



# СТАЛКА ЗОВ ПРИПЯТИ

## Правила

нахождения на режимных и  
особо режимных территориях

киев 2009 - изд. 354AP/565

## **ВНИМАНИЕ! ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ!**

У отдельных людей просмотр изображения определённого цвета или мигающая картинка могут вызвать приступ эпилепсии. Таким образом, часть присутствующих в данной игре сцен представляют для некоторых потенциальную опасность. Если у Вас или у кого-нибудь из Вашей семьи есть предрасположенность к подобной реакции, рекомендуем проконсультироваться у врача, прежде чем приступать к игре.

# СОДЕРЖАНИЕ

ВВОДНАЯ .....	4
ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗОНЫ .....	5
УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ .....	7
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ .....	8
КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ .....	9
ВИДЕО.....	12
ЗВУК.....	15
УПРАВЛЕНИЕ .....	17
ИНФОРМАЦИЯ НА МОНИТОРЕ .....	18
СНАРЯЖЕНИЕ И ОРУЖИЕ .....	22
КПК.....	26
ТОРГОВЛЯ И ОБЩЕНИЕ.....	29
ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ.....	32
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ .....	35
РЕЖИМЫ ИГРЫ.....	36
СОЗДАТЕЛИ .....	44
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	48



# ВВОДНАЯ

В 2012 году сталкер по прозвищу Стрелок сумел отключить Выжигатель Мозгов – мощный генератор пси-излучения, способный начисто стереть разум человека. После этого толпы ловцов удачи ринулись к центру Зоны: одни искали легендарные россыпи артефактов, другие – не менее легендарный Исполнитель Желаний. Внезапно грянувшие перемены вынудили Совет национальной безопасности и обороны Украины принять решение о срочном проведении операции под кодовым названием «Фарватер». Десятки вертолётов с подразделениями специального назначения поднялись в воздух и взяли курс на ЧАЭС, однако Зона оставалась Зоной: несмотря на самую тщательную подготовку, «Фарватер» завершился полным провалом. Пытаясь выявить причину, руководство СБУ направило в Зону одного из главных своих экспертов – майора Александра Дегтярёва, в прошлом бывалого сталкера.

# ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗОНЫ

**26 АПРЕЛЯ 1986 ГОДА**

## ПЕРВАЯ КАТАСТРОФА

В субботу, 26 апреля 1986 года, в 1 час 23 минуты по московскому времени, плановая проверка работы энергоблока №4 Чернобыльской атомной электростанции закончилась полным разрушением ядерного реактора. Результатом выброса в атмосферу большого количества радиоактивных веществ стало загрязнение значительных по площади территорий Украинской и Белорусской ССР, а также РСФСР; кроме того, ветром эти вещества были вынесены за пределы Союза Советских Социалистических Республик, после чего выпали в виде радиоактивных осадков в Восточной и Западной Европе, Скандинавии, Великобритании.

Авария на ЧАЭС превратилась в самую страшную по своим социальным, политическим и финансовым последствиям техногенную катастрофу за всю предыдущую историю человечества. К ней привели как несовершенство конструкции реактора серии РБМК-1000, так и ошибки операторов, которые в процессе проверки аварийной системы охлаждения грубо нарушили ряд инструкций. Внутри реактора началось стремительное нарастание температуры, из-за чего стали плавиться урановые стержни; вскоре сильный взрыв, вызванный воспламенением водородно-кислородной смеси, почти полностью разрушил помещение реакторной. Огромное количество раскалённых фрагментов крайне радиоактивных материалов разбросало на большой площади вокруг станции.

Жителей близлежащих населённых пунктов почти сразу же начали эвакуировать. За короткое время в срочном порядке было вывезено более 160 000 человек – все, кто находился в радиусе 30 километров от места катастрофы. Люди считали, что их вывозят ненадолго, однако оказалось, что многим уже никогда не суждено увидеть покинутый в спешке дом. Вызванные напряжёнными отношениями между Западом и Востоком попытки советского руководства скрыть масштабы этой трагедии сыграли роковую роль в судьбе не только тех, кто был облучён или переселен из зоны отчуждения, но и многих других. Слово «Чернобыль» стало нарицательным в языке нескольких поколений.

**13 АПРЕЛЯ 2006 ГОДА**

## **ВТОРАЯ КАТАСТРОФА**

«...Сегодня мы стали свидетелями массового всплеска страха в мировом сообществе: население стран Европы напугано возможными последствиями новой аварии на Чернобыльской АЭС. Оказалось, что все заверения руководства СССР, а затем и независимой Украины в достаточной надёжности объекта «Укрытие» на деле ничего не стоят – всего лишь очередная ложь власти предрежащих, с которой нам пришлось столкнуться. И ложь эта вдвойне страшна из-за своих возможных последствий...»

Из газетного сообщения, 14 апреля 2006 года

О возможности повторения катастрофы поговаривали и раньше, но случившееся стало для всех едва ли не большей неожиданностью, чем авария 1986 года. Даже представители мировой науки, которые к тому времени уже долго работали на территории Зоны отчуждения, оказались захвачены врасплох; даже самые маститые учёные, судя по их реакции, не ожидали подобного развития событий. Однако факт остаётся фактом: взрыв произошёл, и это значило, что проблема Чернобыля ещё очень далека от разрешения. Последствия данного события было столь же трудно предсказать, как и последствия взрыва 1986 года, но вряд ли они будут не столь ужасными. Тем не менее, несмотря на разрушительную для нормального организма радиацию и возможность погибнуть в любой из аномалий, что в изобилии наводнили Зону, погубленная земля стала очень привлекательной для людей определённого склада. Здесь можно было легко разбогатеть, и кое для кого это оказалось доводом – доводом достаточно веским, чтобы постараться не обращать внимания на постоянный риск. Представителей стихийного сообщества ловцов удачи, которое возникло на просторах Зоны, газеты и телевидение вскоре окрестили сталкерами.

## **2011-й**

В этот год к прежним, уже известным и достаточно изученным «прелестям» Зоны добавились новые. Взрывоподобное изменение внутреннего пространства периметра унесло немало жизней: сталкеры попадали в ловушки аномалий там, где ещё вчера чувствовали себя в полной безопасности. Не меньшим оказался и риск поймать пулю в войне группировок.



# УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

## УСТАНОВКА ИГРЫ

Чтобы установить игру на жёсткий диск Вашего компьютера, вставьте установочный DVD в DVD-привод. Установка начнётся автоматически; если этого не произошло, через Windows® Explorer или используемую Вами программную оболочку найдите DVD-привод и запустите находящийся на нём файл setup.exe.

## УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Для удаления игры с жёсткого диска Вашего компьютера войдите в меню СТАРТ, после чего в подменю ПРОГРАММЫ выберите пункт GSC World Publishing. Войдя в него, щёлкните левой кнопкой мыши на меню S.T.A.L.K.E.R. – Зов Припяти, в котором выберите пункт Удалить. Второй вариант: войдите в меню СТАРТ, выберите подменю УСТАНОВКИ, в котором дважды щёлкните левой кнопкой мыши на пункте ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ. В открывшемся окне выберите пункт ДОБАВИТЬ ИЛИ УДАЛИТЬ ПРОГРАММЫ. Найдя учётную запись игры S.T.A.L.K.E.R. – Зов Припяти, активируйте её одиночным нажатием на левую кнопку мыши, после чего выберите функцию «Удалить».

## ЗАПУСК ИГРЫ

Чтобы запустить игру, войдите в меню СТАРТ, после чего в подменю ПРОГРАММЫ выберите пункт GSC World Publishing. Войдя в него, щёлкните левой кнопкой мыши на меню S.T.A.L.K.E.R. – Зов Припяти, в котором необходимо выбрать пункт S.T.A.L.K.E.R. – Зов Припяти. В том случае, если ярлык запуска программы уже размещён на Рабочем столе Вашего компьютера (возможность сделать это предоставляется в процессе установки игры на жёсткий диск), достаточно будет дважды щёлкнуть по этому ярлыку левой кнопкой мыши. Для начала новой игры выберите пункт Новая игра в игровом меню. Чтобы продолжить игру после перерыва, обратитесь к пункту Загрузить игру и среди сохранённых записей выберите нужную Вам.

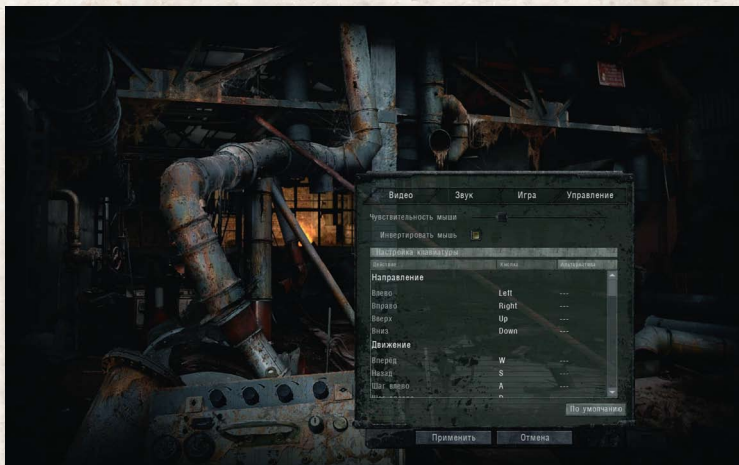
# СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Конфигурация	Необходимые компоненты	Рекомендуемые компоненты
Операционная система	Microsoft Windows XP SP2	Microsoft Windows Vista SP1 или Windows 7
Процессор	Intel Pentium-4 2.2 GHz AMD Athlon XP 2200+	Intel Core2 Duo E8300 AMD Phenom II X2 550
Оперативная память	768 Мб	2 Гб
Свободное пространство на жёстком диске	6 Гб	
Видеокарта	nVidia GeForce 5900 ATI Radeon 9600 XT 128 Мб видеопамяти	nVidia GeForce GTX 260 ATI Radeon HD 4870 1 Гб видеопамяти
Звуковая карта	совместимая с DirectX 9.0	
CD/DVD-привод	DVD-привод	
Internet / LAN	подключение со скоростью 512 Кбит\с (для создания сервера – не менее 2 Мбит\с)	
Устройства ввода	клавиатура, мышь	



# УСТАНОВКИ ИГРОВОЙ КЛАВИАТУРЫ ПО УМОЛЧАНИЮ

УСТАНОВКИ КЛАВИАТУРЫ МОЖНО ИЗМЕНИТЬ В МЕНЮ ОПЦИИ (ПУНКТ УПРАВЛЕНИЕ).



