мы с вами одной крови

Специальный выпуск №1 (19), май

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Вся правда о S.T.A.L.K.E.R.

ISSN 1819-595401

INTRO

Что нужно знать, садясь за игру «S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля»?

Нужно иметь представление об обмундировании: какой из бронников выбрать, какой скафандр лучше и где его найти.

Желательно, хорошо представлять себе, какая пушка чего стоит в бою, и где ее найти - отдельные экземпляры стоят дорого, а изнашиваются быстро. Другие пушки просто валяются под ногами, нужно только подобрать, и тогда сэкономишь кучу времени.

Было бы неплохо ориентироваться на местности - знать, куда идти и зачем.

Когда получаешь задание, стоило бы понимать, нужно оно тебе или нет, и что будет, когда ты его выполнишь.

Хорошо бы представлять себе, как настроить игру, чтоб графические навороты не привели к тому, что движок еле шевелится.

Если встретил аномалию, неплохо было бы знать, какие артефакты она порождает, чтобы, если артефакт с заданными свойствами вам понадобился, можно было бы его отсыкать.

Когда зайдешь в игре в тупик, было бы классно легко и непринужденно из него выпутаться!

А хотите пройти игру менее чем за час? Это тоже возможно!

Нет ничего невозможного в игре S.T.A.L.K.E.R., если вы пользуетесь таким справочником, как журнал, который вы держите в руках! Он создан при поддержке разработчиков: компания GSC Game World предоставила эксклюзивные данные о геймплее, которыми мы делимся с вами сегодня. Секретная доселе информация, часть которой может быть получена только путем многократного прохождения игры, раз за разом, стала доступной всем. Теперь вы сможете максимально эффективно пройти путь от Сидоровича и до... в общем, до того места, куда у вас хватит мужества дойти.

А мы будем ждать вас у заветной двери в Саркофаге Чернобыльской АЭС. Присоединяйтесь!

СОДЕРЖАНИЕ

Intro 1

Путь одного «Сталкера». Дорога длиною в семь лет

История S.T.A.L.K.E.R. 2

Квестология зоны

Квесты 10

Прощай, [нормальное] оружие!

Оружие 16

Открывая огонь на поражение 26

Бутик «У Сидоровича»

Обмундирование 28

StalkOnsOle//все команды

Консольные команды 32

Монстры, мутанты, уроды и прочие неприятности зоны

Бестиарий 38

Артефакты как они есть

Артефакты 42

Аномальные явления в зоне

Аномалии 50

«Кража со взломом»

Взлом 54

StalkOnsOle

Тест игры на производительность, принцип работы консольных команд 58

Outro 64

Вы О-сознаете всю важность происходящего?

«Шпиль!»
Специальный выпуск»
Видається російською мовою; щомісячно: від травня 2001 р.
№ 1 (19), травень 2007 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор
О.О. Юревич
РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Гусленко
Літературний редактор
О. Мальченко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
І. Зімєлєва (adv_secretary@comizdat.com)
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com
Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 01.06.2007.
Наклад 35 000 прим.
Віддруковано з готових фотоформ РЦ «А1» в ТОВ «Вольф»
м. Київ, вул. Сирецька, 28/2
тел. (044) 464-4009
Відповідальність за якість поліграфічного виробництва несе ТОВ "Вольф"
Зам. № 1100
Друк офсетний. Папір формат 60x90/8
8,5 ум. др. арк.

Офіційний інтернет-провайдер
Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53
АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 04107, м. Київ-107,
вул. Половецька, 3/42
Тел./факс: (044) 495-14-00
E-mail: shpil@comizdat.com

© "Шпиль! Специальный выпуск", 2006

Засновник - С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Путь одного «Сталкера»

Дорога длиною в семь лет

Народная мудрость гласит: «Не пытайтесь объять необъятное!». Многие неуклонно ей следуют, но лишь некоторые из нас, настойчивые, упрямые и целеустремленные люди, считают это суждение глупой отмазкой в пользу ленивых. И правильно делают! Не забрасывая на полпути, они всегда доводят любое, даже очень сложное дело, до конца.

Подобную способность завершать начатое, совсем недавно (в марте 2007 года) продемонстрировали наши соотечественники из GSC Game World, когда выпустили игру-легенду S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl. Есть, правда, у сего подвига и обратная сторона медали – недоумение и гнев игроков, к которым привела постоянная отсрочка даты выхода игры, на определенном этапе разработки превратившаяся в абстрактное «when its done». А вот тут уже вспоминается другая народная мудрость, характеризующая «наш» менталитет: «Все зробимо, хіба що трішечки не встигнемо».

