать интересную пушку для коллекции.

Куриная колбаса с соей, консервированный «Завтрак туриста», хлеб — все это пригодится стalkerу, если он вдруг ощутит легкий голод. Но брать



Дайте стalkerу точку опоры, и он достанет гитару.

Нет, психическое здоровье. Повредить его могут не мрачные зрелица, а более обычная вещь — психоническое воздействие. Привычкой давить на мозги могут похвастаться некоторые монстры в игре, и в первую очередь, конечно же, контролер.

Есть, однако, в игре места, где персонаж просто-напросто сожжет себе

нажать кнопку оружия повторно.

Помните, что вежливость — залог хорошего отношения к вам. У NPC есть не только имя, принадлежность к сообщству и уровень опытности — у него есть и сложившееся мнение по поводу главного героя. Если он нападет на одного нейтрального персонажа, то все NPC в округе захотят вышибить герою мозги. Завоевать дружбу другого стalkerа не так просто. Лишь спасенный от смерти NPC, которому герой вовремя



Ночью заметить аномалию намного труднее, особенно если она прячется в кустах. Видите аномалию? И я не вижу. А она — есть.

еду с собой надо лишь в последнюю очередь. Обычно пары консервов хватает на целый день. Водки же мало не бывает — особенно у молодых stalkеров, которые часто по неопытности влетают в зараженные области и которым жаждичают на лечение ценный антидот.

Не помешает иметь при себе и несколько бинтов. Это не только «маленькие аптечки». С их помощью останавливают кровотечение, из-за которого персонаж теряет здоровье и может даже умереть, прежде чем рана успеет затянуться.

Душевное здоровье

В окне персонажа (I) рядом с полоской здоровья можно обнаружить еще одну, синюю полоску. Что это, магия?

протянул аптечку, сразу же становится другом.

К СВЕДЕНИЮ: вылечить тяжело-раненого стalkerа можно лишь при условии, что он нейтрален или дружелюбен. Врага подлечить нельзя. А жаль — интересно было бы посмотреть, что он будет делать, когда обнаружит, кто его спас.

Репутация завоевывается в игре медленно, но довольно просто, если специально не делать близким пакостей.

Если нейтральный или дружественный стalker не сражается, не рассказывает анекдот и не играет на гитаре, он доступен для разговора. Некоторые могут выдать герою квест, с некоторыми можно пообщаться на предмет последних слухов или игровых легенд (да, наш герой, как настоящий фольклорист, записывает их в свой карманный компьютер). Но с большинством можно лишь попробовать поторговать. Немного вежливый стalker готов выставить на продажу — в основном, медикаменты или еду. И очень немногого он согласится у героя купить — те же аптечки, еду и, что интересно, улучшения к оружию.

Само оружие ценится здесь очень неплохо и в изобилии валяется вокруг после каждого сражения. Но чтобы его продать, придется с полным рюкзаком бежать к торговцу за тридевять земель. Да, делать в игре бизнес не так просто.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: увидев на земле хорошую пушку, стalker может подобрать ее, выбросив свою старую, ставшую ненужной. Вас вполне могут обогнать в подборе трофеев, так что спешите!

...И болтики при нем

Для чего стalkerу бездонный мешочек с болтами? Для того чтобы пробрасывать ими безопасную дорогу среди десятков аномалий Зоны. Необходимо в этом, впрочем, возникает нечасто. Почти все аномалии можно разглядеть при свете дня и успешно обойти. Детектор аномалий, который у стalkerов всегда с собой, вовремя предупредит писком о том, что герой приближается к опасной зоне. Наконец, есть и шестое чувство стalkerов, которое насыпает герою в глаза «мушки», когда он вот-вот влетит в «мясорубку» или вступит ногой в «ведьмин студень».

По ночам некоторые аномалии видны не так хорошо — и здесь на сцену выходят болтики. Ночи в Зоне не всегда темные, но даже в кромешной тьме можно попытаться разглядеть границы аномальной зоны «на глазок». Коридоры, подземные проходы и подземелья — вот места, где болты действительно могут пригодиться. Например, нужно герою пройти по коридору во что бы то ни стало — а на пути сразу несколько опаснейших аномалий. Только бросив несколько болтов, можно «нащупать» безопасный путь.



Уроки вежливости

Каждый стalker должен твердо знать — невежливо тыкать другому стalkerу в лицо автоматом, если вы не сражаетесь племенем или... не пытаешься уконошить друг друга.

С первых же минут надо приобрести хорошую привычку — убирать оружие в лагеря, где расположились стalkerы, или при встрече с товарищем по профессии в дикой природе. Самый простой способ это сделать — переключиться на бинокль, болтики или

ЭТО ИНТЕРЕСНО: болты для проверки аномалий в игре очень тяжелые и крупные — каждый длиной сантиметров в пятнадцать. Но убить ими нельзя, даже если запустить болт в голову NPC. Негативной реакции тоже не будет. При этом болт взаимодействует с остальным миром по всем правилам физики. Например, бросив его, можно сбить на землю висящий на стене скелет.

К СВЕДЕНИЮ: КПК сталкера служит одновременно и журналом квестов, и энциклопедией информации об окружающем мире и даже может определить по беспроводной связи, что за люди окружают вас, медленно скимая кольцо, — вплоть до имен и кличек. Если NPC погибает, его компьютер отмечает место гибели на мини-карте главного героя.

обычно областями переходов на дорогах. При пересечении их игрок видит окно загрузки.

К СВЕДЕНИЮ: в игре, как в «Космических рейнджерах» или в серии звездных симуляторов X: Beyond the Frontier, обсчитывается жизнь монстров и NPC не только в зоне, где бродят игроки, но и в других областях, по чуть упрощенным правилам.

Темную долину на востоке. Проход в центральную область — территорию организации сталкеров «Долг» под названием Бар — закрыт постом, через который вас пропустят, лишь когда вы достигнете нужного места по сюжету или докажете сталкерам «Долга», что достойны посетить бар «Сто рентген».

К северным зонам — в Припять и ЧАЭС — добраться иначе, как по сюжету, нельзя.

Артефактов много, карманов мало

У персонажа нет параметров, которые растут со временем. Все, что герой может себе позволить, — смену защитных костюмов и подбор артефактов

Уроки географии

Обширная прямоугольная карта южной и центральной частей Зоны — от южного Кордона до северного города Припять и Чернобыльской АЭС — изначально «вшита» в карманный компьютер сталкера.

Но не по всей карте можно свободно гулять. Доступные к посещению области — Кордон, Кладбище техники, Янтарное озеро и другие — выглядят как небольшие «клочки» на карте. Они окружены со всех сторон кольчей проволокой, аномалиями или зонами смертельной радиации. Соединяются они

однако в некоторых местах карты игры не пропускают NPC или объективные причины. Например, в самом начале игры можно сразу исследовать четыре области — южный Кордон, Кладбище техники за северным блокпостом, НИИ Агропрома на западе и

Тактико-технические характеристики защитных костюмов



Тип защитного костюма	Разрыв	Ожог	Ток	Удар	Хим. ожог	Взрыв	Пулепроб.	Радиация
1 Кожаная куртка	10	10	10	10	10	10	10	0
2 Бандитская куртка	15	10	10	10	10	10	15	0
3 Костюм наемника	30	30	30	20	20	25	20	30
4 Костюм сталкера	40	50	50	50	50	30	30	50
5 SSP-99 «Эколог»	15	90	90	50	90	40	20	90
6 SSP-99M	50	90	90	50	90	60	40	90
7 Костюм «Монолита»	40	50	60	50	50	40	40	50
8 «Берилл-5М»	40	30	30	20	30	40	45	30
9 Военный бронекостюм	70	60	70	80	50	70	55	70
10 «Ветер свободы»	30	30	50	50	50	25	30	50
11 «Страж свободы»	50	50	50	60	50	45	40	50
12 PSZ-9d «Долг»	50	50	50	50	50	40	40	50
13 SEVA	50	80	90	50	70	50	40	90
14 Экзоскелет	80	50	50	90	50	80	60	30
15 PSZ-9Md	50	80	90	50	90	70	50	40





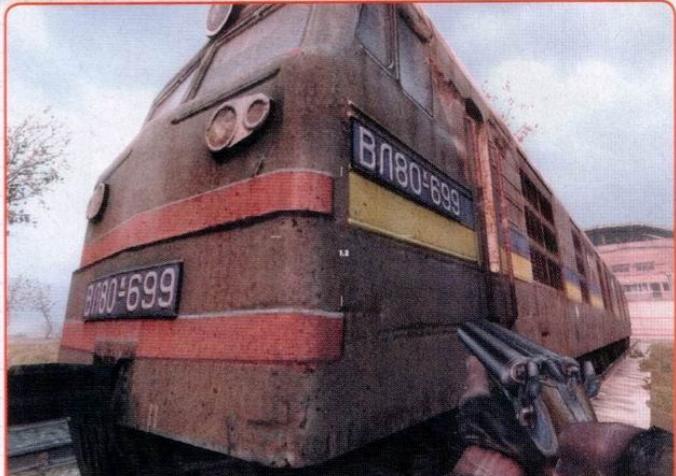
«Разом нас багато!» — все вместе, плечом к плечу, сталкеры поднимаются на защиту родной базы.

в пять карманов. Всего в игре пятнадцать разновидностей костюмов — от простых кожаных курток и примитивных защитных костюмов до прочных скафандров, защищающих практически от всех вредных воздействий. А способов погибнуть здесь много.

- Мутанты кусают и царапают сталкера — значит, одежда должна быть прочной на разрыв.
- Огненные аномалии сильно обжигают — огнеупорные качества не помешают.
- Электрические аномалии могут быстро доконать сталкера, в одежде которого нет защиты против тока.
- Аномалии ударного действия и падения с высоты не будут так опасны для того, чей костюм амортизирует вредный эффект.
- Химические ожоги в Зоне встречаются нечасто, если не лезть в заросли жгучего пуха. Однако защита пригодится.
- Прочный доспех снизит урон от близких взрывов. Обычно враги берегут гранаты и не бросаются ими почем зря — лишь на поздних этапах игры, когда появятся вертолеты и стрелки из РПГ-7, защита станет актуальной.
- Защита от пуль — вот что обычно важнее всего. Отравление свинцом — одна из самых часто встречающихся причин смерти в Зоне.
- Наконец, не стоит списывать радиацию. Ее здесь много, особенно на поздних этапах игры.