Действие	Клавиша	Описание
Влево	Стрелка влево	Повернуться влево
Вправо	Стрелка вправо	Повернуться вправо
Вверх	Стрелка вверх	Посмотреть вверх
Вниз	Стрелка вниз	Посмотреть вниз
Вперёд	W	Двигаться вперёд
Назад	S	Двигаться назад
Боком влево	A	Двигаться боком влево
Боком вправо	D	Двигаться боком вправо
Прыжок	Пробел	Прыгать
На полусогнутых	левый Ctrl + левый Shift	Подкрадываться
Присесть	левый Ctrl	Присесть
Бежать	X	Перейти на бег
Смотреть слева	Q	Отклониться влево
Смотреть справа	E	Отклониться вправо

Сменить оружие	1-4	Выбрать оружие
Сменить боеприпасы	Y	Выбрать вид боеприпасов
Следующее оружие	Колёсико мыши вверх	Выбрать следующее оружие в списке
Предыдущее оружие	Колёсико мыши вниз	Выбрать предыдущее оружие в списке
Огонь	Левая кнопка мыши	Открыть огонь
Использование прицела	Правая кнопка мыши	Изменить масштаб изображения
Перезарядка	R	Перезарядить оружие
Гранатомёт (в некоторых видах оружия)	V	Выбрать в качестве оружия встроенный гранатомёт
Следующий режим стрельбы	0 (ноль)	Выбрать следующий режим ведения огня (из возможных для данного оружия)
Предыдущий режим стрельбы	9	Выбрать предыдущий режим ведения огня (из возможных для данного оружия)
Рюкзак	I	Проверить имеющиеся оружие, снаряжение, артефакты
КПК	P	Активировать КПК
Фонарик	L	Включить\выключить фонарик
Бинокль	5	Достать бинокль
Болты	6	Приготовить болты к броску
Детектор аномалий	O	Достать детектор
Ночное видение (при наличии соответствующего устройства)	N	Включить\выключить режим ночного видения
Ячейка быстрого доступа	F1-F4	Использовать содержимое ячейки быстрого доступа
Бросить оружие	G	Бросить оружие
Использовать	F	Использовать объект, завязать разговор

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

Действие	Клавиша	Описание
Пауза	Pause	Приостановить игру
Скриншот	F12	Сделать скриншот
Выход	Esc	Выйти из игры

## ФУНКЦИИ ДЛЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

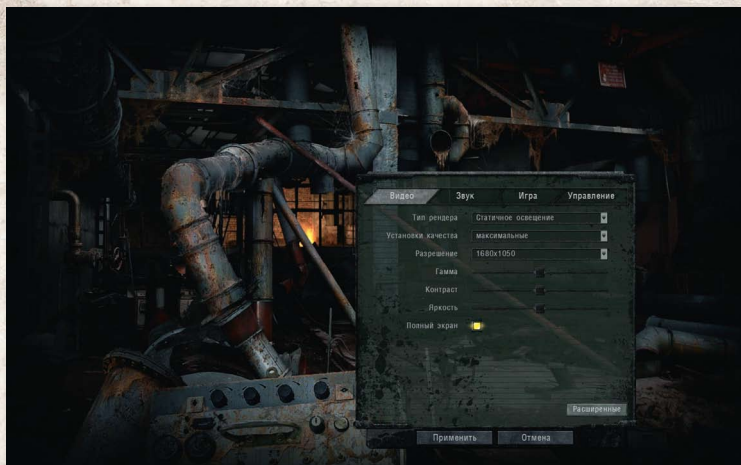
Действие	Клавиша	Описание
Артефакт	7	Взять артефакт в руки
Очки	Tab	Отобразить окно с суммой набранных очков
Чат	,	Отобразить консоль общего чата
Внутрикомандный чат	.	Отобразить консоль внутрикомандного чата
Меню выбора модели	O	Выбрать внешний вид (одежда и снаряжение) для своего аватара
Меню выбора команды	U	Открыть меню выбора команды
Меню покупки	B	Открыть меню торговли
Начать голосование	F5	Предложить начать голосование
Статус голосования	F6	Отобразить статус голосования
Голос «За»	F7	Проголосовать за мнение
Голос «Против»	F8	Проголосовать против мнения
Голосовое сообщение 1	C	Вызвать первое меню голосовых сообщений
Голосовое сообщение 2	Z	Вызвать второе меню голосовых сообщений

Клавиша По умолчанию возвращает исходные настройки управления.



# ВИДЕО

Чтобы изменить установки изображения на мониторе, щёлкните левой кнопкой мыши на пункте Видео в меню Опции. Панель настройки изображения содержит следующие функции:



## ТИП РЕНДЕРА

**СТАТИЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ** – использовать возможности DirectX 8

**ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ** – использовать возможности DirectX 9 со статическим освещением (light-mapping)

**ПОЛНОЕ ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ** – использовать возможности DirectX 9 с полным динамическим освещением (тени при солнечном свете)

**УЛУЧШЕННОЕ ПОЛНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ** – использовать возможности DirectX 9 с полным динамическим освещением (SSAO, глубина резкости, «мягкая» вода, «мягкие» частицы, steep parallax, объёмное освещение). Требуется поддержки версии 3.0 пиксельных шейдеров

**ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ DIRECTX 10** – использовать все возможности DirectX 9, а также новую функциональность (объёмный дым, солнечные лучи, динамические мокрые поверхности)

**УСТАНОВКИ КАЧЕСТВА** – определить установки видео по умолчанию на Вашем компьютере (чем выше значение установок, тем более мощный компьютер потребуется для прохождения игры)

**РАЗРЕШЕНИЕ** – определить выбор возможной для данного монитора разрешающей способности на время игры (чем выше заданная разрешающая способность, тем более мощный компьютер потребуется для прохождения игры)

**ГАММА** – изменить коэффициент гамма-коррекции

**КОНТРАСТ** – используется для изменения уровня контрастности изображения

**ЯРКОСТЬ** – используется для изменения уровня яркости изображения

**ПОЛНЫЙ ЭКРАН** – используется для переключения между оконным и полноэкранным режимами игры

Щелчок левой кнопкой мыши по пункту Расширенные позволит войти в список расширенных настроек видео. Рекомендуем Вам не изменять их, а оставить в исходном состоянии.

**ДАЛЬНОСТЬ ВИДИМОСТИ** – используется для изменения максимальной дистанции, доступной взгляду игрока

**ДЕТАЛИЗАЦИЯ ОБЪЕКТОВ** – используется для изменения уровня детализации (количества полигонов) внутриигровых объектов

**КАЧЕСТВО ТЕКСТУР** – используется для изменения качества текстур внутриигровых объектов

**ФИЛЬТРАЦИЯ ТЕКСТУР** – при использовании данной опции включается анизотропный фильтр для текстур

**СГЛАЖИВАНИЕ** – при использовании данной опции включается графическое сглаживание

**ПЛОТНОСТЬ ТРАВЫ** – используется для увеличения или уменьшения густоты наземной растительности

**ТЕНЬ ОТ СОЛНЦА** – при использовании данной опции внутриигровые объекты начинают отбрасывать тень от солнца (при выключенной опции объекты отбрасывают тени только от динамических источников света)

**ДАЛЬНОСТЬ ОСВЕЩЕНИЯ** – используется для изменения дистанции, с которой источники света становятся видимыми

**КАЧЕСТВО ТЕНЕЙ** – используется для изменения дистанции, с которой отдельные частицы становятся видимыми

**СВЕТ ФОНАРИКОВ НПС** – при использовании данной опции управляемые компьютером персонажи начинают использовать фонарики в темное время суток

**ДЕТАЛЬНЫЕ ТЕКСТУРЫ** – при использовании данной опции включаются детальные текстуры объектов в статическом освещении

**ДЕТАЛЬНЫЙ РЕЛЬЕФ** – при использовании данной опции включается демонстрация детального рельефа

**STEER PARALLAX** – при использовании данной опции улучшается визуальное качество эффекта параллакса

**КАЧЕСТВО СОЛНЦА** – данная опция определяет качество теней от солнечного света

**СОЛНЕЧНЫЕ ЛУЧИ** – при использовании данной опции включается эффект рассеивания солнечного света в атмосфере

**SSAO** – при использовании данной опции включается эффект самозатенения объектов в рассеянном свете

**«МЯГКАЯ» ВОДА** – при использовании данной опции сглаживается визуальная граница между водой и ландшафтом

**«МЯГКИЕ» ЧАСТИЦЫ** – при использовании данной опции сглаживается визуальная граница между частицами и полигонами

**ГЛУБИНА РЕЗКОСТИ** – при использовании данной опции усиливается эффект глубины резкости

**ОБЪЁМНЫЙ СВЕТ** – при использовании данной опции включается эффект рассеивания для динамических источников света

**НАМОКАНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ** – при использовании данной опции включается эффект динамического намокания поверхностей во время дождя (стекание воды по стенам, круги на воде и пр.)

**ОБЪЁМНЫЙ ДЫМ** – при использовании данной опции включается симуляция объёмного дыма

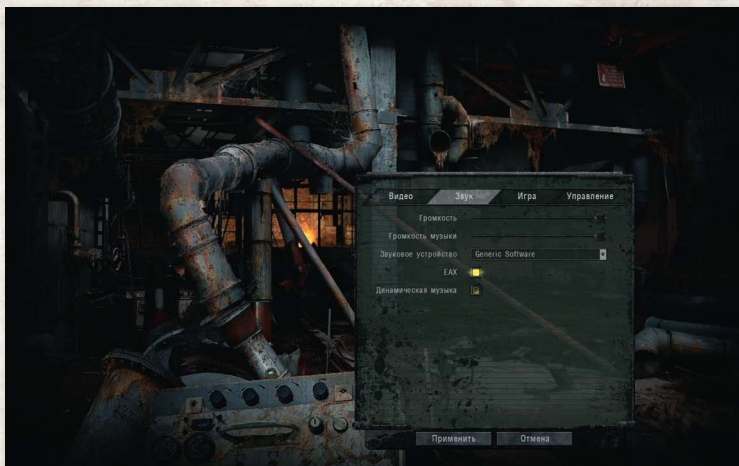
**ВЕРТИКАЛЬНАЯ СИНХРОНИЗАЦИЯ** – при использовании данной опции включается режим вертикальной синхронизации изображения

**ЧАСТОТА 60 ГЦ** – при использовании данной опции частота обновления изображения на мониторе составляет 60 Гц

Чтобы подтвердить изменения, щёлкните левой кнопкой мыши по надписи Применить. Чтобы отказаться от изменений, щёлкните левой кнопкой мыши по надписи Отмена.