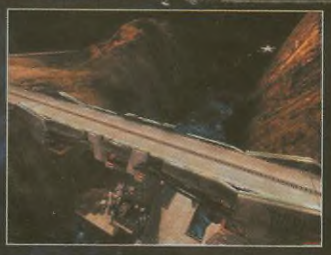
Но не судите их строго, ожидание «украинского чуда», пусть и не полностью, но оправдало свои надежды. Вы, наверное, удивитесь, но не только вам, а и разработчикам игры выход «Сталкера» дался нелегко. Неожиданно для всех, «Сталкер» все-таки появился в марте этого года на полках магазинов и многие из вас уже неоднократно прошли игру, про себя подумывая: «Черт возьми, у них получилось!». А ко: полная свобода передвижений, мир, живущий своей жизнью, огромные территории и все это в Чернобыле, где мы будем ходить по знакомым для жителей exUSSR территориям, и общаться с мимо проходящими сталкерами на русском языке. Радовали игроков и другие особенности игры: уровни без подгрузок, возможность управления транспортом и отличная RPG-составляющая. Увы, но многие из них так и не дожили до релиза.

От идеи до полок магазинов, «Сталкер» добирался без малого семь лет, а это просто колоссальный срок для разработки игры. За прошедшее время из рядовой компьютерной игры, он превратился в самую настоящую живую легенду. Подумать мгновение обязательно промелькнет: «Эх, вышел бы он несколько лет раньше, цены б ему не было!».

Почему же разработка игры затянулась так надолго? Что мешало? Нехватка денег? Людей? Обстоятельства? Или лень-матушка? Давайте-ка отправимся в недалекое прошлое и взглянем за кулисы на то, как шла разработка «Сталкера», разузнав всю информацию у самих разработчиков. Им-то от вас теперь скрывать нечего!

Безусловно, все это хотелось увидеть как можно скорее, ведь по тем временам заявленные «фичи» казались чем-то недосягаемым. Каждый видеоролик, каждую новость об игре, каждый скриншот обсуждались с неподдельным интересом и азартом. Пути назад нет: «Сталкер» стал хитом еще до выхода игры, и ассоциировался у игроков с идеальным шутером, убийцей Half-Life 2 или, по крайней мере, лучшей игрой в СНГ – не меньше.

2000



Беспроигрышный вариант

Первые шаги к «Сталкеру» компания GSC Game World сделала в 2000-м году, когда два опытных программиста пришли в офис компании, показали свои наработки Сергею Григоровичу и были приняты на работу. Взяли их, как вы понимаете, не за красивые глаза. Перед ребятами была поставлена весьма амбициозная и, казалось, невозможная задача: создать новый движок с поддержкой открытых качественно детализированных пространств, чтобы утереть нос Quake и Unreal с их невзрачными и закрытыми уровнями.

Разработка игрового движка (впоследствии получившего название X-Ray) началась незамедлительно, и уже через несколько месяцев к программ-явленных фишек и по-быстрому доработать игру. Несмотря на все проблемы и невзгоды, игра таки выходит, становится одной из лучших игр у нас и за бугром.

Еще до выхода «Сталкер» лежит на файлообменниках, но из уважения к разработчикам, все покупают лицензионную версию. В игре нет большинства обещанных «фич», но это не мешает ей быть популярной.

Однако на пике популярности, когда игра вот-вот должна была выйти, у разработчиков возникли непредсказуемые трудности. Пока их исправляли, начали появляться новые, красивые и не менее интересные игры. И, чтобы не стать очередным простецким шутером, а завоевать место под солнцем, нужно было дорабатывать пробелы в развитии, догонять время. Чтобы вписаться в хотя бы какие-то приемлемые сроки, когда игра еще будет актуальной, решили урезать много за-

Популярной настолько, что уже к концу года запланирован анонс второй части. Настолько, что на игровых форумах только про нее и говорят. Настолько, что фанаты сами создают собственные моды и модели. Настолько, что ее можно по праву назвать хорошей игрой, а это по современным меркам – большая редкость!

От абстракции к Oblivion Lost

В начале 2001 года игра на базе X-Ray получила название Oblivion Lost. Движок постоянно дорабатывался и совершенствовался, а когда красоты здешних уровней начали демонстрировать действительно качественную картинку, GSC решилась показать свой проект общественности. Готовые наработки (в виде видеоролика) вместе с анонсом нового аддона к «Казакам», поехали в Лондон на выставку ECTS (ныне GDC) осенью. Это было первое явление игры народу, пока не на что не претендующее, но однозначно вызвавшее ажиотаж среди геймеров и в прессе.

Спустя месяц, выходит Venom.Codename: Outbreak, шутер от GSC, который не имеет ничего общего с X-Ray. Одновременно с окончанием работ над Venom, набирает обороты разработка Oblivion Lost, ведь теперь над ним трудятся и те, кто занимался Venom`ом. Через месяц, 13 ноября, состоялся официальный анонс игры: у нее появляется собственный сайт и несколько скриншотов.

присоединился художник, для создания первого игрового уровня. Вскоре появился уровень с ацтекскими пирамидами, деревьями и горными долинами. Уже тогда в стенах GSC представляли, как их игра станет «лучшим шутером на планете Земля». Понемногу начала вырисовываться концепция будущей игры. Несколько (придуманных на ходу) уникальных «фич», сногсшибательная по тем временам графика и пятнадцать уровней интересной сюжетной кампании, казалось, вскоре составят конкуренцию Half-Life. Но пока что был готов лишь один демонстрационный уровень, а X-Ray еще был только на начальной стадии разработки.