Очень многие костюмы имеют свою специализацию. Например, оранжевый костюм ученых хорошо защищает от химии, тока и радиации — но против пуль и клыков не помогает совсем. Костюмы военных часто хорошо бронированы, но не защищают от радиации. Тяжелый экзоскелет — мощная броня, но герой, надев ее, теряет способность быстро бегать.

Пять карманов под артефакты (их сталкеры обычно находят рядом с аномалиями) позволят тоньше «настроить» параметры защиты героя или увеличить его выносливость. Обычно у каждого артефакта есть положительные и отрицательные черты. Одни делают



Пусть эта штука не сдвигается с места — зато за ней удобно прятаться при перестрелках.

самым настоящим бессмертием. Еще ни одному сталкеру не удавалось сбить летящую ворону.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: судя по звукам, где-то рядом бродят крысы. Иногда раздается загробный кошачий мяу. Однако никто еще не видел здесь этих животных — в последний момент прописку в Зоне так и не получили коты-имитаторы, агрессивные крысы и карлики-биореры.

Животные-мутанты занимаются в Зоне своими делами. Они носятся по округе, спят под кустиками, охотятся, едят, а в случае опасности без всяких сомнений делают ноги. Живой мир — одна из ключевых особенностей игры, и понаблюдать за диким зверем в бинокль иногда очень интересно.

Да, в мирное время любознательный сталкер может почувствовать себя Пришвиным или Стивом Ирвином. Например, вчера я, обосновавшись у подножья опоры электропередач, наблюдал, как две печальные свинки (на жаргоне сталкеров «плоть») поедают дикого кабана. Все было тихо и мирно, пока из-за края области не вырнула большая стая слепых псов под предводительством псевдособаки. Увидев свиней, собачки, я уверен, с радостными телепатическими возгласами: «Мясо!» — ринулись в атаку. Одна свинья замешкалась и была мгновенно загрызена, зато другая вовремя заметила опасность и бросилась бежать. Собаки ринулись за ней по дороге, мимо остатков разбитой техники — прямо к срубам, где в этот момент дежурили бойцы «Долга».

Сталкерам не пришло



доставать автоматы — увидев толпу людей, и собак, и свинья ринулись прочь с холма, через дорогу и на другой холм, к старой, заброшенной деревне. Обнаружив на пути несколько аномалий, свинья инстинктивно ухитрилась сделать пару хитрых «противозенитных» маневров так, что несколько собак попали в гравитационные аномалии

и были разорваны на куски. Так они и бегали, пока не обнаружили, что деревня... вовсе не такая заброшенная. Выломившиеся из домов кровососы («Меня — будить?») кинулись и на собак, и на свиней, не разбирая, кто прав, кто виноват.

Помните знаменитые погони Бенни Хилла под саксофон? Было очень похоже. Разношерстная толпа с перепуганной свинкой во главе ринулась прочь от деревни. Две последние собаки, увидев, как жестоко расправляются с товарищами кровососы, решили: «Ничего себе блинчики, так и сдохнуть недолго!» — и, прихрамывая, побежали прочь.

Толпа скрылась за холмом. Выбежав следом, я увидел, как у дороги две свиньи (кто-то пришел на помощь нашей «плоти») грызутся с

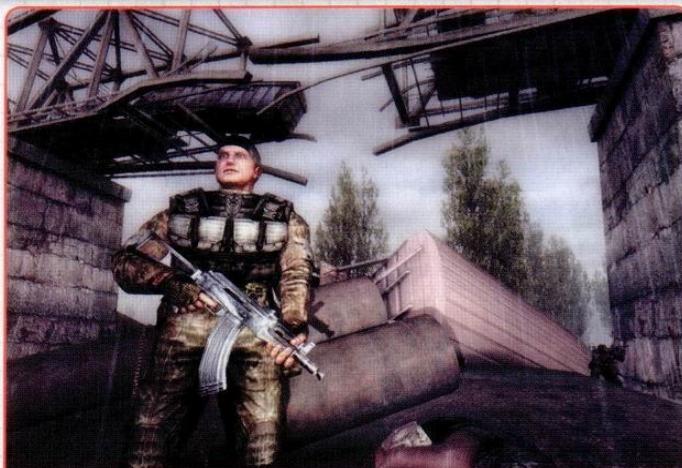


Бегай, хрюшка, бегай — вот отдам твою тушку «Свободе», они из тебя холодец сделают. С них стянется.

Дикая природа Зоны

Множество мутировавших животных обитает в окрестностях зоны. Бегают стаями слепые псы, иногда сопровождаемые зрячими и очень опасными псевдособаками. Прыгают на богоомильных лапках бывшие колхозные свинки, и угрожающе хрюкают дикие кабаны. В темных местах притаились кровососы, а над всей этой кутерьмой летают вороны, которые благодаря удачным мутациям не только научились облетать «комариные плеши», но и обзавелись





Чтобы нести службу под грозящим рухнуть вагоном, нужна недюжинная храбрость или безрассудство. У солдата есть и то, и другое.

двумя кровососами. Вскоре погиб один кровосос, испустила дух одна из хрюшек. Финальный бой проходил в опасной близости от аномалий под названием «трамплин». Когда дуэлянты были уже на последнем издыхании, кто-то задел край аномалии. Трамплин хлопнул. Выживших не было.

К СВЕДЕНИЮ: копаться стоит не только в карманах погибших NPC, но и в трупиках монстров — иногда они сбрасывают ценную добычу для продажи: собачьи хвосты, поросячие ножки, глаза «плоти»... Копаться имеет смысл во внутренностях кабанов, «плоти», собак всех видов, снорков и кровососов.

Сталкеры в бою и в мирной жизни

В мирной жизни сталкеры, военные, бандиты и другие обитатели зоны крайне

не ленивы. Их хлебом не корми, дай посидеть у костра, пожевать булочку, запивая энергетиком. В эти моменты NPC любят побалагурить, поиграть на гитаре и поделиться сомнениями.

Одни сидят у огонька, другие с оружием в руках бродят вокруг, высматривая опасности. Кто-то может забраться в домик поблизости и завалиться спать. Даже в Зоне одинокие сталкеры или группы передвигаются неспешно и спокойно.

Однако все меняется, как только раздается сигнал тревоги. Куда делись наши лентяи? Сталкеры подхватывают оружие, вскакивают и храбро вступают в бой.

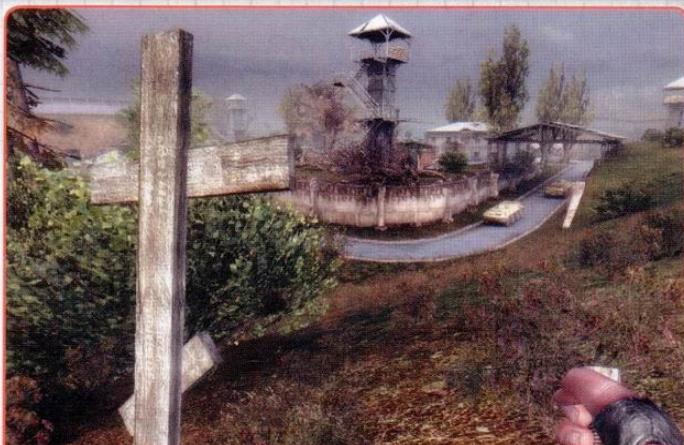
ЭТО ИНТЕРЕСНО: вывести сталкеров из состояния медитации может не только вторжение монстров или врагов. Однажды я умер от голода на базе сталкеров — как только тушка свалилась на землю, сидящие у костра повскакивали, бросились к укрытиям и начали искать, кто убил их товарища.

В бою NPC отличаются умом и сообразительностью. Они не только ведут огонь, рассредоточиваются, приседают, прячутся для перезарядки, бегают от гранат и обходят главного героя с флангов. Враги умеют вести себя непредсказуемо в ближнем бою — если бандит спрятался от героя за контейнером или кучей бетонных плит, он может выскошить с любой стороны, чтобы выстрелить в спину.

К СВЕДЕНИЮ: при помощи меткого попадания в голову можно вывести противника из строя. Это же правило действует и в отношении нашего героя — может, с первого выстрела в голову его и не убьют, но здоровье будет уже не то.

Враги, особенно опытные бойцы, очень метко стреляют, несмотря на то, что отдача у оружия и увод ствола автомата вверх при стрельбе очередями действует и на NPC.

В группах персонажи прикрывают друг друга огнем при перемещениях. Опытный



Группировка сталкеров «Свобода» неплохо устроилась на старой военной базе. Они и танк откуда-то добыли, и броневиков наташили — не стреляют, зато выглядят солидно.

враг будет прятаться не только для перезарядки. Он быстро уйдет с линии огня, когда поймет, что его обстреливают, — очень часто противники пытаются уйти в укрытие, когда просто видят, что герой в них целился.

NPC в бою осторожны. Сообразив, что игрок сидит в засаде за углом, они не высынутся и будут ждать, пока человек сам потеряет терпение и бросится в атаку. Сражения двух групп NPC могут длиться очень долго — и все из-за нежелания компьютерных героев лезть на рожон.

После сражения NPC при первой возможности добьет раненых врагов.

СОВЕТ: окружающие не реагируют ни на воровство героям плохо лежащих батонов колбасы, ни на мародерство. Поэтому после каждого боя имеет смысл собрать с тел боеприпасы и вынуть из подобранныго оружия патроны (правая клавиша мыши).

озере. В условиях дикой природы встретить ученого нельзя.



Бандиты — простые громилы и преступный элемент, которых привела в Зону страсть к наживе, легкие артефакты и возможность торговать оружием. Узнать их можно не только по черным курткам и синим спортивным штанам, но и по характерным выражениям. Бандиты нападают на всех подряд — «все подряд» отвечают бандитам взаимностью.



Не только друзья

Много разных группировок обитает в Зоне. С некоторыми вы легко подружитесь, со многими отношения у вас будут напряженные, а кое-кто с завидным упорством будет стремитьсястереть вас с лица земли.

Не все сталкеры одинаково полезны.



Сталкеры-одиночки чаще всего встречаются на юге Зоны, но иногда забредают в центральный Бар и даже кучкуются в окрестностях базы «Свободы» на севере. Проблем у игрока с ними не будет, если он не нападет первым.

Ученые готовы выкупить у героя оружие, артефакты или части тел убитых мутантов. Обитают лишь в одном месте — в бункере на Янтарном

Армия не только охраняет периметр зоны, патрулируя области на вертолетах, но и засыпает внутрь десант — правда, с военными сталкерами (а также с вертолетами и БТР) вы встретитесь лишь ближе к концу игры. В южных и центральных областях солдаты будут встречаться редко. Они патрулируют дороги, контролируют район НИИ Агропрома и время от времени нападают на захваченные бандитами области.