# ЗВУК



Чтобы изменить установки звука, щёлкните левой кнопкой мыши на пункте Звук в меню Опции. Панель настройки звука содержит следующие функции:

**ГРОМКОСТЬ** – используется для установки уровня громкости звуковых эффектов

**ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ** – используется для установки уровня громкости музыки

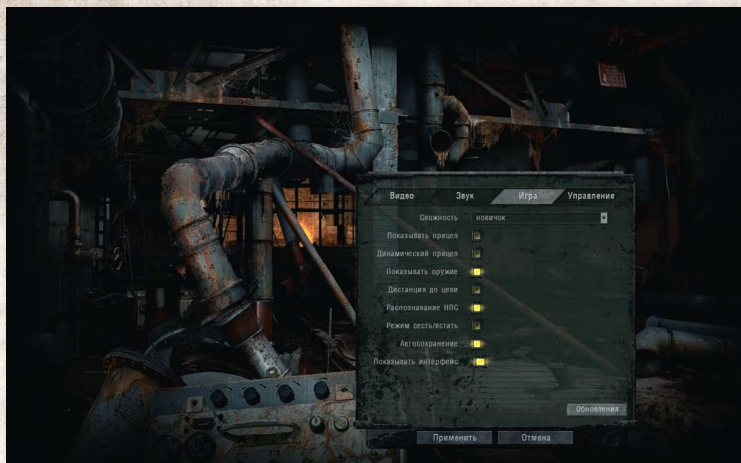
**ЗВУКОВОЕ УСТРОЙСТВО** – выбор доступного звукового устройства

**EAX** – используется для активации комплекса объёмного звучания (Environmental Audio Extensions) на совместимых с ним звуковых картах

**ДИНАМИЧЕСКАЯ МУЗЫКА** – при использовании данной опции включается динамическое музыкальное сопровождение игры

Чтобы подтвердить изменения, щёлкните левой кнопкой мыши по надписи Применить. Чтобы отказаться от изменений, щёлкните левой кнопкой мыши по надписи Отмена.

# ИГРА



Вам будет предложено выбрать один из уровней сложности игры:

**НОВИЧОК**  
**СТАЛКЕР**  
**ВETERAN**  
**МАСТЕР**

Чем более высокий уровень сложности вы выберете, тем более опасными для героя станут аномалии, мутанты и противники-люди.

**ПОКАЗЫВАТЬ ПРИЦЕЛ** – включить изображение прицельного перекрестия

**ДИНАМИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ** – включить изображение динамически изменяющегося прицельного перекрестия

**ПОКАЗЫВАТЬ ОРУЖИЕ** – включить изображение используемого оружия

**ДИСТАНЦИЯ ДО ЦЕЛИ** – включить индикатор расстояния до цели (отображается справа от прицельного перекрестия)

**РАСПОЗНАВАНИЕ НПС** – включить отображение данных о цели, находящейся в прицельном перекрестии (имя, принадлежность к группировке, отношение – нейтральное, враждебное или дружественное – к герою)

**РЕЖИМ «СЕСТЬ-ВСТАТЬ»** – включить возможность режима приседания по одиночному нажатию соответствующей клавиши

**АВТОСОХРАНЕНИЕ** – включить режим автосохранения

# УПРАВЛЕНИЕ

**ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ** – регулировать уровень чувствительности мыши

**ИНВЕРТИРОВАТЬ МЫШЬ** – инвертировать движения мыши

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**НАПРАВЛЕНИЕ** – изменить положение головы (повернуть вправо-влево, поднять вверх, опустить вниз)

**ДВИЖЕНИЕ** – изменять направление и режим движения героя

**ОРУЖИЕ** – оружие героя: выбор, перезарядка, использование оптического прицела и пр.

**РЮКЗАК** – проверка содержимого рюкзака и имеющегося снаряжения, переключение на КПК или прибор ночного видения и пр.

**ОБЩЕЕ** – режим паузы, использования снаряжения и пр.

**СЕТЕВАЯ ИГРА** – управление возможностями многопользовательского режима игры: доступ к меню, меню голосования и пр.



# ИНФОРМАЦИЯ НА МОНИТОРЕ

## МОНИТОР

1. Мини-карта
2. Индикаторы состояния здоровья и выносливости игрока
3. Индикаторы вида и количества боеприпасов
4. Пиктограммы радиационного, химического, физического, высокотемпературного, радиационного, электрического и пси-воздействия
5. Текущий денежный счёт и ранг игрока (только в режиме многопользовательской игры)
6. Общий счёт каждой из команд (только в режиме многопользовательской игры)

## МИНИ-КАРТА



Во время игры мини-карта располагается в левом верхнем углу монитора. Две цветные стрелки на ней – компас – указывают положение сторон света: синяя всегда направлена на север, красная – на юг. На мини-карте отображаются метки сигналов КПК игровых персонажей, находящихся вблизи от героя; по цвету данных меток можно определить, какой из персонажей является дружественным, какой – нейтрален, а какой настроен враждебно (зелёный, жёлтый, красный цвета соответственно). Маркеры

определённых точек местности, данные о которых были внесены в КПК героя (место выполнения нового задания, место выхода из данной миссии и т. п.), также отображаются на мини-карте, причём направление на выбранную в данный момент точку указывает жёлтая стрелка. Кроме того, на мини-карте расположены часы, отображающие время мира Зоны. Справа на мини-карте в небольшом окне в виде цифр отображается информация о количестве живых существ (людей и мутантов), находящихся в непосредственной близости от героя. Два полукруглых сегмента, расположенных сверху и внизу от данного окна, отображают степень заметности героя для других персонажей игры (обозначен символом глаза) и уровень шума, которым сопровождаются передвижения игрока (обозначен символом звуковых колебаний).

В процессе многопользовательской игры на мини-карте отображается информация о находящихся поблизости других игроках своей команды, а также

о местонахождении точек закупки оружия и снаряжения. Игроки помечены зелёными точками, свой артефакт – символом зелёного цвета, артефакт врага – символом белого цвета, точки закупки оружия и снаряжения – зелёным либо синим цветом (в зависимости от команды). Игроки вражеской команды на мини-карте не отображаются.

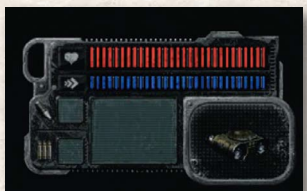
## ЯЧЕЙКИ БЫСТРОГО ДОСТУПА



В левом нижнем углу монитора располагается информация о содержимом ячеек быстрого доступа. Ячейки удобны для размещения в них бинтов, медикаментов и пищи с целью экстренного их использования

в критической ситуации. Верхние цифры на изображении содержания ячеек обозначают общее количество этого предмета в рюкзаке героя.

## ИНДИКАТОР СОСТОЯНИЯ ЗДОРОВЬЯ И ВЫНОСЛИВОСТИ



В правом нижнем углу монитора расположена панель, которая содержит информацию о текущем состоянии здоровья героя и его выносливости (красная и синяя полосы соответственно). Индикаторы уровня здоровья и выносливости героя объединены с индикаторами вида и количества боеприпасов (см. ниже).

## ИНДИКАТОРЫ ВИДА И КОЛИЧЕСТВА БОЕПРИПАСОВ



Находятся в правом нижнем углу монитора; объединены в одно целое с индикатором здоровья и выносливости героя. В маленьких квадратах отображаются: в верхнем – количество гранат для подствольного гранатомёта (при наличии в данном оружии), в нижнем – текущий режим ведения огня (автоматический, одиночный или короткими

очередями). Информация о количестве патронов в магазине выбранного в данный момент оружия отображается крупными цифрами в большом квадрате; более мелкими цифрами показано имеющееся количество обоих типов боеприпасов. Тип используемого в данный момент боеприпаса обозначается рисунком в окошке справа внизу, позволяет идентифицировать.



## ПИКТОГРАММЫ ОПАСНЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ



При наличии в окружающей среде каких-либо опасных факторов (высокой радиации, химического, высокотемпературного и пси-воздействия) под мини-картой появляются треугольные пиктограммы. Их цветовая гамма — от зелёного до красного — демонстрирует интенсивность опасного воздействия на организм героя.

## ПИКТОГРАММЫ УГРОЖАЮЩИХ СОСТОЯНИЙ



Состояния, потенциально опасные для организма героя (кровотечение, радиационное заражение, голод, перенагрузка), демонстрируются при помощи круглых пиктограмм у правого края монитора. Здесь же отображаются данные о поломке оружия, бронекостюма или шлема. Цветовая гамма пиктограмм — от зелёного до красного — демонстрирует степень опасности состояния или поломки.

## ПИКТОГРАММЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ ПРЕПАРАТОВ

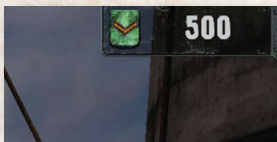


Временный эффект, оказываемый принятыми пищей или медикаментами, отображается в левом нижнем углу монитора над ячейками быстрого

доступа. Такими эффектами могут быть: защита от радиационного заражения, агрессивного химического или пси-воздействия, восстановление здоровья, заживление ран, снижение уровня радиационного заражения организма, увеличение максимально переносимого веса.



## ТЕКУЩИЙ ДЕНЕЖНЫЙ СЧЁТ И РАНГ ИГРОКА



В режиме многопользовательской игры количество денег, имеющееся у игрока, отображается в правом верхнем углу экрана. Слева от данной суммы размещена информация о текущем ранге игрока.

## ОБЩИЙ СЧЁТ КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД



В режиме многопользовательской игры (только при выборе «Охоты на артефакт», «Захват артефакта» и «Командная игра») в верхней части экрана двумя разными цветами отображаются цифры счёта текущего раунда игры.

## РЮКЗАК

При активации пункта Рюкзак – клавиша I в установках клавиатуры по умолчанию – на экран выводятся данные об оружии героя, его защите, используемом детекторе, а также о содержимом рюкзака. В нижней части экрана по центру располагаются данные о состоянии здоровья героя (красная полоска), справа от которой видны круглые индикаторы кровотечения и радиационного заражения; каждый из них активизируется в том случае, если в результате экстремального внешнего воздействия персонаж истекает кровью или «схватил» значительную дозу радиации. Шкалы, расположенные под указателем здоровья, несут информацию о текущей защищённости его организма от внешних воздействий: радиационного, химического, высокотемпературного, физического, электрического, пси-воздействия. Здесь же располагаются данные о свойствах защиты героя от пуль и осколков (параметр «Броня»), а также способности к быстрому восстановлению сил. В правой части экрана вверху отображается информация о статусе героя в Зоне и количестве наличных денег на текущий момент. В правом нижнем углу, под содержимым рюкзака, выводится информация о весе оружия, снаряжения и предметов, которые в данный момент переносит на себе герой.