2002

От Oblivion Lost к S.T.A.L.K.E.R. ...

Oblivion Lost вырос и возмужал, и уже в начале 2002 года была готова пробная версия игры с одним единственным уровнем «Пирамида». Вскоре ее представили на суд общественности, на каннской выставке Milia. На то время игра демонстрировала нешуточные возможности: очень качественная графика, переход между локациями без подгрузок, а также непозволительная по тем временам роскошь, – opendoor-уровни (имеется ввиду поддержка открытых пространств). Все это звучало внушительно, однако западная пресса, впрочем, как и потенциальные издатели, восприняли анонс с холодком. А все потому, что идеи Oblivion Lost отдавали вторичностью, а сам проект на фоне конкурентов не выделялся. Ничего оригинального, кроме технологий, он не мог показать, а сами же технологии не были реализованы в полной мере. Что там говорить, если даже в GSC еще толком не представляли, как будет выглядеть будущий проект, ведь полноценного дизайн-документа до сих пор не было.

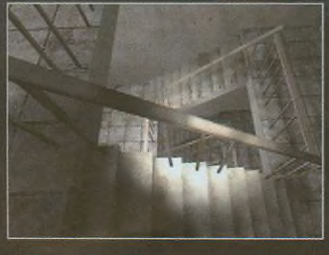
Поездки по выставкам и изучение возможных конкурентов будущего Oblivion Lost кардинально изменили отношение GSC к своему детищу. Имея в руках такой движок и возможность создания лучшей (на то время) графики в игре, используя весь потенциал API (тогда еще DirectX 8.1) и фототекстуры, было глупо создавать «очередной Half-Life». Поняв это, в GSC приняли роковое решение. Полностью переосмыслив проект, взвесив «за» и «против», среди предложенных вариантов была выбрана одна из самых интересных и лучших идей для новой игры. Весной 2002 года, место ацтекских пирамид заняли чернобыльские просторы и атмосфера «Пикника на обочине» от братьев Стругацких. Так появился S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost.

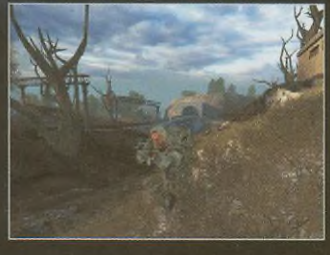
Под впечатлением от поездки в зону отчуждения, разработчики сформировали видение будущей игры и главные ее особенности. S.T.A.L.K.E.R. уготовил игрокам реалистичную графику, атмосферу Чернобыля и систему симуляции жизни (получившую название A-Life). Чтобы передать местную атмосферу и создать фотореалистичную графику, небольшая группа сотрудников GSC неоднократно посетила Чернобыль, откуда каждый раз собирали все больше и больше материалов (фото, видео) для обработки. Попутно рождается сценарий будущей игры и предварительный дизайн-документ, облегчивший работу программистам и дизайнерам уровней. Летом закипела работа над уровнями 30-километровой зоны. Благодаря использованию фототекстур, виртуальный Чернобыль очень походил на настоящий город. Попутно разработчики генерировали новые идеи, улучшали старые и решали, что еще можно добавить в игру. А уже в сентябре все готовые работы поехали в Лондон, на ECTS, где очень сильно впечатлили и прессу, и издателей игр. GSC стало ясно: они верно угадали концепцию и Чернобыль вместе с симуляцией жизни сделали свое дело. Чуть позже был утвержден окончательный дизайн-документ, который вместе с демкой рассылался издателям компьютерных игр. Почти одновременно состоялся всемирный анонс «Сталкера». Игрой интересуются не только издатели, но и пресса. До назначенной цели (западный издатель, известность, толпы фанатов) оставались считанные дни!

... а уж после – и к S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Начало 2003 года – время постоянных переговоров с издателями. Уникальная ситуация для игровой индустрии: не разработчик борется за издателя, а издатели сами готовы друг друга разорвать ради соглашения с GSC Game World. После многочисленных встреч и рассмотрения множества предложений, GSC выбрали лучшие для себя условия. В итоге, был подписан договор с THQ, после чего меняется название игры на более понятное для «их» геймеров S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl. Новое название русской версии, «Тень Чернобыля», «нашим» тоже пришлась по душе.

В конце весны того же года, «Тень Чернобыля» показали на E3, в Лос-Анджелесе. Однако в этот раз такого фурора, как раньше, игра не вызвала. Оно и не удивительно, ведь на той же выставке был представлен Half-Life 2. Впрочем, договор издатель уже подписал, и переживать особо не о чем. Да и фанатов по всему миру у игры накопилось более чем предостаточно. Об этом свидетельствовали не только лестные отзывы в прессе, на форумах и в частных разговорах, но и многочисленные фан-сайты и творчество (арты, wallpapers, рассказы). К концу года почти полностью отработали движок. Возможности DirectX 8 были использованы по максимуму, что позволило демонстрировать лучшую на то время графику. Смена для, ночи и погодных условий, а также другие уникальные возможности уже готовы и отлажены. Все внимание сосредоточили на геймплее и системе симуляции жизни A-life. Сроки не поджимают, свободы для идей (пока еще) много, «Сталкер» уже известен и его все любят еще до выхода. Это лучшие времена для проекта за всю историю его создания.