«Долг» — полувоенная организация, члены которой уничтожают



Железная дорога проходит через половину Зоны — от южных областей до диких земель в центре.

монстров и всеми силами препятствуют утечке артефактов за пределы Зоны. Главная база «Долга» — Бар. Как паладины, они очень не любят бандитов, но главный их враг — «Свобода». Если игрок присоединится к «Свободе», стражи Бара откроют огонь и не пустят его назад... пока будут живы, конечно.

«Свобода» — организация анархистов, выступающих против идеалов «Долга». Они проповедуют свободную охоту за артефакта-

ми, но при этом защищают всех остальных от северной угрозы. Они блокируют проход в центральные районы, чтобы с севера не могли прорваться сталкеры «Монолита». Тот, кто подружится с «Долгом», станет врагом «Свободы». Тот, кто подружится со «Свободой», вдруг обнаружит, что на него перестали нападать бандиты — между криминальным миром и «Свободой» существует негласное перемирие.

Наёмники — организация, воюющая со всеми подряд сталкерами. Даже удивительно, как они все еще ухитряются оставаться в живых. Наёмники контролируют сопредельный с Баром район Диких земель. Подружиться с ними или сделать так, чтобы они перестали нападать на героя, — нельзя.

«Монолит» — сталкерская секта. Ее участники поклоняются загадочному артефакту, большому монолиту, который якобы исполняет желания и находится где-то на севере. «Монолит» занял все северные земли — Рыжий лес, радиолокационную станцию, Припять и саму Чернобыльскую АЭС. Напасть на позиции «Монолита» другим организациям мешает загадочное, но от этого не менее смертельное психическое поле. Мало кому хочется стать зомби. Подружиться с «Монолитом» тоже не получится.



Первый враг героя — не бандиты и не мутанты, а враждебные аномалии, которые, словно мины, поджидают игрока во всех местах Зоны — и на земле, и под землей.

Радиация

Да, зараженные радиацией участки тоже можно назвать аномалией — самой опасной из всех, потому что она не видна. Лишь по треску счетчика Гейгера можно приблизительно определить границы опасного места.

Обычно радиоактивна брошенная техника. Много рентген можно подхватить на краях игровых областей. Чем дальше игрок продвигается на север, тем чаще ему будут встречаться зараженные пятна земли.

В ЧАЭС даже не стоит сорваться без костюма с хорошей защитой от радиации.

Узнать, заражен ли герой, можно там же, где его вещмешок (по умолчанию клавиша I). Чем выше желтая полоска, тем быстрее герой теряет здоровье. Если замешкаться и остаться в зоне высокого заражения на несколько секунд, персонаж потеряет много HP и погибнет быстрее, чем параметр заражения снизится до безопасного уровня.

Есть два способа вылечить радиацию. Первый — народный. Пара бутылок водки могут снять заражение, но герой из-за побочных эффектов не сможет активно действовать и сражаться. Для серьезных случаев стоит иметь под

рукой антидот — он убирает заражение быстро и эффективно. Восстановить потерянные HP можно едой, бинтом или аптечкой.

К СВЕДЕНИЮ: простые аптечки (красные) лечат лишь HP. Аптечки военных (синие) вдобавок останавливают кровотечение. Самые ценные аптечки учёных (желтые), кроме всего прочего, помогут снять радиоактивное заражение.

Трамплин

Это будет первая аномалия, которую герой встретит на своем пути. Обычно трамплины безопасны — даже собака

может позволить себе пару раз пробежать через эту аномалию, отдавшись легким испугом.

Выглядит трамплин как пузыри горячего воздуха, вспыхивающие над землей. Вокруг летают листья. Когда в область действия трамплина попадает болт, собака или сталкер, аномалия взрывается, нанося повреждения по площади. Взрываться она может непрерывно (не только трамплин — все аномалии остаются на месте после срабатывания), так что лучше отойти в безопасное место.

Электро

Область сосредоточения статического электричества. Разряжается сотнями молний в радиусе нескольких метров. Аномалия эта опаснее трамплина, но обычно она хорошо заметна и днем, и ночью — только края трудно определить на глазок, но здесь помогут болты.

К СВЕДЕНИЮ: В некоторых местах Зоны (чаще всего в туннелях) можно встретить мигающие ряды электрических аномалий. Прежде чем подходить к ним, стоит присмотреться повнимательнее — в каком порядке они появляются и пропадают? Можно ли безопасно миновать их?

Грави

Узнать эту аномалию можно по бесспорядочно вспыхивающим полупрозрачным «гогонькам» и летающей вокруг листьев. Действие похоже на трамплин — ано-



Бес. Просто Бес. На страже родной свалки.

мания сначала втягивает в себя вещи, а потом разбрасывает.

Гравитационная аномалия очень неприятна, но из нее, по крайней мере, можно сравнительно быстро выбраться. Вихрь намного опаснее.

Вихрь

Издали он похож на грави, но стоит присмотреться к нему внимательнее, как становится заметна разница: огоньки не вспыхивают, они склоняются, а листья

летят к центру аномалии. Вихрь опасен тем, что раскручивает героя на месте, не давая ему вырваться. Вы много раз увидите в игре, как попавший случайно в вихрь поросенок или сталкер крутятся в воздухе, а потом взрываются на кровавые ошметки — единожды попав в вихрь, они обречены. У героя есть неплохие шансы вырваться из вихря живым, но действовать надо очень быстро, выбегая из аномалии раньше, чем она снова затянет героя.



Жарка

Огненная аномалия. Увидеть ее труднее всего, потому что она выдает себя лишь шевелением горячего воздуха. Особенно трудно разглядеть ее в темных подземельях, где она встречается очень часто.

Хорошо, что, заработав струю пламени, сталкер может быстро уйти с опасного места. Плохо, что иногда жарка «появляется» рядом с игроком и оказывает его пламенем, сигнализируя о том, что герой привлек внимание полтергейста.

Жгучий пух

Жгучий пух — это свисающие с металлических предметов зеленоватые «водоросли». Они бьют, когда игрок подходит близко, и игнорируют медленно движущегося персонажа.

Основной метод борьбы со жгучим пухом — профилактика. Просто не стоит подходить к обросшим пухом железкам, и все будет хорошо.

К СВЕДЕНИЮ: похожим действием в игре обладает и студень — зеленые скопления светящейся слизи в подвалах и подземельях. Его тоже достаточно легко избегать.



Богат и разнообразен животный мир Зоны. Знать повадки и привычки каждого мутанта полезно для здоровья сталкера.

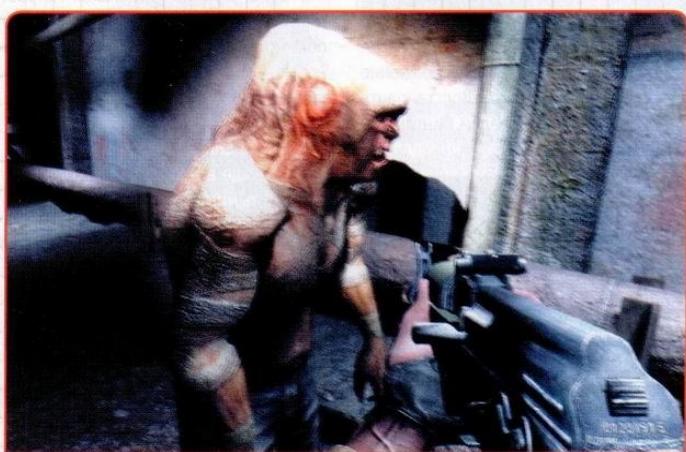
Слепой пес

Один-единственный слепой пес безопасен — он даже и не подумает подойти к вооруженному сталкеру. Проблема в



том, что обычно слепые псы бродят стаями и, учуяв жертву, нападают со всех сторон сразу. Собаки очень грамотно маневрируют, чтобы не попасть под выстрелы — они бегают вокруг героя, отбегая в случае опасности и возвращаясь через несколько секунд.

Большие стаи слепых псов лучше всего обходить издали. Но если стычка неизбежна, придется готовиться к кровопролитному сражению. Важно как можно быстрее вывести из строя нескольких собак — тогда остальные струсят и убегут. Можно попытаться забросить в сидящих собак гранату. Открывать огонь надо с максимально



Бинты и модные джинсы — еще ни один сталкер не остался в здравом уме, увидев наряд контролера.

возможного расстояния, которое собаки все равно быстро преодолеют.

Псевдособака



Волк-мутант — очень агрессивен и опасен даже в одиночку. Иногда псевдособаки охотятся вместе со стаями слепых псов — друг на друга они никогда не нападают. Северные псевдособаки обладают психоническими способностями и могут, приблизившись, повредить рассудок героя.

Слабость псевдособаки в том, что она атакует обычно по прямой, игнорируя летящие в морду пули. Пара длинных очередей успокоит мутанта.

Плоть



Мутированная в насекомовидное существо колхозная свинья, унаследовавшая от поросячих предков не только всеядность, но и пурпурность. Плоть не слишком опасна — эти свинки обычно

пасутся на одном месте и легко истребляются с дальних дистанций: природная округлость форм играет с ними злую шутку.

Свиней достаточно легко обратить в бегство.

Кабан



Дикий кабан, щетина которого сползла на живот. Агрессивен и очень опасен вблизи (полтора метра в холке), но противостоять ему не очень сложно. Во-первых, он нападает по прямой, разгоняясь как носорог. Во-вторых, он так же подслеповат и в ярости обычно не видит аномалий — и уж тем более не сумеет вовремя свернуть, если стalker обежит в сторону.

Тушканчик

Маленько ушастое крысоподобное существо. Водится в подвалах домов. Опасен тушканчик прежде всего тем, что его очень трудно заметить, — он может некоторое время грызть ляжку стalker'a, прежде чем тот обратит на него внимание.



Стая тушканчиков очень неприятна. Каждый из них по отдельности слаб, но вместе они могут откромсать острыми зубами изрядный кусок стalker'a, прежде чем погибнут.

Кровосос



Человекоподобный монстр, который очень опасен в ближнем бою и вдоваю умеет маскироваться, становясь

почти невидимым. В сражении с ним надо внимательно следить за глазами (лишь они хорошо видны в режиме маскировки) и энергично маневрировать, не давая кровососу наносить смертельные удары.

Зомби



Зомби — это стalkerы, которые по неосторожности оказались под воздействием психонического поля и потеряли разум. Все, что они могут делать, — бродить по округе, невнятно бормотать и метко стрелять во всех, кто случится поблизости. Даже странно, что раскаивающиеся зомби сохранили навыки стрельбы.