# СНАРЯЖЕНИЕ И ОРУЖИЕ

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ

В окне содержимого рюкзака при помощи двойного щелчка левой кнопкой мыши можно переодеть героя в другой защитный комплект, снабдить его новым шлемом и снаряжением, а также избавиться от не нужных более предметов. После правого щелчка мыши на любом из предметов в рюкзаке открывается контекстное меню, позволяющее использовать данный объект (например, спрятать в рюкзак оружие, задействовать аптечку и т. д.). Здесь же можно выбрать функцию Выбросить или Выбросить всё, если необходимо избавиться от лишнего оружия или предмета. Обратите внимание, что обе ячейки для текущего оружия равнозначны; таким образом, можно вооружать героя двумя единицами лёгкого, среднего или тяжёлого вооружения одновременно.

## БРОНЯ И ЗАЩИТНЫЕ КОСТЮМЫ

Нередко можно услышать, что лучшей защитой является нападение. Однако в том случае, если обороняться приходится буквально от всего, когда враждебно настроен сам мир вокруг, напасть на всех сразу не получится. Именно поэтому стоит запастись полноценным защитным костюмом – или, если на первых порах не хватает денег, хотя бы простым титаново-кевларовым бронежилетом.



## ОРУЖИЕ



В данной игре стрелять приходится очень часто, поэтому успех нередко зависит от правильного выбора оружия. Последнее может быть как приобретено за деньги, так и взято в качестве трофея.

## ДОСТУПНЫЕ ВИДЫ ВООРУЖЕНИЯ Делятся на такие КАТЕГОРИИ:

**НОЖ** – эффективное оружие ближнего боя



**ПИСТОЛЕТЫ** – достаточно мощное, но не обладающее хорошим пробивающим действием оружие ближнего боя. Некоторые модели могут оснащаться глушителем.



**ДРОБОВИКИ** – оружие огромного останавливающего, но малого пробивающего действия. Дистанция эффективного огня из них невелика, а перезарядка требует довольно много времени.



**АВТОМАТЫ (ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ)** – основное оружие подразделений регулярных армий (как, например, АКМ-74/2). Удачно объединяют высокую мощность, высокий темп и достаточную точность стрельбы. Некоторые могут оснащаться подствольными гранатомётами, что делает их ещё более грозным оружием.



**ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ** – два типа гранатомёта. Может быть использовано против бронированных целей и вертолётот. Невысокий темп стрельбы компенсируется огромной мощностью.



**ГРАНАТЫ** – могут быть использованы против группы врагов либо переброшены через препятствие, не позволяющее вести огонь из стрелкового оружия.



**СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ** – оружие исключительной точности и хорошей дальности боя, но неудобное в ближнем бою из-за низкого темпа стрельбы.



На эффективность огня из любой единицы оружия в игре влияют четыре параметра: точность боя, темп стрельбы, поражающая способность и приёмистость. В зависимости от собственного стиля игры Вы можете выбрать как достаточно универсальное, так и узкопрофильное оружие.



Выбором наиболее удобного для Вас оружия дело не заканчивается: в игре к каждому типу вооружения имеется несколько видов боеприпасов (скажем, одни предназначены для пробивания брони, а другие взрываются при соприкосновении с целью). Рекомендуем Вам ознакомиться с действием каждого типа боеприпасов для того, чтобы впоследствии использовать их с максимальной эффективностью.

## **ТОЧНОСТЬ БОЯ**

Чем выше этот параметр, тем проще поразить противника, даже если тот находится на значительном удалении. Например, снайперские винтовки отличаются наилучшей точностью боя, а дробовики – наихудшей.

## **ТЕМП СТРЕЛБЫ**

Чем выше этот параметр, тем меньший отрезок времени проходит между двумя выстрелами, сделанными из данного оружия. Как правило, высокий темп стрельбы отрицательно влияет на её точность.

## **ПОРАЖАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ**

Чем выше этот параметр, тем сильнее повреждения, наносимые противнику одним попаданием. Как правило, оружие с самой большой поражающей способностью характеризуется низким темпом стрельбы.

## **ПРИЁМИСТОСТЬ**

Чем выше этот параметр, тем проще и легче управляемому Вами персонажу обращаться с данным оружием.

## **СОСТОЯНИЕ ОРУЖИЯ**

Со временем оружие изнашивается – это заметно ухудшает точность его боя, а также увеличивает вероятность заедания затвора, перекоса патрона и других неисправностей. О том, что оружие заело и требует перезарядки, сообщит надпись на мониторе. Чтобы перезарядить оружие, воспользуйтесь командой Перезарядка или смените тип боеприпасов.

## **ВЕДЕНИЕ ОГНЯ**

Открывайте огонь (в установках по умолчанию – левая клавиша мыши) после того, как совместите прицельное перекрестие с целью. Для того, чтобы вернее прицелиться, можно использовать правую клавишу мыши (в установках

клавиатуры по умолчанию). Помните: в игре, как и в жизни, один из наиболее опасных моментов боя связан со сменой опустевшего магазина новым. Хотя этот процесс не занимает много времени, на несколько секунд персонаж окажется почти беспомощным перед вооружённым противником.

## **РЕЖИМЫ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ**

Некоторые модели оружия позволяют вести огонь в трёх режимах: одиночном, короткими очередями, автоматическом. Переключение между разными режимами позволяет достигнуть максимальной точности либо максимальной плотности огня. Переключиться на следующий режим ведения огня можно, нажав на клавишу 0 (ноль); вернуться к предыдущему режиму можно с помощью клавиши 9.

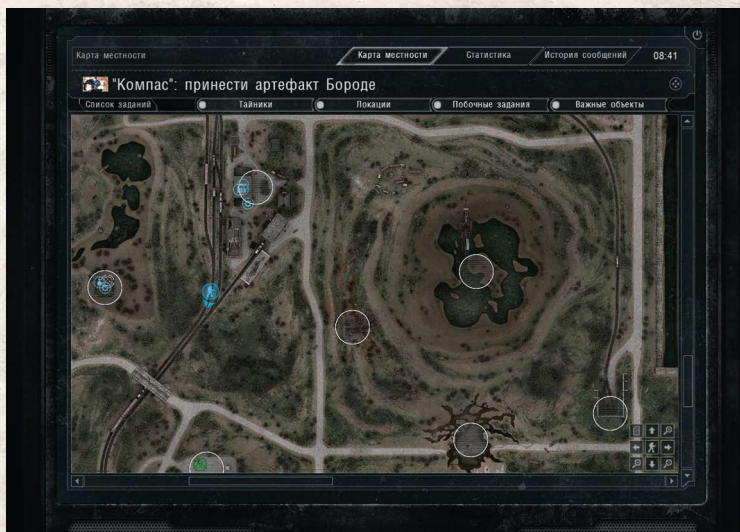
## **ГРАНАТЫ**

В игре существуют два режима метания гранат – обычный и регулируемый. При нажатии на левую кнопку мыши персонаж автоматически бросит гранату с максимальной силой. Дальность зависит от угла, под которым граната была брошена. При нажатии на правую кнопку на экране появится индикатор силы броска; отпустив кнопку мыши в определённое время, можно добиться метания гранаты на нужное расстояние.

# КПК

КПК предназначен для систематизации и хранения самой разнообразной информации. Здесь содержится подробная карта местности, данные обо всех текущих заданиях, личная статистика героя, а также история сообщений и текущее время Зоны. Переключение между категориями данных происходит путём выбора соответствующих пунктов в верхней части дисплея устройства.

## КАРТА



Воспользуйтесь этой функцией для поиска и изучения нужного участка Зоны. С помощью функций, отображённых в нижней правой части дисплея, можно изменять масштаб изображения и перемещаться к нужному участку карты. Проматывание карты может также осуществляться при помощи движения мыши (при нажатой левой кнопке) либо при помощи ползунков, а масштаб – меняться при помощи скроллинга колёсиком мыши.



## СТАТИСТИКА


Статистика

Карта местности

Статистика

История сообщений

08:42



Дегтярёв

Время в зоне: 15 дн.


Пережито выбросов: 19

Выполнено заданий: 55


Деньги: 323416 RU

Убито мутантов: 126	Найдено артефактов: 80
Убито сталкеров: 201	Найдено тайников: 27


Достижения



**Сыщик**  
Вы раскрыли тайну исчезновения сталкеров со "Скандоска" - виноваты в этом не мутанты, а более опасный противник - человек. Ваше стремление найти истину принесло Вам уважение сталкеров.




**Охотник на мутантов**  
Вы не пытаетесь избегать опасных мутантов, вы ведёте на них охоту, и преуспели в этом. Хорошие охотники - уважаемые люди среди сталкеров.




**Первооткрыватель**  
Что бы новое не появилось в Зоне, Вы готовы исследовать это первым. Находя новые, ещё не изученные аномальные образования, Вы продвинули науку в понимании Зоны.

Самый сильный убитый мутант

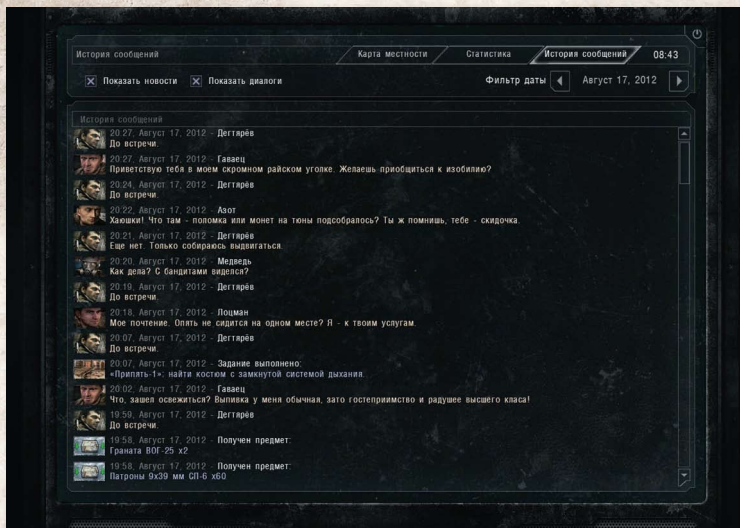


Любимое оружие



В данном разделе содержится подробная личная статистика героя. Здесь можно найти данные о количестве проведённого в Зоне времени, пережитых выбросов, выполненных заданий, наличных денег, найденных тайников, убитых врагов и мутантов, а также информацию о том, какой из убитых мутантов был наиболее опасен, и об излюбленном на текущее время оружии героя. В отдельном окне отображается информация о достижениях героя.