2003

2004

Работа стоит, а срок идет...

В 2004 году произошла не только «оранжевая», но и геймерская революция. То, чем мог удивить «Сталкер» год-два назад, стало будничным и привычным. Выходят новые, все более умные и красивые игры. Раньше проект опережал время, теперь же время опережает его. Чтобы догнать уходящий поезд, GSC (не без инициативы THQ) принимает решение перенести игру под DirectX 9.0, используя все возможности этого API, чтобы создать качественную картинку.

Этот год был самым ответственным для «Сталкера» и GSC. Поскольку THQ взяла проект под свое крылышко, она не могла позволить лаж, отсрочек и прочих багов. На весь год расписали, кто, когда и что сдает. Одни делают графику, другие дорабатывают движок, третьи создают уровни... У каждого четко расписаны сроки сдачи готовых работ. Все идет по плану, все контролируется, казалось, «Сталкер» выйдет в назначенный срок.

Весной THQ, уверенная в своих силах GSC, проводит презентацию игры для мировой прессы. Журналисты со всего мира несколько дней пробыли в Киеве и Чернобыле, на пресс-демонстрации «Сталкера». Были там и мы в лице Olmer`а и его знаменитой лысины. Все ошарашены, все в шоке, все пишут огромные репортажи, «Сталкер» появляется на обложках журналов всего мира и нашего журнала (апрель 2004). Тогда казалось, что игра вот-вот выйдет, что «уже», что «сейчас», что несколько месяцев мы сможем бегать по Чернобылю со стал-

керами и отстреливать дичь. Игра известна, ее любят, она стала хитом еще до выхода.

Весной, когда работы по переносу игры на DirectX 9.0 завершены, игру вновь представили на E3. Туда же привезли мультиплеерную демо-версию, почти такую же, как ту, что мы выкладывали на диск. Показанные на E3 наработки, удивили всех, включая разработчиков игр и производителей железа, в частности Nvidia. По их мнению, игра (по графике) опережала время минимум на полгода. Перенеся движок «Сталкера» на DirectX 9.0, GSC таки удалось снова опередить время.

Выход игры запланирован на осень 2004. И она действительно могла выйти в срок. Были готовы (по словам GSC) почти все уровни, графический движок отточен, система симуляции жизни A-Life работала отлично, но...

Начав в сентябре тесты игры, зверь, которого вырастили разработчики, сыграл с ними злую шутку. Искусственный интеллект, а именно система симуляции жизни, работала непредсказуемо, и играть в «Сталкера» было невозможно. Да, была атмосфера, игрок действительно ощущал свое присутствие в виртуальном, но живом, мире. Да, симуляция жизни действительно работала: здесь каждый жил своей жизнью, принимал решения, думал, как поступить и так далее. Но! Не было главного – геймплея. Никакой последовательности сюжетных событий. У игрока была только цель, а средства ее достижения, будь добр, найди сам. А самому найти, что и как делать, порою было невозможно. Местная свобода действий сделала ее неиграбельной. Поскольку события генерировались случайным образом, их могло быть или слишком много или же наоборот, ничтожно мало. Основную фичу «Сталкера» (главное задание, кроме вас, мог выполнить любой другой персонаж) четвертовали, склеили, затем снова четвертовали, и навсегда закопали под землю. Подачу сюжета решено полностью изменить и прибегнуть к принципам классических Action/RPG. Увы, изобрести велосипед нашим землякам не удалось. Так в игре появилась сюжетная линия, а это значит, что огромный кусок работы нужно делать с нуля. Все же проделанное пошло слону под хобот. Чтобы вкрутить сюжет в уже готовую игру, требовалось очень много времени и, не вписавшись в график, дату выхода переносят на конец года. У «Сталкера» начались плохие времена. Весной разработчики напевали мотивы о том, что все уже почти готово. А ближе к концу года, дату выхода откладывают. До следующей отсрочки...