Бедолаг надо отстреливать издали. Если зомби не умер окончательно, он подлежит добиванию контрольным выстрелом в голову.

Полтергейст



Загадочное невидимое существо, обитающее в темных подземельях. Любимое развлечение полтергейста — бросать в героя деревянные ящики (можно расстрелять на щепки) или бочки с баллонами (только уворачиваться).

Докучает полтергейст еще и тем, что создает летающие огненные аномалии, нацеленные на героя. Выглядит полтергейст как клубок электрических искр, плавающий по коридорам подземелия. Если несколько раз метко выстрелить в это образование, из него вывалится мертвый полтергейст с удивленной физиономией.

Псевдогигант



Это двуногое бегающее существо действительно очень опасно, но трудно сдержать улыбку, видя, как оно переваливается с боку на бок. Его достаточно трудно убить, он размахивается лапой и бьет по полу — взрывная волна ранит героя. Если у стalker'a есть большая пушка и она не заклинит в критический

момент, то псевдогигант быстро придет конец.

Встречаются они всегда поодиночке.

Снорк

Самый странный монстр в игре — человек, который решил стать ближе к природе и с этой целью надел



на голову старый противогаз. Теперь он прыгает на врага как крупная лягушка, пытается из положения «по-пластунски» и грозно размахивает хоботом.

Смех смехом, а снорки очень часто бывают опасны из-за своих стремительных атак и силы духа, благодаря которой они выдерживают очередь из автомата в упор. Один снорк — проблема, два — большая проблема. Действительно опасные ребята, против которых помогают только высокая скорость и плотный огонь.

Контролер



Контролер опасен психоникой и только ею. Этому обмотанному бинтами пухлоголовому существу в джинсах не обязательно бить и кусаться, чтобы убить стalker'a. Ему достаточно действовать стalker'у на нервы. Издали контролер

притягивает и отбрасывает игровую камеру, прерывая стрельбу, перезарядку и при этом очень быстро уменьшая синюю полоску психического здоровья.

Если подбежать к контролеру ближе, стрелять будет чуть проще, но душевное здоровье все так же будет убывать. Когда оно сойдет на нет, стalker погибнет и станет пищей контролера.

Тем не менее бороться с этим монстром не так сложно — надо лишь убить контролера до того, как он убьет стalker'a. Если мутант далеко, можно спрятаться за углом (если героя не видно, его нельзя психически поразить на расстоянии) и осторожно забрасывать гранаты под ноги медленно плетущемуся контролеру. Как только он подойдет ближе, «слепая зона» перестанет быть защитой. Огонь, беспощадный огонь! Увернуться контролер не может — схватив в пухлую голову весь рожок от АК-74, монстр от обиды сдохнет.

Встречаются контролеры очень редко, поодиночке и обычно — в тупиках темных подземелий. Кроме того, они очень часто заранее обозначают свои намерения жуткими воплями.



■ Военные распускают слухи о том, что в глубинах Зоны встречается редкий артефакт — «Запорожец» на ходу.



■ «Зовите меня Дарт Сталкер».

**Нож**

Реальный аналог: большие ножи похожи на изделия Ka-Bar.



Типичный клинок Бузи с удлиненным спуском лезвия, полуторасторонней заточкой и серебристым. В общем, тактический нож. В игре применений ему немного. Да, парой ударов ножом можно убить стalkerа, а если он вас не видит, одного удара в спину будет достаточно. Но подкрасться на это расстояние не так просто — даже очень тихие шаги могут быть услышаны, и игрок может внезапно обнаружить, что жертва поливает его свинцом из автомата с безопасного расстояния, а на базе поднялась тревога.

Против мутантов нож не слишком эффективен просто потому, что подкрасться к ним еще сложнее, а в бою они маневрируют и никогда не ждут, пока им на лбу вырежут букву Z.

Вот и выходит, что нож в игре — оружие последней надежды.

Пистолеты**PMM**

Реальный аналог: пистолет Макарова (ПМ).
Емкость магазина: 8.
Сильные стороны: дешевизна.

Простой, дешевый и удобный в использовании пистолет, первое оружие стalkerов в Зоне. Как и положено «единичке» по законам жанра, пистолет убивает монстров с большим трудом и часто мажет. Боеприпас — 9x18 мм.

**Fort-12M2**

Реальный аналог: Форт 12.
Емкость магазина: 12.
Сильные стороны: дешевизна, объем магазина.



Украинский пистолет, сделанный на базе CZ-83. Может похвастаться меткостью и увеличенным объемом магазина. Лишние

четыре патрона пригодятся, когда вокруг героя будут скакать веселые монстры.

Noiseless Pistol (PBIs)

Реальный аналог: пистолет бесшумный (БП9).
Емкость магазина: 8.
Сильные стороны: глушитель.



Пистолет со встроенным глушителем. Незаменимая вещь в тех случаях, когда надо тихо снять часового, не поднимая тревогу. Стрелять лучше всего с близкого расстояния, целясь в голову. Единственный промах означает провал всей операции, потому что даже заглушенный выстрел (его последствия) будет услышан часовым.

Кога-919

Реальный аналог: Colt M1911.
Емкость магазина: 7.
Сильные стороны: доступность.



Знаменитый «Кольт», хороший пистолет для коллекции. По всем параметрам почти равен ПМ, но использует другие боеприпасы — 45 АСР.

SIP-4 M200

Реальный аналог: SIG P220.
Емкость магазина: 7.
Сильные стороны: меткость, урон.



«Зиг-Заэр», пистолет с повышенной меткостью и уроном. Пригодится любому стalkerу.



Кладбище техники регулярно переходит из рук в руки. Иногда — в лапы.

UDP Compact

Реальный аналог: Heckler & Koch USP.
Емкость магазина: 8.
Сильные стороны: меткость, урон.



Еще один отличный пистолет под 45 АСР с великолепными параметрами урона и меткости.

Walker P99

Реальный аналог: Walther P99.
Емкость магазина: 16.
Сильные стороны: объем магазина.



Не самый мощный пистолет. Его главные преимущества — 16 патронов в магазине и хорошая меткость. Боеприпас — 9x19 мм.

Black Kite

Реальный аналог: Desert Eagle.
Емкость магазина: 8.
Сильные стороны: урон.



Да, это тот самый знаменитый Desert Eagle. Урон для пистолета огромный, но меткость никакая. Ствол при стрельбе уводит вверх. Стрелять из него имеет смысл лишь в упор. Боеприпас 45 АСР.

Пистолеты-пулеметы**Viper 5**

Реальный аналог: Heckler & Koch MP5.
Емкость магазина: 30.
Сильные стороны: скорость, удобство в обращении.



Единственный представитель класса. Исключительно удобный в обращении пистолет-пулемет. Крайне доступен — в изобилии падает с бандитов в южных областях Зоны. Исключительно удобен в прицельной стрельбе в бою на средних дистанциях. На больших расстояниях уступает автоматам, которые тоже появляются в игре достаточно скоро.

Дробовики**Обрез**

Реальный аналог: обрез горизонталки Winchester или Remington.
Патронов в стволе: 2.
Сильные стороны: доступность, урон.



Оружие бандитов южных областей. Очень интересный вариант в ближнем бою, но требует от игрока быстрой



Контролер может выедать мозг на расстоянии — чем с успехом и занимается.

реакции и меткости, поскольку уже после двух выстрелов придется перезаряжаться.

Chaser 13

Реальный аналог: Winchester 1300.

Емкость магазина: 6.

Сильные стороны: урон, обойма.



Вот этот вариант уже лучше — в бою можно выпустить шесть зарядов, прежде чем придется уходить в укрытие для перезарядки. Классический игровой дробовик с одним лишь серьезным недостатком — найти этот «бумстик» и боеприпасы к нему в игре не так просто.

SPSA-14

Реальный аналог: Franchi SPAS-12.

Емкость магазина: 8.

Сильные стороны: обойма, урон.



Лучший дробовик в игре, прекрасен в ближнем бою. Единственная проблема

состоит в том, что на просторах Зоны ситуаций, в которых приходится вести близкий бой, не так много. Даже в населенных пунктах обычно удобнее использовать автоматы.

Автоматы

Akm 74/2U

Реальный аналог: AKC-74U.

Емкость магазина: 30.

Сильные стороны: доступность.



Самый слабый автомат в игре, по характеристикам близок к пистолету-пулемету. Подбирать его стоит лишь затем, чтобы вытряхнуть из рожка патроны 5,45x39 мм.

Akm 74/2

Реальный аналог: AK-74.

Емкость магазина: 30.

Сильные стороны: доступность.

Автомат начального уровня с параметрами ниже среднего, но вполне пригодный для боя в условиях Зоны.



В глазах сереет — зомбирующие лучи работают на полную мощность. Но с кастрюлей на голове мне ничего не страшно.



Стрелять лучше всего одиночными выстрелами.

Obeykan

Реальный аналог: АН-94 «Абакан».

Емкость магазина: 30.

Сильные стороны: доступность.



Удобное, но не слишком меткое оружие.

VLA Special Assault Rifle

Реальный аналог:

автомат специальный (АС) «Вал».

Емкость магазина: 20.

Сильные стороны: глушитель.



Автомат с интегрированным глушителем, превосходная замена пистолетам для бесшумной стрельбы. Благодаря пламегасителю при стрельбе в игре очень хорошо видно трассы пуль. Используются специальные патроны 9x39, подходящие только к этому автомату и «Винторезу».



Во всех отношениях похож на АК-74. Единственное улучшение — повышенная меткость.

IL-86

Реальный аналог: Enfield L85A2 IW (SA80).

Емкость магазина: 30.

Сильные стороны: меткость, урон.

Снайперское оружие

SVD M2

Реальный аналог:

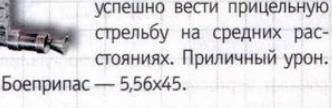
снайперская винтовка Драгунова.

Емкость магазина: 10.

Сильные стороны: меткость.



Армейская самозарядная винтовка с повышенной точностью. При использовании оптического прицела убивает врага с одного выстрела (или с двух, если броня крепка).



Этот автомат с установленным прицелом уже намного лучше. Из него можно

успешно вести прицельную стрельбу на средних расстояниях. Приличный урон. Боеприпас — 5,56x45.

SGI 5k

Реальный аналог: SIG 550.

Емкость магазина: 30.

Сильные стороны: меткость.



Самый удобный в игре автомат для прицельной стрельбы. Отдача практически не чувствуется.

TRS 301

Реальный аналог: Z-M Weapons LR 300.