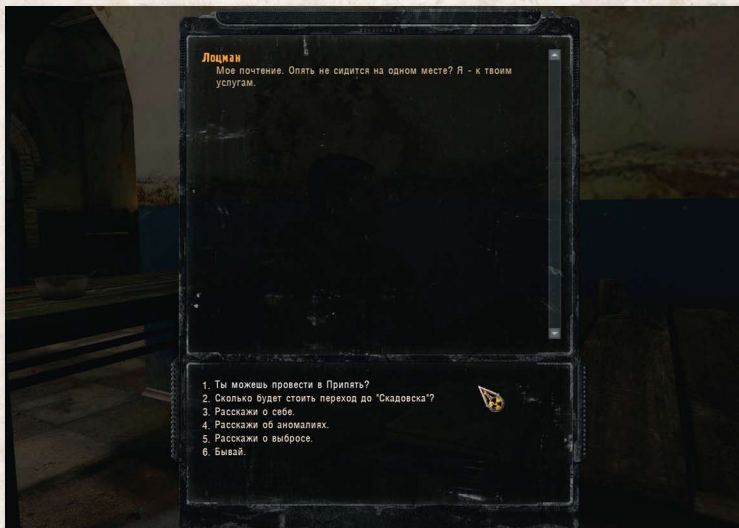
# ИСТОРИЯ СООБЩЕНИЙ



Здесь содержится подробная информация обо всех состоявшихся диалогах, произошедших событиях и полученных в процессе игры заданиях.

# ТОРГОВЛЯ И ОБЩЕНИЕ

## РАЗГОВОР



Чтобы завязать разговор, подведите героя к нейтральному или дружественному персонажу и нажмите на клавишу с функцией Использовать (по умолчанию – F). Некоторые персонажи не станут разговаривать до тех пор, пока в руках героя будет находиться оружие, поэтому перед началом разговора рекомендуем убирать его за спину. В низу диалогового окна находится кнопка Торговля, щёлкнув по которой левой кнопкой мыши, можно перейти в режим торговли.



## ТОРГОВЛЯ



Чтобы перейти в окно торговли, щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке Торговля, которая находится внизу диалогового окна.

Окно разделено на три части: в левой находятся изображение встреченного персонажа с информацией о содержимом его рюкзака и количестве наличных денег, правая часть содержит такую же информацию о герое.

Чтобы увидеть описание предмета или артефакта, наведите на него курсор мыши – кроме названия этого товара, его веса и особенностей в правом верхнем углу окна появится его стоимость. Чтобы определить предмет как товар, дважды щёлкните по нему левой кнопкой мыши; для выбора других товаров сделайте то же действие с ними. Общая сумма выбранных товаров будет выведена под их списком. Убрать предмет или артефакт из поля торговли можно, дважды щёлкнув по нему левой кнопкой мыши.

Чтобы совершить сделку, нажмите на кнопку Купить или Продать. Чтобы выйти из окна торговли, нажмите на кнопку Выход.

## МОДИФИЦИРОВАНИЕ И РЕМОНТ ОРУЖИЯ



В каждом из лагерей есть свой техник – человек, который занимается ремонтом и модифицированием оружия, бронекостюмов и шлемов. Воспользовавшись его услугами, вы можете существенно улучшить те или иные параметры своего оружия или снаряжения. Чтобы войти в окно ремонта и модифицирования, щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке Ремонт/Модификация.

Окно разделено на три части. При щелчке левой кнопкой мыши по оружию или предмету снаряжения, которые расположены в центральной или правой частях монитора, в левой части появляется список доступных модификаций. Одновременно становится активной кнопка Ремонт, расположенная под изображением техника; для проведения ремонта щёлкните по ней левой кнопкой мыши; стоимость починки отобразится в появившемся диалоговом окне.

Информацию о сути и стоимости модификации оружия, бронекостюма или шлема можно получить при наведении курсора мыши на изображение модификации. В случае, если та или иная модификация недоступна, здесь же будут указаны причины этого. Для проведения доступной модификации нужно щёлкнуть левой кнопкой мыши по изображению модификации и подтвердить свой выбор в появившемся диалоговом окне.

Чтобы выйти из окна ремонта и модифицирования, нажмите на кнопку Выход.

# ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ

## ФАКТОРЫ ФИЗИЧЕСКИЕ

### АНОМАЛИИ



Странные аномалии, в изобилии встречающиеся на территории Зоны, представляют прямую опасность для жизни. Однако они же стали главным источником обогащения сталкеров, поскольку генерируют различные артефакты. Артефакты обладают смешанным воздействием на организм человека – некоторые вызываемые ими эффекты благотворны, но обратной стороной этого в большинстве случаев выступает опасность радиационного облучения.



## МУТАНТЫ



Зараженные радиацией земли Зоны стали чем-то вроде огромного инкубатора, в котором какие только твари не появляются на свет. Огромное количество мутантов, которые очень агрессивны (но, к счастью, в большинстве своём ведут территориальный образ жизни) и, случается, при нападении на незваных гостей применяют очень необычную тактику. Чтобы достойно противостоять им, придётся научиться быть постоянно готовым к бою и метко стрелять. Выйти с ножом или пистолетом против стаи псов-мутантов — очень опрометчивый поступок: скорее всего, от героя не останется даже трупа.

## ФАКТОРЫ СОЦИАЛЬНЫЕ

### ЛЮДИ И СОВМЕСТНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ

Сталкеры, как и оставшееся за пределами зоны общество, представляют собой разнородное собрание личностей, зачастую совершенно не схожих между собой. Некоторые из них будут вкалывать круглые сутки, но ни разу не позарятся на кусок чужого батона или колбасы, зато другие палец о палец не ударят, однако с лёгкостью, если представится такой случай, проделают вам дырку в голове и ограбят труп до ниточки. Отношения между представителями сталкерских группировок далеко не всегда спокойные и мирные. Существует значительное количество переменных факторов, отражающихся на текущей ситуации: например, на отношение со стороны представителей какой-либо из группировок могут сильно повлиять прежняя вражда героя с ними либо сам факт его появления на чужой территории без приглашения.

## **ФАКТОРЫ ТЕХНИЧЕСКИЕ**

### **ПРИЦЕЛЬНОЕ ПЕРЕКРЕСТИЕ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ**

В игре используется динамическая система прицеливания, снабжающая игрока информацией об окружающей обстановке и особенностях цели (см. Совместное существование). Некоторые факторы напрямую влияют на точность стрельбы – например, в движении она будет значительно более низкой, чем из неподвижного положения.

Прицельное перекрестие – так же, как и метки на мини-карте – отображает информацию об отношении персонажей, находящихся в пределах видимости КПК, к герою. Реакция нейтральных и дружелюбно настроенных персонажей, взятых на прицел, не будет резко негативной, но если есть необходимость завязать спокойный разговор, лучше опустить оружие или вообще убрать его на ремень.

Цвет прицельного перекрестия, не наведённого на цель, – белый. При наведении на дружелюбного сталкера оно приобретает зелёный цвет, а при наведении на сталкера-нейтрала – жёлтый. Если в прицельное перекрестие попадает представитель вражеской группировки или мутант, оно становится красным.

### **БОЕПРИПАСЫ**

С точностью ведения огня связан также вид применяемых боеприпасов, поэтому он также влияет на размеры прицельного перекрестия (см. Прицельное перекрестие и дополнительные данные). Как правило, наиболее точен огонь, ведущийся пулями со стальным сердечником (бронебойными).

### **КОРОТКАЯ ОЧЕРЕДЬ И АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ**

Принимайте во внимание, что режимы ведения огня короткими и в особенности длинными очередями обычно связаны с заметной потерей точности.

### **ТОЧНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ**

Когда игрок наводит оружие на цель с помощью открытого прицела или оптики, прицельное перекрестие исчезает с монитора. Как правило, точность ведения огня в данном режиме повышается.

Другие полезные советы, которые способны облегчить прохождение игры, смотрите в Приложении.

# МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

В многопользовательском режиме игра позволяет игроку помериться силой с живыми противниками. Они могут находиться как на другом конце света у своих компьютеров, так и сидеть в соседней комнате (в первом случае создание совместной игры совершается через подключение к Интернету, во втором – через подключение к локальной сети). Общее количество игроков может составлять до 32 человек; в их распоряжении – большое количество карт и несколько режимов игры.

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ К МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЕ

Для многопользовательской игры необходимо выбрать пункт Сетевая игра в главном меню. Далее следует выбрать тип сетевой игры – по Интернету или локальной сети.

Для игры через Интернет необходим GameSpy-аккаунт. При использовании уже зарегистрированного GameSpy-профиля просто нажмите кнопку Войти. Для того чтобы создать новый GameSpy-аккаунт, после выбора пункта меню По Интернету нужно в появившемся окне выбрать пункт Новый профиль и правильно заполнить все пункты предложенного профиля.

При игре по локальной сети (пункт меню В локальной сети) в появившемся окне введите своё игровое имя.



# РЕЖИМЫ ИГРЫ

## ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Здесь каждый сражается только за себя. Цель любого игрока – выжить в течение как можно большего промежутка времени, одновременно покончив с как можно большим количеством противников. В этом режиме меню покупки оружия и снаряжения становится доступным только после смерти игрока; пока он жив, ему придётся довольствоваться добытыми у врага трофеями.

## КОМАНДА ПРОТИВ КОМАНДЫ

В этом режиме игроки делятся на две команды, каждая из которых вооружается своим оружием, не доступным для противника.

**Группировка «Свобода» (Свободные сталкеры)** – использует оружие и снаряжение советского типа

**Наёмники (Головорезы)** – используют оружие и снаряжение стран-членов НАТО

В данном режиме главной целью каждого игрока является уничтожение как можно большего количества представителей команды противника. Меню покупки оружия и снаряжения также становится доступным только после смерти игрока.