2005

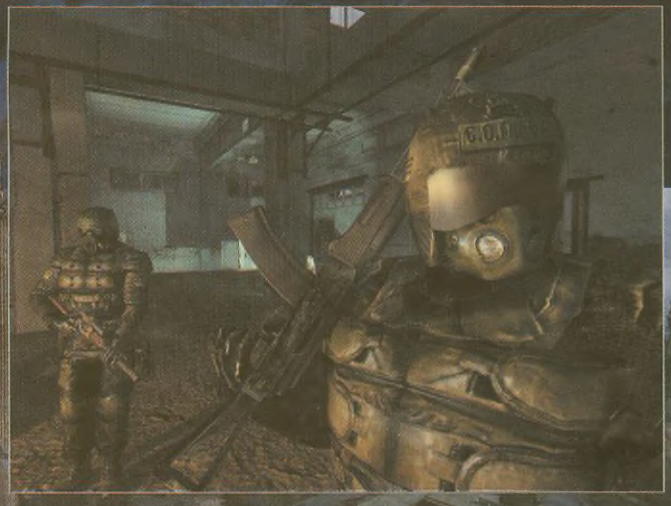
Период застоя

Дедлайн просрочен, за ним следующий, затем еще один... GSC явно не вписывалась в сроки и скрывать, что все не идет по плану, было бессмысленно. Основа игры (графический движок, искусственный интеллект) была готова еще в прошлом году, но как же сложно теперь в нее внедрить сюжетную линию! Копаться внутри проекта было равносильно тому, что пытаться найти ошибку в неправильно решенной задаче: долго, и не факт, что получится. Ошибки-то и не было, просто неожиданно выяснилось, что ход выполнения задачи изначально был неправильным. А она уже решена. Что делать? Решили прикрутить сюжет прямо сюда, в здешний, уже готовый мир, немного упростив саму систему симуляции жизни.

Очередная E3 проходит буднично, без фанатизма. Игроками и прессой «Сталкер» уже воспринимается без эмоций, сухо и без восторга. GSC ничего не остается, кроме как продолжать работу над проектом. Пути назад нет, свет в конце тоннеля хоть и есть, но тоннель все никак не закончится ©...

В мае, команда, работающая над «Сталкером», собирается за круглым столом и четко расписывает основные моменты сюжетной линии. Теперь, наконец-то, за многие годы, разработчики сами для себя внесли ясность в процесс разработки. Было четко ясно, что, кому и как делать. После долгого времени, потраченного впустую, они наконец-то переходят непосредственно к завершающей части разработки. Эксперименты над новыми идеями закончено, большинство «фишек» урезано (благодаря THQ), теперь нужно было довести до ума то, что есть, а не пытаться работать над тем, чего еще нет. Теперь GSC работала не над игрой-мечтой, придуманной в 2003 году, а над «Сталкером», порезанным, заскриптованным, глючным, но невероятно интересным и играбельным – тем, в который вы играете сегодня.

Однако GSC вновь не вписалась в сроки. Они снова сорваны, THQ в панике, фанаты в гневе, GSC в неведении. Западный издатель решает направить в Киев ответственного человека, который сможет всех пинать и контролировать ситуацию. Продюсер Дин Шарп из THQ начал свою работу с урезания сложных для разработчиков составляющих игры. Резал он без жалости, поэтому фанаты очень хотели разорвать его на кусочки. Но все понимали, что это неизбежно.



Юбилей «Сталкера». 5 лет разработки!

В GSC празднуют юбилей: работы над «Сталкером» ведутся более 5 лет! Этот долгий ящик не радует ни разработчиков, ни фанатов, ни, уж тем более, издателя. Отмечая юбилей, компания переходит к финальной стадии разработки. Чтобы вновь догнать отправляющийся поезд, в очередной раз, весной 2006 года, дорабатывается графический движок. Новые спецэффекты делают игру более красивой. Сразу после этого дядя Дин Шарп готовит список доработок, которые нужно сделать до выхода игры.

На финишной прямой

А уже в сентябре готова финальная бета-версия «Сталкера» со всеми заявленными «фичами» и уровнями. Свершилось! Все готово, остались лишь мелочи: исправление багов и подготовка игры к выходу. Многие дары правят до сих пор, а вот подготовкой выхода игры занялись всерьез. В октябре состоялась двухдневная презентация «Сталкера». Журналисты со всего мира приезжают в Украину, посещают Чернобыль и киевский офис GSC Game World.

Теперь разработчик и издатель вздохнули с облегчением. Игра-легенда готова. В ноябре стартует рекламная кампания, а уже через несколько месяцев, 23 марта 2007 года, «Сталкер» появился на полках магазинов.

2006

Квестология Зоны

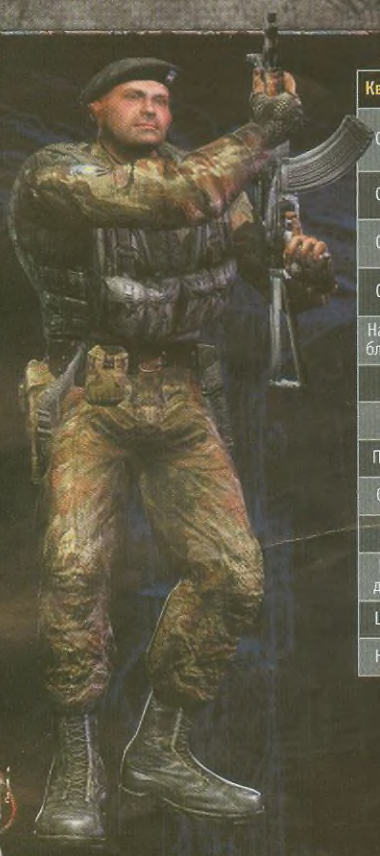
Практически каждый, сделанный в Зоне шаг, ведет к тому, что одни персонажи начинают относиться к вам лучше, а другие – хуже. Это же касается и квестов. Еще – чтобы пройти всю Арену, вам нужно иметь достаточно высокую репутацию. Иначе вам просто откажут в следующем поединке. Отмазка будет типа «Подрасти, пацан!». И репутацию, и отношение можно довольно быстро изменять (улучшать), если выбирать «правильные» квесты. Наш путеводитель поможет вам выполнять только те задания, которые вам полезны в данный момент.