Емкость магазина: 30.

Сильные стороны: меткость.



Еще один высокоточный автомат. Однако он хуже, чем SGI 5k — меткой стрельбе мешает приличная отдача.

Tunder ST4

Реальный аналог: ОЦ-14 «Гвардия».

Емкость магазина: 20.

Сильные стороны:

подствольный гранатомет.

Автомат с подствольным гранатометом и повышенной скоростью стрельбы.



SVU Mk2

Реальный аналог: снайперская винтовка укороченная (ОЦ-0ЗАС).

Емкость магазина: 10.

Сильные стороны: скорость стрельбы.



Компактный вариант. Чуть хуже урон и меткость. Если есть выбор, лучше использовать СВД.

Vintor BC

Реальный аналог: ВСС «Винторез».

Емкость магазина: 10.

Сильные стороны: бесшумность.



Бесшумная снайперская винтовка, интегрированный глушитель — настоящий клад для любого стalkerа. Теперь часовым несдобровать!

Gauss gun

Емкость магазина: 10.

Сильные стороны: урон, меткость.



Самый высокий урон для снайперской винтовки в игре. Почти всегда убивает с первого же выстрела (если смотреть

через оптический прицел). Как и положено игровой электромагнитной пушке, бьет по идеальной прямой, исключительно метко. Но есть большой недостаток — после каждого выстрела винтовка должна несколько секунд «заряжаться». Как вы понимаете, в ближнем бою такой перерыв очень неприятен.

Еще к ней очень сложно найти боеприпасы.

Гранатометы

Bulldog 6

Реальный аналог: ручной гранатомет РГ-6.

Емкость барабана: 6.

Сильные стороны: урон.



Интересная штука — ручной гранатомет с шестью гранатами в барабане. Мечет гранаты на сотни метров, и если игрок попадает во врага, тому приходится несладко. Но — трудно найти боеприпасы. Да и весит эта железка почти семь килограммов.

RPG-7U

Реальный аналог: РПГ-7.

Сильные стороны: урон, меткость.



Смертельная вещь. С одного попадания сбивает вертолет, с двух — аннигилирует БМП. Но очевидные проблемы с весом и боеприпасами делают РПГ-7 оружием «последнего уровня».

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если выстрелить из гранатомета в зенит, граната не пропадет в синем небе, а через несколько секунд упадет на землю в нескольких сотнях метров от игрока. Это доказательство четкой работы игровой физики очень интересно, даже при том, что в реальную гранату РПГ-7 встроен механизм самоликвидации.

Гранаты

Ф

Реальный аналог: граната Ф-1.



Оборонительная граната, которую можно бросать двумя способами: обычный бросок на среднее расстояние или, по нажатию клавиши «прицел», бросок с выбранной силой замаха. Хорошо помогает против вредных контролеров или против врагов, не желающих уходить с удобной позиции.

RGD-5

Реальный аналог: граната РГД-5.

Наступательная граната с увеличенным радиусом разлета осколков.



▲ У меня руки квадратные от гнева — враг ловко пользуется тем, что в моем дробовике кончились патроны!

Гранатомет для автоматов НАТО.

PSO-1 Scope

Реальный аналог: оптический прицел ПСО-1.



Оптический прицел для отечественных автоматов (лишь для тех, которые не снабжены оптическим прицелом).

SUSAT Scope

Реальный аналог: оптический прицел SUSAT L9A1.

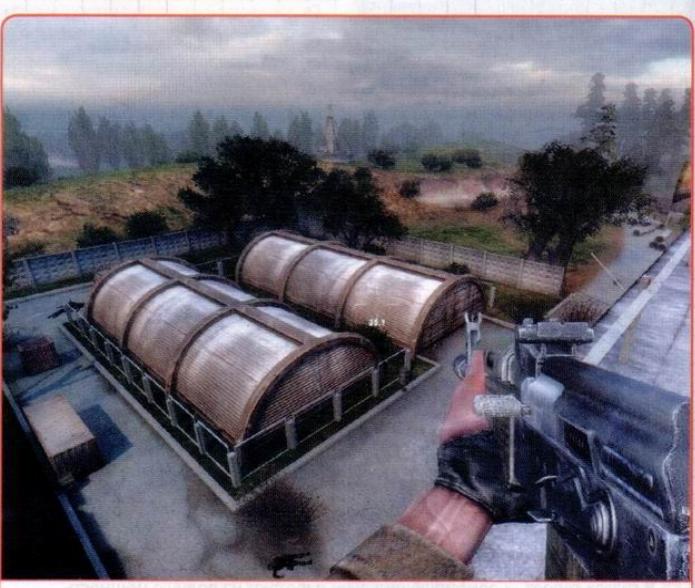


Оптический прицел для автоматов НАТО.

Silencer



Самодельный глушитель для пистолета любого калибра в игре.



▲ С крыши научного центра открывается отличный вид на всю округу.

Прохождение — тайна Чернобыльской зоны



■ Дикий стalker-шатун — обычное явление на юге Зоны. Иногда они ходят парами.

Сталкер Меченый — единственный выживший в автокатастрофе, когда от удара молнии грузовик взорвался и рухнул в кювет в районе северного Кордона. Не повезло лишь водителю — другие пассажиры в кузове не пострадали от взрыва, так как были уже мертвые. Черепно-мозговая травма привела к амнезии. У героя не осталось имени и воспоминаний. Все, что связывает его с прошлым, — татуировка

«S.T.A.L.K.E.R.» и карманный компьютер с фотографией и лаконичным заданием: «Убить Стрелка!». Знать бы еще, кто этот Стрелок...

Теперь наш герой — гость у торговца Сидоровича, чей бункер расположен на южных окраинах Зоны рядом с армейским блокпостом. Сидорович не лезет в личные дела Меченого, но должок надо отработать. И торговец дает первое задание — помочь освободить захваченного бандитами стalkerя, чтобы вернуть ценный флаш-накопитель с информацией.

К СВЕДЕНИЮ: следовать сюжетным квестам и даже выполнять первое задание не обязательно. Вы можете в любой момент отправиться на вольную охоту или заняться побочными квестами. Помните — чем чаще и активнее вы отходите от основной сюжетной ветки, тем больше вы будете исследовать мир Зоны, тем легче будет проходить поздние этапы игры, когда у вас появятся ценные артефактные образцы оружия и брони.



■ Три дня прятался Лис в доме от слепых собак. На четвертый день он обнаружил, что у дома не хватает двух стен.



Кордон

Итак, обучающий режим. Выходите из бункера, освойтесь с управлением, прочтите базовую информацию и идите на хутор, где обосновались стальеры. Здесь можно побеседовать с людьми, утащить немного еды из подвала, послушать анекдоты и наконец — поговорить со стальером по имени Волк. Он выдаст вам пистолет и боеприпасы, сообщив, что бандиты держат пленника на моторно-тракторной станции и трое стальеров уже затарились неподалеку, не решаясь брать МТС штурмом.

Мимо остова автобуса выходите на большую дорогу. Справа — блокпост военных, вам туда не надо. Слева, рядом с вагоном и бетонными блоками, перед мостиком лежит раненый стalker Толик. Помогите ему аптечкой (она

лежит рядом) и выслушайте радиопереговоры летающего вокруг вертолета.

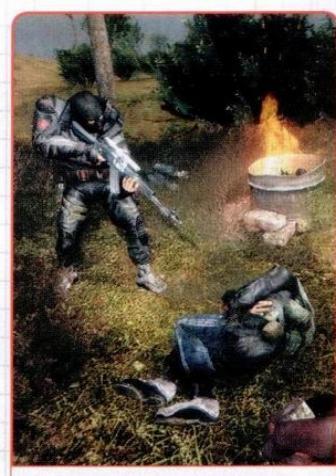
Теперь — первая миссия. Она очень сложна для обучающей, так что приготовьтесь. Стальеры ждут вас у дороги — здесь у вас появится выбор: отправиться на штурм со всеми или попытаться справиться с бандитами одному, в стиле Рэмбо. Первый вариант проще, второй — интереснее.

Бандиты вооружены пистолетами и обрезами. Одолейте их всех и поговорите с Шустрым. Интересно, где он держал накопитель, что его не нашли бандиты? На радостях освобожденный пленник поделится с вами местоположением ценного тайника.

К СВЕДЕНИЮ: здесь же Шустрый может дать первый побочный квест — поиск «идеального» костюма. Костюм (универсальная бандитская куртка с вшитыми элементами бронежилета) лежит там, куда указывает стрелка на карте, — в глубине туннеля справа у стены. Охраняет клад псевдспес. Костюм можно вернуть Шустрому или наполнить на себя.

Верните флаш-накопитель торговцу и не забудьте по пути отметить у Волка.

Торговец выдаст в награду немного информации о Стрелке и о том, что происходит в Зоне. оказывается, центральные районы Зоны, самые богатые на артефакты, недоступны для посещения из-за загадочного излучения, от которого закипают мозги.



■ После боя стальеры обычно добивают раненых бандитов. Но не в этот раз.

К СВЕДЕНИЮ: вы можете взять у торговца еще несколько побочных миссий. Многие имеют ограничение по времени, так что брать имеет смысл по одной за раз.

Раскрыть секрет таинственных событий поможет чехоманчик с секретными документами. Он спрятан на третьем этаже института Агропрома. Проблема в том, что институт в руках военных, и взять его штурмом очень сложно. Начнем с малого — как проникнуть в северную область Кордона, за блокпост военных под разрушенным мостом?

Пройти на север за разрушенный мост можно двумя способами. Во-первых, по совету торговца — слева от моста через узкий тоннель с электрическими аномалиями. У мертвого стalkerа в КПК вы найдете заметки о том, что мигают эти аномалии по системе. Судя по всему, обладатель КПК систему уловил неправильно. Второй вариант — пройти справа от моста через дыру в ограждении. Там очень важно не забирать вправо, чтобы не влететь в пятно радиации. Наконец, солдат можно просто подкупить.

Северный Кордон

Обрадованный вашими успехами Сидорович выйдет на связь и предложит поговорить со стalkerом по имени Лис — тот как раз бродил где-то рядом и отбивался от мутантов с переменным успехом. Лиса вы найдете в одном из полуразрушенных домов. Он уложил немало слепых псов, но ему и самому досталось. Надеюсь, у вас есть аптечка? Помогите Лису разобраться с крупной стаей собачек.

Сам он о Стрелке ничего не знает, но может знать его брат, Серый, обитающий в заброшенном заводе в двух километрах к северу. Вперед! Вам надо пробиться через блокпост, занятый бандитами, чтобы перейти в район свалки.