## ОХОТА ЗА АРТЕФАКТОМ

В этом режиме игроки снова делятся на две команды – сталкеров и головорезов, однако главной целью теперь является доставка артефактов на свою базу. Игроки появляются на карте в разных её секторах, как правило, вне прямой видимости друг друга. Артефакты располагаются на карте случайным образом; каждый обнаруженный и доставленный на базу артефакт приносит команде одно очко. Если артефакт не будет в течение определённого времени поднят представителем какой-либо из команд, а также если его кто-нибудь активирует, он на некоторое время исчезнет; позже он вновь появится на карте, но уже в другом, произвольно выбранном месте. Артефакт может быть активирован любым игроком – для этого нужно взять его в руки, нажать левую кнопку мыши (в настройках клавиатуры по умолчанию) и удерживать её некоторое время. После активации на месте брошенного артефакта появляется смертельно опасная аномалия.

Закупки снаряжения и оружия в этом режиме возможны только внутри базы.

## ЗАХВАТ АРТЕФАКТА

В этом режиме игроки делятся на две команды. Главная цель — захватить артефакт противника и принести его к своему артефакту. Очко засчитывается той команде, которая смогла выкрасть и принести артефакт противника к своему артефакту (при том, что последний должен оставаться на своём месте). Вознаграждение получает тот игрок, который принёс вражеский артефакт. Если артефакт попал в недосягаемое место, он вернётся в игру после истечения установленного времени.

## ТАБЕЛЬ О РАНГАХ

В многопользовательской игре доступен весь спектр оружия и снаряжения, разные модели которых заметно отличаются по своим параметрам. Для того чтобы приобрести достаточно совершенный и дорогой товар, одних денег недостаточно — нужно также обладать достаточным уровнем опыта. Степеней опытности существует пять; скорость перехода от одной к другой зависит от общего ущерба, нанесённого противнику и совершённых действий, результат которых был полезен для всей команды (только в режимах «Охота за артефактом» и «Захват артефакта»).

## ФИНАНСЫ

Даже при достижении максимального уровня опытности без денег не обойтись. Способов добыть деньги в игре несколько:

- уничтожая противников
- не проходить мимо рюкзаков со снаряжением (его можно продать)
- экономить, полагаясь на трофеи и не покупая оружие и снаряжение после своей гибели
- только в режиме «Охота за артефактом»  
доставить артефакт на свою базу  
убить врага, несущего артефакт  
за каждый артефакт, доставленный членом своей команды на базу  
за окончание раунда
- только в режиме «Захват артефакта»  
доставить артефакт противника к своему артефакту  
за каждый артефакт, доставленный членом команды на базу  
за окончание раунда



## МЕНЮ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

Чтобы приступить к многопользовательской игре, выберите пункт Сетевая игра в главном меню. После открытия меню многопользовательской игры введите в соответствующие поля:

**ИМЯ ИГРОКА** – Ваше игровое имя, которое будет выводиться на монитор в течение игры

**CD-KEY** – код-ключ, находящийся в комплекте поставки игры. Внимание! Не рекомендуем открывать Ваш уникальный код-ключ кому-нибудь другому.

Меню игры по сети состоит из трёх частей.

### 1. КЛИЕНТ

Выберите данный пункт, если хотите подключиться к существующему игровому серверу. Подключиться к серверу можно тремя способами:

- Интернет (подключиться к серверу через Интернет)
- Локальная сеть (подключиться к игре через локальную сеть)
- Прямой IP (подключиться к отдельному компьютеру через Интернет или по локальной сети с помощью прямого введения IP-адреса).

### ФИЛЬТРЫ. ПРИОРИТЕТЫ СЕРВЕРОВ, НАХОДЯЩИХСЯ В СПИСКЕ

- Пустые (показывать пустые серверы)
- Полные (показывать полные серверы)
- С паролем (показывать закрытые серверы, защищённые паролем)
- Без пароля (показывать открытые серверы, не защищённые паролем)
- Без огня союзников (показывать закрытые серверы, на которых отсутствует возможность ранить представителя своей команды)
- Не выделенные (показывать не выделенные серверы)

### ОБНОВЛЕНИЕ СПИСКА

- Обновить все (обновить информацию обо всех серверах в списке)
- Обновить один (обновить информацию об одном сервере из списка)
- Инфо сервера (демонстрировать информацию о типе игры, именах игроков, счёте и пр.)

Присоединиться – подключиться к выбранному серверу

Отмена – вернуться в главное меню



## 2. СЕРВЕР

Здесь можно найти список всех серверов, отвечающих параметрам Вашего запроса. Установить эти параметры можно в сегменте фильтров, который находится на мониторе справа.

**ИМЯ СЕРВЕРА** – название сервера, которое будет отражено в списке

**ПАРОЛЬ** – описание и (или) количество игроков, подключающихся к серверу

**РЕЖИМ** – выберите режим игры ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ, КОМАНДА ПРОТИВ КОМАНДЫ, ОХОТА ЗА АРТЕФАКТОМ или ЗАХВАТ АРТЕФАКТА (подробнее см. Режимы игры)

**МАКСИМУМ ИГРОКОВ** – установите максимальное количество игроков на сервере (в пределах от 2 до 32)

**ВЫДЕЛЕННЫЙ** – создать выделенный сервер

**ДОСТУПНЫЕ КАРТЫ** – дважды щёлкнув левой кнопкой мыши либо используйте стрелки на клавиатуре, чтобы добавить в список карт новые карты, которые будут импользованы в последующих играх

После нажатия на кнопку Создать будет создан сервер с указанными параметрами.

## 3. ОПЦИИ

Раздел настроек позволяет установить точные параметры сервера.

Сетевое соединение

**ПУБЛИЧНЫЙ СЕРВЕР** – выбрать игру через Интернет или локальную сеть

**СПИСОК КАРТ** – имя файла, содержащего список карт, которые будут использованы в ходе следующего тура игры по сети

**НАБЛЮДАТЕЛЬ** – разрешить участвовать в игре в качестве наблюдателя (в этот режим до конца игрового раунда будут переключаться убитые игроки)

**РАЗРЕШИТЬ ГОЛОСОВАНИЕ** – разрешить голосования на сервере

## 4. РОЛИКИ

**СПИСОК РОЛИКОВ** – позволяет ознакомиться с информацией (название, дата записи, статистика участников) о созданных во время игры роликах и воспроизвести их

## 5. ПРОФИЛЬ

**УНИКАЛЬНОЕ ИМЯ** – позволяет игроку сменить своё игровое имя

**НАГРАДЫ** – содержит общий список наград, полученных игроком в течение всех проведённых им игр

**ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ** – содержит личную статистику игрока

## ОПЦИИ РОЖДЕНИЯ

**ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ РОЖДЕНИЕ** – после своей гибели участник будет автоматически возрождаться спустя определённое время

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ** – установка периода времени, спустя который будут автоматически возрождаться все погибшие участники игры

**ЗАХВАТ АРТЕФАКТА** – все игроки будут автоматически возрождаться после успешной доставки артефакта на базу

**НЕУЯЗВИМОСТЬ** – установка периода времени после возрождения участника, в течение которого он будет оставаться неуязвимым

**ИНДИКАТОР НЕУЯЗВИМОСТИ** – включить находящийся над головой персонажа индикатор неуязвимости

## СЕРВЕР

**ОГОНЬ СОЮЗНИКА** – степень повреждений, которые получит участник, если его атакует товарищ по команде

**ЛИМИТ ФРАГОВ** – максимальное количество уничтоженных противников для каждого раунда игры

**ЛИМИТ ВРЕМЕНИ** – предельный лимит времени для каждой игры

**ЖИЗНЬ АРТЕФАКТОВ** – временной промежуток, в течение которого не поднятый ни одним из участников артефакт будет оставаться на одном месте

**КОЛИЧЕСТВО АРТЕФАКТОВ** – количество артефактов, которые команде нужно доставить на свою базу для победы в раунде

**ЗАДЕРЖКА АРТЕФАКТА** – период времени, который требуется для повторного появления артефакта после того, как он будет поднят кем-нибудь из участников либо доставлен на чью-либо базу

**АВТОБАЛАНС КОМАНД** – включить автоматическое управление количеством игроков в каждой команде

**АВТОСМЕНА КОМАНД** – включить автоматический переход участников из одной команды в другую после доставки нужного количества артефактов на базу (требуется автоматической перезагрузки игры)

**ИНДИКАТОРЫ СОЮЗНИКОВ** – включить индикацию «свой» над головами персонажей, принадлежащих к команде игрока

**ИМЕНА ДРУЗЕЙ** – включить режим демонстрации игровых имён участников после нажатия назначенной клавиши (по умолчанию – Caps Lock)

**БЕЗ АНОМАЛИЙ** – выключить аномалии

**ВРЕМЯ АНОМАЛИИ** – установить продолжительность периода времени, после которого аномалии автоматически меняют своё расположение на игровом поле

**РАЗОГРЕВ** – установить продолжительность периода «разогрева», после которого будет начинаться каждый раунд игры (в течение этого периода доступен весь спектр оружия и снаряжения, но счёт очков не ведётся)

## УСТАНОВКИ ПОГОДЫ

Погода может быть:

- ясной
- облачной
- дождливой.

Время суток может быть светлым и тёмным.

## КОЗФ. ИЗМЕНЕНИЯ



Устанавливает скорость перемены погоды и времени суток со значениями от 1 (очень медленно) до 100 (очень быстро)

## **НАСТРОЙКИ НАБЛЮДАТЕЛЯ**

### **ТОЛЬКО ДЛЯ КОМАНДЫ**

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, наблюдать только за членами своей команды

### **СВОБОДНЫЙ ПОЛЁТ**

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, свободно перемещаться по игровому полю

### **ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА**

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, наблюдать за игрой от первого лица

### **ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА**

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, наблюдать за игрой от третьего лица

### **СВОБОДНО-ПРИВЯЗАННЫЙ**

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, произвольно управлять камерой при виде от третьего лица

Нажав на кнопку Отмена, Вы выйдете из меню многопользовательской игры.

## **НАЧАЛО ИГРЫ**

### **ВЫБОР КОМАНДЫ**

Сделать выбор между командами «Сталкеры» и «Головорезы» (щёлкнуть левой клавишей мыши на соответствующем изображении)

### **ВЫБОР ЭКИПИРОВКИ**

Сделать выбор в пользу той или иной игровой униформы

### **ПОКУПКА ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ**

Чтобы войти в меню покупки, нажмите клавишу В.