Квест дает	Описание	Деньги	Предметы	Репутация	Отношение
Торговец	Уничтожить лагерь бандитов на Свалке.	1500	Граната РГД-5, Граната РГД-5	30	Долг, 15
Торговец	Уничтожить лагерь бандитов на АТП.	1500	Граната РГД-5, Граната РГД-5	35	Долг, 15
Торговец	Уничтожить бандитов возле НИИ «Агропром».	1500	Граната РГД-5, Граната РГД-5	25	Долг, 10
Торговец	Зачистить местность от мутантов.	1000	Патроны 12х76 жакан, Патроны 12х76 жакан, Патроны 12х76 жакан	7	Долг, 5
Торговец	Устранить двух бандитов на Свалке.	1000	Граната РГД-5	50	Долг, 5
Торговец	Убить кровососа в Темной долине.	2000	Граната РГД-5, Граната РГД-5	15	Долг, 5
Торговец	Найти артефакт «Медуза»	1500	Водка «Казаки»	5	
Торговец	Найти артефакт «Каменный цветок»	3000	Водка «Казаки»	20	
Торговец	Найти артефакт «Ночная звезда»		Комбинезон туриста	40	
Торговец	Найти артефакт «Ломоть мяса»	2500	Армейская аптечка, Армейская аптечка, Армейская аптечка	20	
Торговец	Убить вожака бандитов		Акм 74/2У, Патроны 5,45х39 мм БП, Патроны 5,45х39 мм БП, Патроны 5,45х39 мм БП, Патроны 5,45х39 мм БП, Патроны 5,45х39 мм БП	15	Долг, 10
Торговец	Убить сталкера-торгаша		«Грави»	-15	
Торговец	Убить сталкера-новичка		«Кровь камня»	-5	
Торговец	Убить сталкера по прозвищу Демон		«Слюда»	-25	
Торговец	Убить отца Диодора		«Колобок»	-60	
Торговец	Убить «торгового представителя»		«Выверт», «Радость туриста»	3	
Торговец	Найти усовершенствованный пистолет	2000		15	
Торговец	Прикрыть отряд Долга от атаки бандитов в Тёмной Долине		«Огненный шар»	35	Долг, 50
Торговец	Принести челюсть кровососа	3000	Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик	20	
Торговец	Притащить хвост псевдособаки	1500	Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик	10	
Бармен	Уничтожить бандитов на Свалке.	2000	Водка «Казаки», Граната Ф1	25	Долг, 10
Бармен	Уничтожить наёмников и бандитов на заводе «Росток».	2500	Граната Ф1	35	Долг, 15
Бармен	Зачистить лагерь бандитов на «Дикой территории»	2500	Граната Ф1	40	Долг, 25

Квест дает	Описание	Деньги	Предметы	Репутация	Отношение
Торговец	Убить сталкера-новичка		«Кровь камня»	-5	
Торговец	Убить сталкера по прозвищу Демон		«Слюда»	-25	
Торговец	Убить отца Диодора		«Колобок»	-60	
Торговец	Убить «торгового представителя»		«Выверт», «Радость туриста»	3	
Торговец	Найти усовершенствованный пистолет	2000		15	
Торговец	Прикрыть отряд Долга от атаки бандитов в Тёмной Долине		«Огненный шар»	35	Долг, 50
Торговец	Принести челюсть кровососа	3000	Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик	20	
Торговец	Притащить хвост псевдособаки	1500	Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик	10	
Бармен	Уничтожить бандитов на Свалке.	2000	Водка «Казаки», Граната Ф1	25	Долг, 10
Бармен	Уничтожить наёмников и бандитов на заводе «Росток».	2500	Граната Ф1	35	Долг, 15
Бармен	Зачистить лагерь бандитов на «Дикой территории»	2500	Граната Ф1	40	Долг, 25
Бармен	Уничтожить логово диких собак-мутантов на «Дикой территории»	2500	Граната Ф1	35	Долг, 14
Бармен	Уничтожить группу бандитов на Агропроме	2500	Граната Ф1	35	Долг, 20
Бармен	Уничтожить логово снорков в «Темной долине»	2500	Граната Ф1, Граната Ф1	35	Долг, 15
Бармен	Найти артефакт «Ломоть мяса»	2500	Научная аптечка, Научная аптечка	35	
Бармен	Найти артефакт «Кристальная колючка»	2500	Научная аптечка, Научная аптечка, Антирадиационные препараты, Антирадиационные препараты	25	
Бармен	Найти артефакт «Ночная звезда»		Бронекостюм Беркут-5М, Граната Ф1, Граната Ф1, Граната Ф1	60	
Бармен	Найти артефакт «Вспышка»	5000		20	
Бармен	Найти артефакт «Золотая рыбка»		ТРс 301, М203, Прицел SUSAT, Глушитель	40	
Бармен	Убить военнослужащего		«Слизняк»	15	