Кладбище техники

Навестить Серого будет не так просто — бандиты заполонили округу. Они стреляют в stalkers и пытаются зачем-то захватить радиоактивное кладбище техники, которое обороняют stalkеры под предводительством Беса.



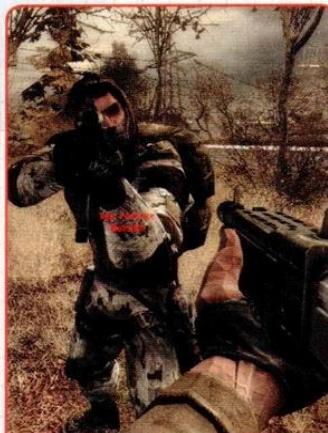
Вертолет упал, сраженный гранатой РПГ-7. Несчастных ученых раскидало по всему двору.

Бес предложит вам помочь в обороне лагеря — ваше дело, соглашаться или нет. Здесь вы можете разжиться пистолетами-пулеметами и АКС-74У.

В любом случае вам придется запастись боеприпасами и аптечками, чтобы прорваться через укрепление бандитов по дороге на север, к заводу. Если вы уверены в себе, можете засесть на кладбище техники и попытаться защитить его. Сначала бандиты пойдут с востока, потом — с юга и с севера. Боеприпасы быстро закончатся — вам придется не только собирать их с тел, но и вытряхивать из лежащего на земле оружия.

Как только вы решите, что здесь вам больше делать нечего, идите по дороге на север. Место обитания Серого вы не пропустите — по радио вас попросят помочь защитить здание от бандитов, наступающих с востока. А вот и сам Серый. Он перебросит вас к очередному знакомому — стalkerу по прозвищу Крот, который, кажется, раскопал тайник, где Стрелок хранил свои вещи.

Перед тем как отправиться к Кроту, запаситесь боеприпасами, бинтами и аптечками. По дороге на восток, к НИИ Агропрома, за бетонными плитами засели бандиты. Их можно попытаться обстрелять под защитой полуоткрытых железных ворот.



Тактика у «Монолита» простая:
а) стрелять; б) молча; в) мутными глазами пугать противника.



за углом и обстреливайте его быстрыми очередями, чтобы он не успел завладеть вниманием стalkerов.

Дождавшись вечера (возможно, придется сходить попить чай), выходите из-под земли наружу. Вы — внутри периметра исследовательского центра, и ваша цель — утащить с третьего этажа залетный чехоманчик.

Исследовательский центр

Пройти его целиком в скрытом режиме не получится, как ни прячься от часовых. Чехоманчик с документами стоит на третьем этаже в зале с чудного вида приборами. На выход придется пробиваться с боем. К счастью, вертолет здесь просто так, обстреливать персонажа с воздуха никто не собирается.

Есть и другой способ добраться до чехоманчика — грубой силой. Обозначив свое присутствие, сразу же бегите в домик через дорогу и, когда солдаты выскочат на открытое место, обстреляйте их через окно. В самом здании исследовательского центра удобно занимать позиции на лестничных клетках.

С чехоманчиком в руках возвращайтесь в район свалки и идите на север, к блокпосту «Долга». Там вас пропустят, когда узнают, что вы несете чехоманчика. Если «Долг» попросит вас помочь с ордами бегущих из района Темной долины, с востока, не откажите — и бармен вам потом выдаст гонорар.

Бар

Мимо стоя злющих собак лучше всего пребежать с бутылкой энергетика. Пост «Долга» отстреляет собак, если они в припадке храбрости погонятся за вами. Вы на территории Бара. Это центральная область, куда stalkеры приходят отдохнуть, пообщаться, выпить в баре или сразиться на Арене.

Бармен станет вашим следующим квестодателем. В документах говорится о секретной базе Х-18 где-то в районе Темной долины. Двери в лабораторию открывают два ключа. Один бармен вам даст, другой придется добывать из бандита по кличке Боров, который устроил свой лагерь недалеко от входа в лабораторию.

Темная долина

Чтобы попасть в долину, придется пребежать через область высокой радиации, так что приготовьте антидот. Вас встретят незнакомый долговец по кличке Пуля, допрашивающий раненого бандита (он будет здесь, даже если вы преберетесь в область без квеста). Стalker предложит вам помочь ему с засадой — двое бандитов ведут плененного товарища, стalkerа по имени Семен, по дороге к заводу.

Оказавшись на месте, сядьте за остановкой, подождите, пока бандиты пройдут, и откроите огонь, когда начнет стрелять стalker. Выручив Семена, вы получите прицел ПСО-1 и новое задание — освободить других захваченных в плен stalkеров.

На этом уровне тоже подразумевается частично скрытое прохождение — и здесь вы попадете на фабрику, где засели бандиты, тоже через канализационную трубу. Не лезьте на глаза часовым, найдите место, где ЗИЛ наполовину провалился в ремонтную яму, и, подгадав время, прыгайте в подвал. Осторожно и тихо по подвалу перейдите в соседнее здание. Здесь все становится намного сложнее, так что сохраняйтесь чаще. Бандиты стоят на этажах и патрулируют их. Помните о возможности перетаскивать тела (клавиша действия с левым Shift).

Боров засел в дальнем конце здания на нижних этажах. Возьмите у него ключ (к тому времени вас наверняка раскроют, так что доставайте самые мощные пушки). Если хотите, освободите стalkerов в подвале и в домике за воротами. Теперь у вас есть оба ключа. Выбраться из фабрики можно по длинному переходу, который начинается в кирпичном строении (к югу от здания) и ведет в долину.

Теперь вам надо взять штурмом другое фабричное здание — то, рядом с которым вы сидели в засаде с Пулей. Приготовьтесь много стрелять либо прорываться. Вам надо из внутреннего двора войти в помещение слева, свернуть направо и спуститься в подвал. Там вы и найдете запертую дверь.

Лаборатория X-18

Перво-наперво вам надо найти код для того, чтобы открыть дверь на нижний уровень лаборатории. Код — 1243, но пока вы его не найдете на теле учченого в дальней комнате, использовать не сможете. Основной враг здесь — огненные аномалии (следите за колышущимся воздухом). Парочка снорков тоже может испортить удовольствие. От летающих ящиков уворачивайтесь.

На нижнем этаже вам снова потребуется найти ключ. Здешние кори-

доры кишат полтергейстами и летающими ящиками, а в большом зале, где валяется еще один мертвый учений, бегает одинокий псевдогигант — его лучше застрелить через дверной проем, пока он, разминаясь, скакет по залу. Не забудьте подняться по лестнице и обследовать ящик с ценностями. В холодильнике ничего интересного нет.

Сохранитесь и открывайте дверь кодом 9524. Убейте очередного полтергейста, взгляните на загадочные колбы с удивительными существами внутри и поднимайтесь в комнату управления, где вас настигнет первый флэшбэк — воспоминание из прошлого.



Не забудьте подобрать папку со стола. Выбирайтесь назад тем же путем. Четыре солдата не должны составить для вас больших проблем. Армия напала на фабрику, так что вам, оказавшись на поверхности, лучше попытаться выбраться другим путем — на второй этаж и через крышу вниз.

Документы надо отнести бармену, но переход на свалку перекрыт. Вам придется сделать крюк и вернуться на Кордон. Покажите документы Сидоровичу, а потом отнесите их на север, бармену.

Следующая остановка — озеро Янтарное, где лаборатория X-16 превращает неосторожных сталькеров в зомби.

Дикие земли

Пробираться к Янтарному озеру придется через Дикие земли (прямо от северного блокпоста). Этот огромный вокзал находится под контролем наемников, а они чужаков не любят. Очень скоро вы станете свидетелем того, как наемники сбивают вертолет, на котором ученыe мирно летели себе к своему бункеру. У вас будет возможность спасти одного из учеников, проводив его к озеру. Сделать это не так трудно, как кажется, — ученик старается не лезть на рожон.

За мостом с огненными аномалиями вы встретите первых зомби. Они медленно бродят, но метко стреляют.



В окрестностях радиолокационной станции творится всякая чертовщина. Скачут призраки. Пропадает цвет.

По дороге вы попадете в окрестности высохшего озера Янтарного.

Слишком мощное излучение, защита долго не выдержит.

Как можно быстрее истребляя зомби, последовательно отключите три рычага на трех уровнях (не пропустите самый первый). Оказавшись на самом верху, сверните направо, сохранившись и дергайте рычаг на пульте управления. Ура, излучения больше нет, опасность миновала, карьера зомби нам больше не светит. Герой снова вспомнит отрывки из своего прошлого. Интересно, кто этот мощный старик с собакой?



Осталось лишь пройти в дальний зал, справиться с печальным контролером, обшарить тело Призрака. Вас интересует в первую очередь артефактный костюм с эффектом регенерации, и уж потом — документы из лаборатории X-16. Справа от вас в каменном полу — отверстие. Прыгайте в него и по туннелю выбирайтесь наружу. Первая пара снорков встретит вас за кучей земли. За поворотом будьте осторожны — снорк притаился за лежащим у левой стены изогнутым куском трубы. Еще один высокочит из-за поворота, куда бьет струя пламени. На развилке, где вы убьете зомби (слева решетка, справа — куча земли), постараитесь забросить за кучу земли с лежащим на ней куском трубы пару гранат — сразу за горкой вас поджидают два веселых снорка. Они думают, что могут застать вас врасплох, да не тут-то было!

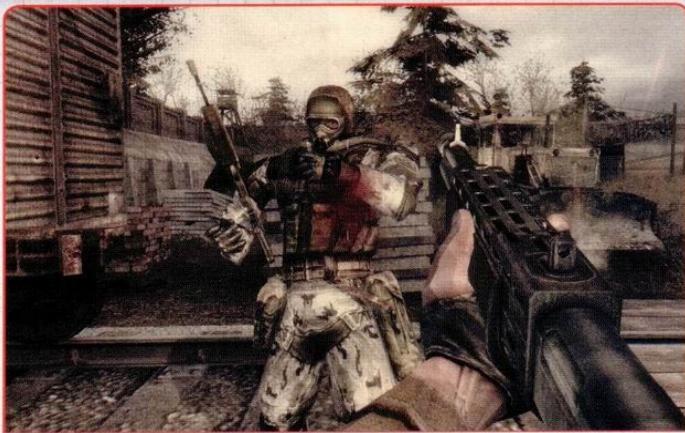
Готовьтесь стрелять очередями в псевдогиганта, который, разметав ящики, побежит к вам, но, конечно же, не добежит. Слева дежурят зомби — их можно игнорировать. Бегите прямо и за двумя поворотами по лестнице поднимайтесь на поверхность. Вертолет ничего вам не сделает — выпустит пару ракет по лаборатории и быстро улетит от греха подальше. Доложитесь Сахарову и возвращайтесь в Бар.