С помощью мыши либо клавиш 1, 2, 3, 4 и 5 выберите секцию с оружием и снаряжением, которое хотите приобрести (пистолеты, автоматы и ружья, гранаты, защитные комплекты, снаряжение).

Если средств на приобретение хватает, достаточно дважды щёлкнуть по изображению нужного оружия или снаряжения левой кнопкой мыши (оно автоматически будет добавлено в список имущества игрового персонажа, если в последнем окажется достаточное количество свободных ячеек). В том случае, если средств на данную модель оружия или снаряжения не достаточно, Вы не сможете их приобрести.

Чтобы подтвердить приобретение выбранного оружия и (или) снаряжения, нажмите ОК: только после этого они окажутся среди имущества игрового персонажа.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## **Продюсер**

Сергей Григорович

## **Руководитель проекта**

Руслан Диденко

## **Ведущий художник**

Юрий Негробов

## **Арт-директор**

Илья Толмачев

## **Ведущий программист**

Дмитрий Ясенов

## **Ведущий геймдизайнер**

Андрей Верпаховский

## **ОТДЕЛ ГРАФИКИ**

Дизайн уровней

Евгений Зайцев

Константин Миронов

Виктор Меркулов

Юрий Константинов

Игорь Пасичный

Владимир Важинский

Денис Рутковский

Сергей Курбатов

Роман Андросчук

Александр Качанюк

Светлана Кудря

Сергей Еременко

## **Ведущий аниматор**

Евгений Яблонь

## **Аниматор**

Роман Малинкин

## **Модели персонажей**

Александр Ковач

Сергей Майстренко

## **Текстуры**

Людмила Стародуб

Игорь Сидоренко

Мария Котоловская

## **Дизайн интерфейса**

Константин Ступивцев

## **ОТДЕЛ ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

## **Ведущие специалисты**

Андрей Коломиец

Сергей Чечин

Сергей Иванцов

## **Программист физики**

Слипченко Константин



### **Программисты графики**

Михаил Парфенюк

Армен Аброян

### **Программист сетевой игры**

Александр Манилюк

### **Программисты геймплея**

Александр Пличко

Сергей Прищепа

## **ОТДЕЛ ГЕЙМДИЗАЙНА**

Петр Душинский

Сергей Шелест

Дмитрий Кривец

Кирилл Коваль

Елена Довганюк

Владимир Морев

Максим Смирнов

Александр Демиденко

Юрий Скрипаль

Андрей Заколюкин

Алексей Кузнецов

Павел Михайлов

## **ЗВУКОРЕЖИССЁР**

Дмитрий Кузьменко

### **Композитор**

Алексей Омельчук

### **Работа над текстами**

Владимир Литвиненко

## **АКТЁРЫ**

Александр Вилков

Алексей Зорин

Алексей Череватенко

Анатолий Богуш

Андрей Мороз

Анжелика Гирич

Владимир Ставицкий

Владимир Терещук

Григорий Герман

Евгений Пашин

Иван Розин

Игорь Мельников

Олег Стальчук

Сергей Тихомиров

Юрий Дорошенко

Юрий Яценко

### **Тестирование**

Денис Матвееenko

Юрий «Dark» Фальченко

Дмитрий «Abe» Давыдян

Денис «Tetri\$Zz» Юсупов

Евгений Яцюк

Мария Шапунова

Никита Атрошенко

Анастасия Восколович

Андрей «Darin» Кириенко

Дмитрий Македон

Михаил Бастрыкин

## **PR-ОТДЕЛ**

### **PR-директор**

Олег Яворский

### **PR-менеджеры**

Валентин Елтышев

Ольга Кужель

### **Web-программист**

Сергей Терлюк

### **Менеджер по развитию**

бизнеса

Евгений Кучма

## **ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ**

### **компании AMD/ATI**

Holger Grün

Eric Lundgren

RandyJ VanderHeyden

Justin Boggs

Peter Ross

Darren McPhee

Ирина Кривчикова

### **компании Intel**

Aaron Davies

Филипп Герасимов

Дмитрий Калита

### **компании nVidia**

Антон Равин

Олег Кузнецов

Юрий Уральский

Огромное спасибо Олегу

Фоменко и компании

«BuntarMedia» за

консультации по MOCAP

### **А также всем, кто помог нам сделать игру лучше:**

Александр Поштарук,

Андрей Олешк, Александр

Олейник, Константин

«Инквизитор» Крючков,

Александр Шаховский,

Игорь Долженко, Сергей

«Тур» Лещенко, Дмитрий

«Hill» Горбань, Михаил

Клюев, Сергей «Термит»

Волчанов, Константин

Морозков, Ярослав «Дядько

Яр» Александров, Дмитрий

«Командор» Иванов, иг.

Валериан (Головченко)

aka oVal, Олег Чернов, М.

Быстрыкин, Евгений «Mulder»

Халецкий, Павел «Goon»

Болотов, Marrant, Александр

«Leks» Абрамов, Александр

Новиков, Евген «KRANZ»

Гончаренко, Игорь «SONY»

Егоров, Алексей «Don Reba»

Бадалов, Сергей Двужильный,

Tolusha, Артём «BAC9-FLCL»  
Зуев, Glot, Patriot, Mers, Tiger,  
Demesis, Kharon, Moby

## **CENEGA QA**

### **Менеджеры проекта**

Marcin Gutowski  
Łukasz Wątroba

### **Ведущие тестеры**

Jerzy Chrul  
Jakub Gabryel  
Marcin Górniak  
Maciej Mazurek  
Łukasz Osiński  
Łukasz Rumiński  
Paweł Strzelczyk  
Marcin Szwargoliński

### **Тестеры**

Arkadiusz Bochenek  
Wojciech Borowy  
Stanisław Burtsau  
Wojciech Ciemny  
Łukasz Derewońko  
Rafał Durajczyk  
Maciej Dziarnowski  
Cezary Gałach  
Paweł Golubiński  
Tomasz Gościcki

Norbert Jankowski  
Aleksander Kęsa  
Łukasz Kobylański

Artur Komorek  
Szymon Łazarski  
Daniel Mańkowski  
Piotr Mazurkiewicz

Damian Mielnik  
Dawid Mrozowski  
Bartosz Peas  
Jacek Piotrowski  
Sebastian Rejent  
Filip Resiak

Mateusz Rękorajski  
Piotr Samborowski  
Mikołaj Sitkiewicz  
Tomasz Sobótko  
Paweł Stempień  
Rafał Szekalski  
Maciej Szumowski  
Jakub Trudzik  
Andrzej Wardziak  
Marek Zdziarski  
Michał Zegarski  
Albert Żmudzki

**Отдельная  
благодарность**  
Krzysztof Bińkowski  
Paweł Grzywaczewski  
Dominik Wójcik  
Łukasz Rynkowski  
Bartosz Żukowski



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Автоматика АС-96/2 обеспечивает особый режим ведения огня – фиксированную очередь в два патрона. Как правило, обе выпущенные в таком режиме пули попадают в одну и ту же точку.
Из двустольного дробовика можно произвести два выстрела фактически одновременно.
Не стоит недооценивать пистолеты. Этот вид оружия отличается высокой убойной силой и достаточно эффективен против противника в лёгком бронежилете.
Снайперские винтовки, благодаря очень высокой точности боя, идеально подходят для уничтожения противников на больших дистанциях, однако в ближнем бою далеко не столь эффективны.
В суровых условиях Зоны оружие и снаряжение быстро изнашиваются. Изношенное оружие стреляет менее точно и начинает давать осечки, а изношенный костюм не обеспечивает прежней защиты.
Некоторые медикаменты обладают уникальными свойствами - как, например, таблетка «Геркулес», позволяющая на время увеличить переносимый груз, или препарат пси-блокады, позволяющий сопротивляться воздействию пси-излучения.
Чтобы сделать скриншот, нажмите клавишу «F12»
Одна из самых распространённых опасностей в Зоне - радиация. Сильное облучение организма приводит к ухудшению состояния здоровья, а без должного лечения - и к смерти.
Водка - дешёвая альтернатива противорадиационным препаратам и самый доступный способ снизить воздействие радиации на организм.
Подробности текущего задания можно узнать, удерживая клавишу «TAB».
Детектор необходим для поиска артефактов. Совершенные детекторы облегчают поиск и помогают обнаружить более ценные артефакты.
Сталкеры не пускают в лагерь людей с оружием наперевес. Чтобы спрятать оружие, нажмите соответствующую ему клавишу («1», «2», «3», «4»).

Границы аномалии можно определить, «прошупав» их болтами. Чтобы приготовить болт для броска, нажмите «6».
Пища не только утоляет голод, но и несколько улучшает состояние здоровья.
Энергетический напиток временно ускоряет восстановление выносливости, что увеличивает потенциальную мобильность.
Отсутствие запаса выносливости может обернуться утратой мобильности в критический момент и сделать героя уязвимым для противника.
Степень заметности для стороннего глаза можно контролировать при помощи индикаторов издаваемого шума и видимости. Оба индикатора расположены в левом верхнем углу экрана.
Детектор в одной руке не мешает взять в другую нож, пистолет или болт.
Некоторые медикаменты повышают уровень сопротивляемости организма вредным воздействиям и могут оказаться единственным спасением во время вылазок в аномальные районы.
Для предметов в рюкзаке можно вызвать дополнительное контекстное меню, наведя курсор на нужный предмет и нажав правую клавишу мыши.
Несмотря на все полезные свойства, большинство артефактов радиоактивны. Данный эффект можно компенсировать артефактами, которые поглощают радиацию.
Нож малоэффективен против противников, вооружённых огнестрельным оружием. Область его применения - рукопашный бой и бесшумное устранение врага.
Количество переносимого груза напрямую влияет на снижение выносливости. Большой вес ограничит мобильность, а перегрузка не позволит передвигаться вообще.
Детектор - единственный надёжный способ проверить наличие артефактов в аномальной зоне.
Большинство артефактов мигрируют внутри аномалий и не видимы глазом, пока не будут выявлены при помощи детектора.
Ночь - время активности мутантов, поэтому сталкеры предпочитают совершать вылазки в светлое время суток.
При сильном радиоактивном облучении необходимо воспользоваться противорадиационными препаратами. В случае отсутствия таковых можно воспользоваться аптечкой, чтобы срочно снизить негативное воздействие радиации на организм.