Квест дает	Описание	Деньги	Предметы	Репутация	Отношение
Бармен	Убить сталкера		«Душа»	-45	
Бармен	Убить сталкера из группировки «Монолит»	10000		200	
Бармен	Убить сталкера по прозвищу Упырь		«Огненный шар»	5	
Бармен	Убить сталкера по прозвищу Воробей		«Лунный свет»	-35	
Бармен	Достать глаз «плоти»	500	«Радость туриста», «Радость туриста», «Радость туриста»	20	
Бармен	Принести копыто кабана	1500		20	
Бармен	Защитить стоянку сталкеров на Свалке от нападения бандитов		«Грави»	45	Долг, 30
Бармен	На Агропроме помочь сталкерам отбиться от бандитов		«Слизняк»	35	Долг, 50
Эколог	Зачистить логово снорков	3000	Научная аптечка, Научная аптечка	20	Эколог, 20
Эколог	Уничтожить логово диких собак	3000	Научная аптечка, Научная аптечка	20	Эколог, 20
Эколог	Принести уникальный комбинезон		Комбинезон ССП-99М	30	Эколог, +30
Эколог	Принести часть тела снорка	2500	Научная аптечка	20	Эколог, +15
Эколог	Добыть глаз плоти	1000	Прицел SUSAT	10	Эколог, +15
Эколог	Достать кабанью ногу	2000	Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик, Патроны 12х76 дротик	10	Эколог, +20
Эколог	Найти хвост псевдособаки	3000	Научная аптечка	10	Эколог, +15
Эколог	Добыть челюсть кровососа	6000	Научная аптечка	25	Эколог, +15
Эколог	Принести артефакт «Огненный шар»		«Плёнка»	10	Эколог, +25
Эколог	Найти артефакт «Грави»	5000	Научная аптечка	10	Эколог, +25
Эколог	Добыть артефакт «Медуза»	2500	Научная аптечка	10	Эколог, +25
Эколог	Достать артефакт «Лунный свет»	10000	Научная аптечка, Научная аптечка, Научная аптечка	20	Эколог, +40
Эколог	Достать артефакт «Морской ёж»		Комбинезон «СЕВА»	20	Эколог, +40
Долг	Защитить заставу Долга	1000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25	40	Долг, +150
Долг	Уничтожить зомби	2000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25	40	Долг, +150
Долг	Уничтожить стаю плотей	2000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25	25	Долг, +70
Долг	Уничтожить псевдособак	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	25	Долг, +70
Долг	Уничтожить заставу наемников	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	40	Долг, +100
Долг	Уничтожить наемников на «Дикой территории»	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	50	Долг, +200
Долг	Убить бандитов	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	50	Долг, +100
Долг	Уничтожить контролера	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	60	Долг, +200
Долг	Зачистить свободовцев		Снайперский ВЛА, Патроны 9х39 мм СП-5, Патроны 9х39 мм СП-5, Патроны 9х39 мм СП-5	-10	Долг, +225, Свобода, -250
Долг	Уничтожить бандитов	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	50	Долг, +150

Квест дает	Описание	Деньги	Предметы	Репутация	Отношение
Долг	Убрать стаю собак	2000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25	15	Долг, +60
Долг	Уничтожить лагерь сталкеров	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	-35	Долг, +170
Долг	Уничтожить отряд наемников	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	20	Долг, +100
Долг	Зачистить базу бандитов	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	40	Долг, +150
Долг	Зачистить снорков	3000	Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	40	Долг, +100
Долг	Нейтрализовать бандита		Гром С14, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Патроны 9х39 мм СП-6, Заряд ВОГ-25, Заряд ВОГ-25	120	Долг, 125
Долг	Найти модифицированную винтовку		Винтарь ВС, Патроны 9х39 мм СП-5, Патроны 9х39 мм СП-5	50	Долг, 100
Свобода	Уничтожить военный лагерь	3500	Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Заряд М209,Заряд М209	40	Долг, -50, Свобода, +100
Свобода	Уничтожить заставу наёмников	3500	Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Заряд М209,Заряд М209	30	Свобода, +80
Свобода	Уничтожить группу «Долга»	3500	Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Заряд М209, Заряд М209	5	Свобода, +90, Долг, -150
Свобода	Уничтожить заставу «Долга»	3500	Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Заряд М209, Заряд М209	35	Свобода, +60, Долг, -70
Свобода	Зачистить деревню		СГИ 5к, М203, Заряд М209, Заряд М209	35	Свобода, +120, Долг, -30
Свобода	Уничтожить стаю кабанов и плотей	3500	Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Заряд М209, Заряд М209	5	
Свобода	Уничтожить стаю тушканов	3500	Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Патроны 5,56х45 мм АР, Заряд М209, Заряд М209	25	
Свобода	Уничтожить сталкера-нейтрала		«Морской ёж»	-30	Свобода, +80
Свобода	Убить одного из командиров «Долга»		«Пустышка»	0	Свобода, +150, Долг, -150
Свобода	Убить сталкера по прозвищу Чучело		«Пружина»	67	Свобода, +150