Бармен недвусмысленно предлагает вам навестить «Монолит» и отключ-



Легко привыкнуть к тому, что вертолеты летают над головой как надоедливые мухи, и ракета под ноги может стать большим сюрпризом.



Что, небось трудно стрелять, когда автомат вылетает из рук?

чить их психическое поле, чтобы открыть сталкерам дорогу на север. И, казалось бы, теперь, когда у вас есть защита от излучения, ничто (кроме десятков злых монолитовцев, конечно) не мешает отправиться в путь. Но не стоит торопиться. В записях Призрака была информация о Проводнике, который должен был встретиться с неким Доктором. Почему бы не попробовать узнать, кто это такие — Проводник и Доктор?

Первого мы найдем на юге, в районе Кордона перед разрушенным железнодорожным мостом — в том самом месте, где вы когда-то разговаривали с Лисом. Проводник немногословен: «Доктор ждет в секретном месте. Если ты в теме, ты знаешь, где он».

Конечно же, мы втемя! Возвращайтесь на северо-запад в район Агропрома и снова ныряйте в канализационный люк — в те самые катакомбы, где вы искали информацию о Стрелке. Одолов бандитов и кровососов, поднимайтесь по знакомой лестнице... Доктор (тот самый старик из видений) очень не

хочет, чтобы игрок с перепугу начал в него стрелять и испортил знакомство, поэтому без лишних разговоров стукнет героя по макушке и выложит ему все, пока тот будет маяться головной болью. А потом исчезнет, оставив информацию о тайнике, спрятанном в гостинице Припяти, в номере 26.

Запомним эту информацию и, вооружившись до зубов, отправимся на север, штурмовать земли «Монолита».

Армейские склады

Армейские склады, которые контролирует группировка «Свободы», — буферная область между Баром («Долг») и Рыжим лесом (под контролем «Монолита»). Здесь вы можете присоединиться к одной из организаций, выбрать сторону в конфликте. Если станете «Свободным», вас больше не пустят в Бар по-хорошему, а тому, кто присоединится к «Долгу», станет сложнее пересекать границу между Складами и Рыжим лесом — там у «Свободы» блокпост.

Помочь командиру «Свободы» отразить атаку «Монолита» тем не менее стоит. Так вы узнаете повадки сталкеров-сектантов.

Рыжий лес

Не сходите с дороги — по обочинам во многих местах высокая радиация. Вам придется с боем продвигаться по дороге на север. Первый поворот направо игнорируйте — там тупик (интересно, что планировалось там сделать изначально?). Второй поворот — на Припять, но туда вас даже с защитой мозга не пропустят. Двигайтесь вперед и в гору, в сторону радиолокационной станции. Именно РЛС — источник псиизлучения.

Кроме монолитовцев здесь вашими врагами станут фантомы, появляющиеся из-под земли. Отстреливайте их на подходе — они легко дохнут, чего нельзя сказать о сталкерах «Монолита». На верху холма они попытаются скатить вам под ноги бочки с горючим — постараитесь взорвать их как можно раньше. Будьте осторожны, приближаясь к стене — за ней на вышках засели снайперы. Их можно отстрелять в дуэли или проигнорировать, забежав в мертвую зону.

Впереди — пробитый участок стены. Если долго ждать, монолитов-

цы сами будут выпрыгивать из дыры навстречу вам. Чем больше сталкеров «Монолита» вы перестреляете снаружи, тем меньше вам придется сражаться внутри. Вход в лабораторию X-10 спрятан. По пандусу забирайтесь в вагон, который торчит в туннеле, и очистите последние метры до лаборатории. Фантомы не отстанут от вас, пока вы не войдете внутрь.

Лаборатория X-10

Внутри лаборатории пусто — лишь отдельные несознательные кровососы бродят по пыльным коридорам. Да, неважно охраняет «Монолит» свои секреты. Развилок не будет — просто бегите по коридорам и комнатам, время от времени вышибая дух из кровососов. Пройдя несколько комнат с металлическими балкончиками и огромными баллонами, не пропустите в конце проход в комнату с выключателем. Сохранитесь. Одно движение рубильника — и выживатель мозгов отключен, проход на север, к Припяти и ЧАЭС, свободен для всех желающих. Посмотрите очередное видение главного героя и возвращайтесь тем же путем.



Тяжелым будет путь до погребов — десятки разозленных монолитовцев преграждают вам путь наружу, подстерегая буквально за каждым углом.

Снаружи веселится и ликует десант. Военные сталкеры удивляются слабому сопротивлению и правильно предполагают, что кто-то уже побывал здесь до них. Солдаты в броне — очень опасные враги, но стоит вам пробиться за ворота, как на помощь придут сталкеры. Их здесь много — и вольные сталкеры, и «Долг», и «Свобода», и даже наемники — все как один ломанулись на север.

Путь на Припять открыт для всех, в том числе и для Меченого.

СОВЕТ: возьмите с собой костюм с самой высокой защитой от радиации. В окрестностях ЧАЭС он вам очень сильно пригодится.

Припять

На входе в город вас встретит группа сталкеров, которым будет известно о вашем прибытии. Они помогут вам пробиться в центральную Припять. Советую на этом месте вооружиться снайперским оружием — враги будут появляться на крышах хрущевок слева и справа и выныривать из окон. Подавив сопротивление в конце улицы, сверните направо и постарайтесь как можно быстрее отстрелять врагов на балконе и в окне двухэтажного здания.

Сталкеры помогут вам зачистить темную подземную автостоянку — дальше вам придется идти одному. Это не так страшно, как может показаться. Надо лишь очень быстро избавиться от снайпера на крыше напротив — у него электромагнитная винтовка. Прячась в укрытиях, отстреляйте врагов в холле гостиницы и заходите внутрь, из узкого окна прыгайте на крышу перехода и забирайтесь в окно соседнего корпуса гостиницы. Ваша цель — номер 26, где спрятан ключ к секрету Зоны.

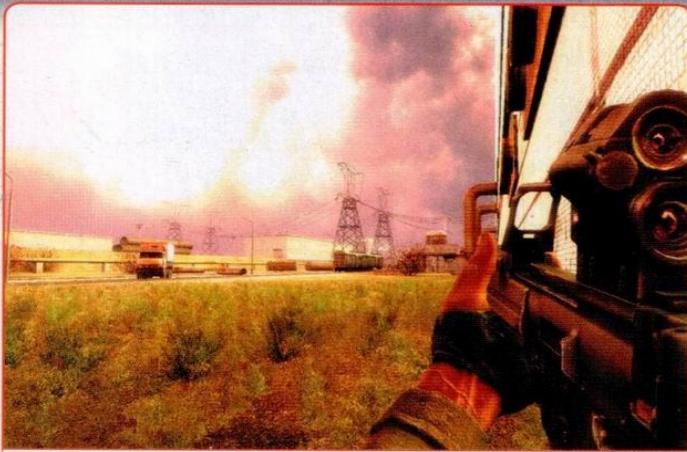
Это запись. Если вы проиграете ее на магнитофоне, то узнаете, что на ЧАЭС есть секретная дверь, которую когда-то обнаружил Стрелок. Что скрывается за этой дверью? Этую тайну мы скоро раскроем. А пока давайте поиграем в тир. Окна гостиницы отлично подходят для того, чтобы отстреливать на улице нехороших ребят. Обратите особое внимание на окно в конце коридора — то, что выходит на колесо обозрения. Слева от колеса — невысокое круглое здание с обнажившейся местами кирпичной кладкой. На крыше ее сидит монолитовец с РПГ-7. Его плохо видно сквозь ветви — воспользуйтесь оптическим прицелом. Он так и не поймет, что его убило.

Чтобы оказаться в районе ЧАЭС, вам надо всего лишь выпрыгнуть из окна и пробежать сотню метров на север, к входу в стадион «Авангард». Но прежде чем нырнуть под эти своды, сохранившись.

ЭТО ВАЖНО: впереди — точка невозврата, место, откуда вы не сможете вернуться в Зону, к ставшим такими родными монстрам и бандитам. Впереди — масштабный финал игры, и, чем бы она ни кончилась, путь назад для вас будет закрыт навеки.



Аномалии тоже любят кататься на колесе обозрения. Особенно электрические.



■ Погода нынче странная — то ли Мехрун Дагон рядом бродит, то ли выброс на носу.

Чернобыльская АЭС

Основная проблема здесь состоит в том, что все хотят вас убить. «Монолит», обороноящий подходы к станции. Военные стalkerы, штурмующие АЭС с нескольких сторон. Вертолеты Ми-24, щедро рассыпающие пули и ракеты. И даже БМП, которое пулеметом подстегнет игрока на входе.

Цель здесь — забраться в здание в районе четвертого энергоблока. Приготовьте снайперскую винтовку и сверните налево вслед за трубой. Когда над головой пролетят вертолеты и обстреляют вход (вы слышите радиопереговоры солдатов, снайперов и пилотов), отстреляйтесь нескольких стalkerов «Монолита» перед воротами и как можно быстрее ныряйте внутрь. Если вы задержитесь у кирпичного здания подстанции, то привлечете внимание и вертолетов, и БМП, а также военных стalkerов, вооруженных бесшумными автоматами.

Можно забраться в вагончики, чтобы перевести дух, но задерживаться здесь не стоит. Бегом через дорогу — и аккуратно продвигайтесь вдоль длинного здания, прячась за бетонными конструкциями, трубами и арматурой. Ниши в бетонных блоках — ваш лучший друг, в них вы можете спрятаться, если станет жарко. Вертолеты и военные стalkerы отвлекут «Монолит» на себя, но и вам достанется. Внимательно смотрите, не бежит ли впереди стalker с автоматом, — серая форма на сером бетоне очень плохо заметна.

Когда военные стalkerы войдут во двор, появятся предвестники будущего выброса. Это значит, что у вас есть лишь пять минут на то, чтобы пробраться внутрь здания, прежде чем выброс убьет героя. Времени немного, но вполне достаточно, чтобы не слишком торопиться.

К СВЕДЕНИЮ: выброс действует лишь на главного героя и лишь в том случае, если тот находится у земли. Это значит, что по крышам во время выброса можно бегать свободно, чем мы вскоре и займемся.