<p>Большинство сталкеров могут показать окрестности, но лишь опытный проводник приведёт в отдалённые места быстро и безопасно. С другой стороны, свои услуги проводники обычно оценивают в немалую сумму.</p>
<p>Прибыль могут принести не только артефакты, но и продажа излишков снаряжения. При этом нужно учесть, что торговцы не горят желанием покупать повреждённые вещи за полную их стоимость.</p>
<p>Чтобы отсоединить установленные на оружии глушитель, оптический прицел или подствольный гранатомёт, необходимо щёлкнуть правой кнопкой мыши на иконке оружия в рюкзаке и воспользоваться соответствующей командой в контекстном меню.</p>
<p>Чтобы не издавать лишнего шума, можно передвигаться шагом, нажав «Ctrl» и «Shift» одновременно, или присев - после нажатия «Ctrl».</p>
<p>Дробовик - оружие малых дистанций: чем дальше находится цель, тем менее эффективным будет его использование.</p>
<p>Выбирая укрытие от пуль, необходимо учитывать материал преграды. Деревянная доска или тонкий листовой металл не обеспечат надёжной защиты - в отличие от железобетонной стены.</p>
<p>Прямое попадание пули в голову является смертельным для большинства противников.</p>
<p>У каждого вида мутантов Зоны своя манера защиты и нападения. Учитывая это, можно значительно повысить свои шансы на выживание.</p>
<p>Дальность броска гранаты можно регулировать, удерживая правую кнопку мыши.</p>
<p>Противники могут - и будут - активно использовать гранаты. Заметив на экране символ гранаты, немедленно покиньте предполагаемую зону поражения осколками.</p>
<p>Используя прыжок с разбега, можно преодолевать большие ямы и трещины.</p>
<p>Ключевые индикаторы - состояния здоровья и выносливости - находятся в правом нижнем углу экрана.</p>
<p>Зона живет своей жизнью. Это означает, что всегда остаётся шанс встретить мутанта или враждебно настроенного сталкера в уже зачищенном районе.</p>
<p>В Зоне нельзя утрачивать бдительность и полагаться на старую информацию. Оказавшись в некой аномальной зоне снова, можно обнаружить, что её нельзя преодолеть по прежнему маршруту.</p>



В общении с обычными сталкерами можно узнать полезную информацию о новых местах или о событиях, произошедших в последнее время.
Ячейки для размещения оружия позволяют использовать любой его тип. Попробуйте подобрать наиболее удобную для себя комбинацию: автомат и дробовик, пистолет и снайперская винтовка, нож и гранатомёт и т.д.
Каждый торговец в лагере сталкеров может предложить свой особенный ассортимент товаров. Скажем, самый лучший выбор медикаментов наверняка окажется у медика.
Попав в лагерь сталкеров с облучением или раной, можно рассчитывать на бесплатную помощь со стороны здешнего медика.
Чтобы не носить с собой лишний груз, можно оставить свои вещи в личном ящике на территории лагеря. Как правило, такие ящики находятся неподалёку от мест отдыха.
При необходимости скоротать время до определённого часа можно вздремнуть в лагере. Для этого найдите место для отдыха, нажмите клавишу "F" и выберите длительность сна.
Базовый прибор ночного видения на шлеме можно заменить более совершенным устройством второго поколения, разрешающая способность которого значительно выше.
В Зоне всегда лучше иметь при себе пару запасных магазинов, поскольку они могут понадобиться в любой момент.
Периодическое сохранение игры может существенно сэкономить время, поскольку в случае гибели героя не потребуется заново проходить те же места.
Для рационального применения медикаментов необходимо знать свойства последних. Внимательно изучите описание каждого из препаратов.
Чтобы достать противника в укрытии, можно воспользоваться гранатой. При этом необходимо учесть радиус поражения взрывной волной и осколками, чтобы не навредить союзникам.
Чтобы выбросить предмет из рюкзака, необходимо щёлкнуть на нужном предмете правой клавишей мыши и воспользоваться соответствующей командой в контекстном меню.
Отдельный пункт в настройках игры позволяет задействовать автоматическое сохранение игры в ключевых точках.
После возвращения в лагерь рекомендуется починить снаряжение, продать ненужные артефакты и пополнить запасы патронов и медикаментов.

Чтобы уменьшить вредное воздействие на организм во время вылазки в аномальные зоны, можно усовершенствовать защитный костюм, использовать протекторные свойства артефактов или применить соответствующие медицинские препараты.
Помимо боеприпасов и оружия на трупах противников можно обнаружить другие ценные предметы, например КПК с важной информацией.
Артефакты - не просто ценный товар, зачастую они обладают исключительно полезными для организма свойствами.
Из-за условий Зоны многие мутанты радиоактивны и приближаться к ним без соответствующей защиты опасно.
Для остановки кровотечения можно воспользоваться бинтом, армейской аптечкой или препаратом «Барвинок». Не остановленное вовремя кровотечение может нанести значительный урон организму и закончиться гибелью.
Некоторые виды оружия могут оснащаться регулируемым дальномерным прицелом. Для регулировки прицельной дистанции используйте колёсико мыши.
Некоторые места не позволяют передвигаться даже в согнутом положении. Чтобы присесть как можно ниже, нажмите «Ctrl» и «X» одновременно.
Чтобы уменьшить вероятность поражения огнём противника, можно вести огонь, выглядывая из-за угла. Для этого необходимо удерживать «Q» или «E».
Благодаря встроенному целеуказателю бинокль позволяет не только рассмотреть удалённые объекты, но и обнаружить среди них противника. Для извлечения бинокля нажмите «5».
Для включения и выключения фонарика нажмите «L».
Чтобы приготовить болт для броска, нажмите «6».
Включить и отключить встроенный в шлем прибор ночного видения можно, нажав «N».
Нажатие «F1», «F2», «F3» или «F4» позволяет использовать соответствующий предмет на панели быстрого доступа.
Эффект от приёма медикаментов не является мгновенным, а некоторые отличаются пролонгированным действием. Повторный приём препарата перекрывает уже действующие аналогичные эффекты.
В КПК хранятся карта местности, информация о текущих заданиях, личная статистика и история сообщений. Для активации КПК нажмите «P».

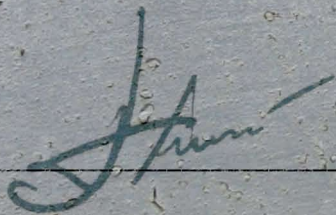


В поиске артефактов незаменим детектор. Для его активации нажмите «О».
Чтобы приостановить игру, нажмите «Pause».
Бег - самый быстрый вид перемещения, хотя и связан с быстрой потерей выносливости. Для перехода к этому виду передвижения нажмите «Х».
В режиме использования прицела пули ложатся в цель гораздо точнее, чем при стрельбе навскидку. Для использования прицела нажмите правую клавишу мыши.
При наличии на оружии подствольного гранатомёта переключение между режимами стрельбы осуществляется нажатием «V».
При наличии нескольких видов патронов для текущего оружия нужный вид выбирается нажатием клавиши «Y».
Чтобы перезарядить оружие, не дожидаясь полного израсходования патронов в магазине, нажмите «R».
Чтобы избавиться от текущего оружия, выбросив его, нажмите клавишу «G».
Безопасно переждать выброс можно в надёжном строении либо под землёй. При приближении выброса расположение ближайшего укрытия будет отображено в КПК.
Для быстрого использования предмета нужно перетащить его из содержимого рюкзака в одну из четырех ячеек быстрого доступа, которые расположены над изображениями контейнеров для артефактов.
Символ в виде капли крови в правом нижнем углу экрана предупреждает о неостановленном кровотечении. Цвет символа указывает на интенсивность кровотечения.
Символ радиационной опасности в правом нижнем углу экрана предупреждает о радиационном облучении организма. Цвет символа указывает на интенсивность облучения.
При помощи фильтров в КПК можно скрывать и отображать различные типы отметок на карте. Кнопки управления фильтрами расположены между изображением карты и строкой активного задания.
Обычно артефакты не статичны и постепенно передвигаются внутри аномальных зон. В результате бездумного следования за артефактом можно легко попасть в аномалию.
Некоторые сталкеры могут предложить на продажу информацию, уникальный товар или предоставить заказ на конкретный артефакт.



После выброса в уже исследованных районах могут появиться новые артефакты.
Степень сложности игры можно в любой момент откорректировать в её настройках.
Свойства оружия, защитного костюма или шлема можно улучшить у техников в сталкерских лагерях.
Обращайте внимание на треск счётчика Гейгера - он сигнализирует о радиационном излучении. Реагируйте и на сигнал аномальной опасности, который начинает звучать вблизи от аномалии.
Взаимоотношения с окружающими напрямую влияют на цену предлагаемых ими товаров и услуг. При плохих отношениях на скидки надеяться не стоит; хорошие отношения, наоборот, подтолкнут торговца предложить на продажу уникальный товар.
Чтобы пополнить запасы патронов, разряжайте найденное оружие. Для этого необходимо щёлкнуть правой клавишей мыши на изображении оружия в рюкзаке, а затем выбрать соответствующую команду в контекстном меню.
Чтобы заглянуть в содержимое своего рюкзака, нажмите «I».
Чтобы починить оружие, костюм или шлем, необходимо найти техника и, выбрав нужный предмет в окне улучшений, нажать на кнопке ремонта. Для это цели можно в том же окне нажать на предмет правой кнопкой мыши и выбрать соответствующую команду в контекстном меню.
Автоматическое оружие позволяет вести огонь в двух режимах, причём количество режимов может быть увеличено путём модифицирования базовой модели. Для переключения между режимами ведения огня используйте клавиши «9» и «0».
Настильность - параметр оружия, влияющий на траекторию полёта пули, а приёместость - на скорость возврата прицела в исходное положение.
Некоторые костюмы комплектуются интегрированными шлемами. Ношение других шлемов с такими костюмами невозможно.
Каждая единица оружия обладает своими уникальными характеристиками точности, приёместости, износа (повреждения) и темпа стрельбы. Это даёт возможность каждому выбрать наиболее подходящий образец.
Уходя в дальнюю вылазку, нужно взять с собой запас съестного. Сильный голод негативно сказывается на выносливости и здоровье.
Точность ведения огня в движении значительно ниже, чем из более устойчивого положения - стоя или сидя.





с правилами ознакомлен

S.T.A.L.K.E.R. (c) 2009 Transvision Ltd. Разработчик GSC Game World. Права на издательство на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Все права защищены. Все торговые марки и логотипы являются собственностью их соответствующих владельцев.

Этот продукт содержит программную технологию, лицензированную GameSpy Industries, Inc (c) 1999-2009 GameSpy Industries, Inc. GameSpy и знак "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