Четвертый энергоблок

Внутри темно, радиоактивно и много «Монолита». На нервы действует сам

Монолит, каждые несколько секунд обещая исполнение желаний голосом в голове.

Перед первым поворотом направо будьте осторожны — в дальнем конце коридора засел снайпер с электромагнитной пушкой. Дойдя до конца, сверните налево и идите вдоль коридора. Сверните налево в проход с металлической сеткой и очень осторожно, выглядывая через пролом в стене, отстреляйтесь стalkerов «Монолита». В зале можно прятаться за ящиками.

Пройдя заставленный ящиками коридор, вы увидите лестницу. На лестничных пролетах много врагов. И еще несколько стalkerов «Монолита» ждут вас на самом верху, за дверным проемом с предсторегающей табличкой. За этим дверным проемом вы сможете выбрать концовку. Сверните налево и пройдите в разрушенный реактор — будет концовка ложная. Сверните направо и найдете неприметную нишу с лестницей, ведущей вверх, к поскрипывающей аварийной лампочке, — будет концовка истинная.



■ Атака военных на ЧАЭС закончилась не очень удачно. Теперь подвиньтесь все: в дело вступает герой-одиночка!

Ложная концовка

По куче бетона и графита по лестнице поднимитесь к сорванной крыше реактора. Добраться до мерцающего в нише Монолита можно, если войти в белые кольца телепортатора. Вам нужно будет

Возвращение

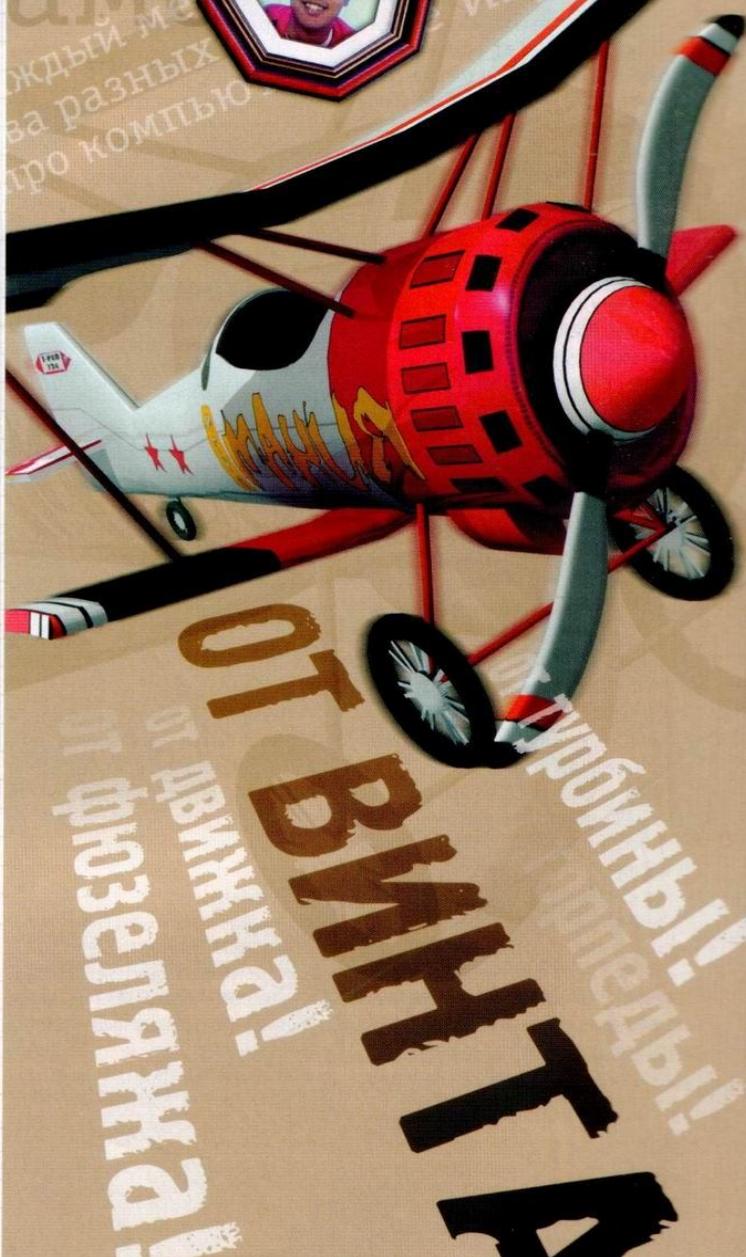
легендарных

Бонус

Гамовер

амо
аждый ме
за разных
про компью

VIDEO
МАНИЯ
Только
в «ВИДЕОМАНИИ»



Каждый месяц
на диске журнала
ЧЕТЫРЕ разные выпуска
культовой передачи
про компьютерные игры —
«От Винта!».

Не пропустите **возможность**
прикоснуться к легенде!



Реклама



лишь аккуратно пройти по металлическим конструкциям в соседнее помещение, по листам железа забраться на бетонную арматуру и спрыгнуть к Монолиту.

Он исполнит желание героя. А что именно загадает герой, зависит от многих вещей. Например, от того, сколько у него денег в карманах. От того, какая у него репутация, и еще от того, не убил ли он, слuchаем, предводителя «Долга» или «Свободы».

Конец игры. Однако у нас есть еще и истинная концовка.

Истинная концовка

По лестнице забирайтесь наверх и подойдите к секретной двери в конце коридора. Прежде чем открывать ее, приготовьте оружие и сохранитесь — в течение тридцати секунд, пока будет подбираться код к двери, за вашей спиной будут появляться из ниоткуда стalkerы «Монолита». Как только дверь откроется, бегите внутрь. Вы — в секретной лаборатории.

Секретная лаборатория

Тесные коридоры, толпа «Монолита» — все как обычно. Только радиации нет и голоса в голове. Враги притаились буквально за каждым поворотом и в каждой комнатке. Вначале можно не высываться из комнатки в коридор, выманивая stalkerов на себя и стреляя через металлические прутья.

Затем идите налево по коридору, и через несколько поворотов вы окажетесь перед комнатой с электронными «шкафами». Здесь — несколько stalkerов, с ними можно справиться, если забрасывать в комнату гранаты и аккуратно стрелять очередями, выглядывая из-за угла. Ваша цель — темный зал с зеленым голографическим изображением Монолита в центре и шестью парами стеклянных торов по периметру.

Разгадать загадку не так трудно — начинайте крошить стекляшки. На

каждом втором в комнату будет выпрыгивать полтерgeist с фирменным обжигающим пламенем. Избавляйтесь от них по мере поступления.

Когда взорвется шестая пара торов, до разговора с Меченым сизойдет зеленая голограмма, изображающая ученого. Призрак объяснит, почему образовалась Зона и кто такой Меченный, и предложит выбор в стиле «красная или синяя таблетка».

Если игрок согласится с доводами голограммы, то игра закончится первым истинным финалом. Если нет — он вновь окажется на улице, и сердце его будет гореть каждой мести.

Чернобыльская АЭС

Выброс продолжается, так что в интересах персонажа как можно быстрее прыгнуть в белые кольца телепортатора, не трогая появившихся вокруг монолитовцев. Забирайтесь на лестницу на крышу и спрячьтесь за связкой труб.

К СВЕДЕНИЮ: время от времени героя будет ощущать тряски — вести прицельную стрельбу в эти моменты невозможно, прячьтесь. На ваших врагов, что интересно, «трясучка» не действует.

Игровой процесс на этом уровне достаточно прямолинеен — надо, не спускаясь к земле, прыгать от телепортатора к телепортатору, чтобы добираться до виновников появления Зоны и поговорить с ними по душам. На крышах много снайперов, но и вы можете хорошо поохотиться на обширных пространствах крыш ЧАЭС.

Забирайтесь по двум лестницам к саркофагу, бегите вдоль него и спускайтесь по другим лестницам вниз. Не смотрите на деревянную лестницу, а бегите к краю крыши и спускайтесь на длинный бетонный переход. Вам надо пробежать вдоль него к следующему телепортатору.

После двух прыжков вы вновь оказались на крыше. Бегите через всю крышу наискосок к следующему телепортатору. Вы — на самом верху ЧАЭС, на крыше саркофага. По лестнице поднимайтесь к горящему вертолету и трубе. Возле самого подножья трубы — еще один телепортатор. Два прыжка — и вы на



Выброс — кто не спрятался, я не виноват.

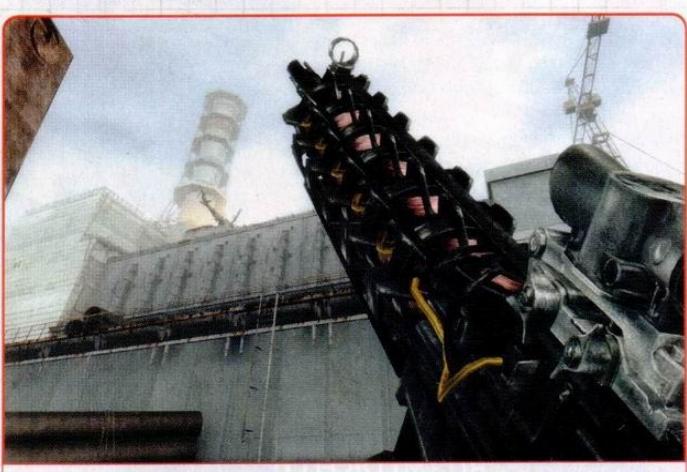


трубопроводах. Обернитесь, забирайтесь по лестнице на уступ и, не обращая внимания на снайперов, нырните в очередной телепортатор.

Сидящего впереди stalkerа с РПГ-7 можно убить, а можно пробежать мимо него, пока он соображает, что происходит, убирает гранатомет и достает пистолет. Снова прыжок! За углом вас подстерегают два снайпера, но их можно игнорировать — свернув направо, бегите вперед к пролому в перилах и смело прыгните с крыши! Вы снова на бетонном переходе между двух труб. Впереди — разлом. Что делать? Прыгайте прямо с трубы на крышу справа и, спрятавшись между двумя цистернами, избавьтесь от снайперов и стрелков на близлежащих крышах. Чтобы забраться на метровую высоту, надо запрыгнуть сначала на перила. Вы минуте пролом на крыше и снова прыгните с лестницы на трубу. Впереди — еще один телепортатор. Обратите внимание — наверху, справа от трубы, бегают два монолитовца. Уничтожьте их, чтобы при следующем прыжке не оказаться с ними нос к носу. Еще три прыжка без помех.



Зло повергнуто. Добро торжествует. Это значит, что вы прошли игру. Поздравляю.



Пушка Гаусса — отличное оружие для перестрелок между крышами.