Квест дает	Описание	Деньги	Предметы	Репутация	Отношение
Свобода	Принести бронежилет		Комбинезон «Страж свободы»	40	Долг, -100, Свобода +150
Свобода	Принести кабанью ногу	1000	Водка «Казаки»	15	Свобода, +50
Свобода	Защитить сталкеров на Агропроме		«Кристалл»	30	Свобода, +100
Свобода	Защитить барьер	5000	«Морской ёж»	150	Свобода, +150
Начальник блок-поста	Зачистить логово собак		«Ломоть мяса»	40	
Волк	Уничтожить логово кабанов		«Выверт»	20	
Волк	Уничтожить мутантов на ферме		«Кровь камня»	30	
Петренко	Уничтожить сталкера Свободы.		ПСЗ-9Мд «Универсальная защита»_outfit	3	
Охотник	Уничтожить логово кровососа.		«Батарейка»	20	
Лысый	Убить предателя.		«Ночная звезда»	3	
Пьяный долговец	Найти оружие Долговца.		«Слизняк»	10	
Шустрый	Найти усовершенствованный костюм.		«Каменный цветок»	10	
Наемник	Убить сталкера мастера.		«Мамины бусы»	3	

Ключевые (запирающие) квесты

Когда мы только-только увидели игры впервые, нам стало интересно – а какие квесты в игре приводят к тому, что отдельные концовки увидеть нельзя? То есть, какие из событий приводят к невозможности получить одну из «истинных» или одну из «ложных» концовок? Оказалось, что по большому счету можно вообще не выполнять никаких квестов и прийти к «истинным» концовкам, а вот «ложные» получить немного сложнее – их условия вы можете увидеть в заметке «Конец – делу венец!».

S.T.A.L.K.E.R. done quick

На данный момент, самым быстрым прохождением игры (без учета загрузки уровней, но с учетом всех игровых процессов, включая разговор с Сидоровичем, ролики, диалоги, торговлю и видения Меченого), является прохождение чуть меньше, чем за 50 минут. Но этот рекорд сомнителен... Слишком быстро, думаете? Нет, слишком медленно!

В рекордном прохождении все идет правильно: сначала от Сидоровича бежим к Волку, берем оружие и квест, подбегаем к военным, поднимаемся по насыпи, проскакиваем между вагоном и мостом, и прямо-прямо... В следующей локации добегаем до Долга и либо выстрелами, либо просто пузом открываем ворота (для этого нужно упереться в ворота под углом 45 градусов, и нажать «вперед»). Далее, в локации Бар, можно пройти ее насквозь и отправиться к Армейским складам, но автор прохода идет, срезая путь через затерянную территорию к ученым, где убивает одного из ученых, чтоб торговец дал защиту от пси-излучения. Мы же говорим, что, в принципе, забежав к Лукашу или к Бармену, можно купить достаточно аптечек, чтоб на территории Радара проскочить до развилки, где, взяв вправо, можно выжить и без защиты – нужно несколько дополнительных аптечек.

Дальнейшее ясно: оббегаем врагов в Припяти, на ЧАЭС, взламываем дверь без декодера (читайте про взлом и все, что с ним связано, в нашем исследовании), а дальше, долго и упорно, пробиваемся через толпы монолитовцев к истинной концовке.
Можете попробовать – это интересно!

P.S. Не думайте, что мы не прониклись «Сталкером». Просто когда пройдешь его столько раз, сколько мы, начинаешь искать новые способы развлечения. А скоростное прохождение – один из классических вариантов найти нечто новое в давно известной игре.

Голод – не тетка! А дядька ☺

Вы не думали, что будет, если сталкера принципиально не кормить? А вот мы задумались и провели эксперимент. На него ушло довольно много времени, и оно того, пожалуй, не стоило ☺

Забравшись на базу Свободы (именно тут нам пришла в голову идея), мы поставили Меченого на диванчик возле Лукаша – чтоб никто не тронул. Спустя час иконка «хочу кушать» стала красной. Позже, когда Меченый вконец оголодал, иконка не пропала, сообщение о смерти не появилось, но показатель жизни постепенно упал до нуля и сталкер упал обессиленный (хотя выносливость при этом не упала). Инвентарь не открывается, съесть ничего нельзя, остается только загрузиться с места последнего сохранения!

«Прощай, ["нормальное"] оружие!»

Как известно, по определенным причинам (про это промолчим), указанные ниже виды оружия в игре S.T.A.L.K.E.R. не встречаются, но есть образцы вооружения «очень похожие» на них. Те, кто поставил себе мод, изменяющий названия всех видов оружия в игре на названия тех пушек, на которые они «похожи», а таких, думается, немало, легче разберутся в хитросплетении названий. Но для полного (взаимо)понимания мы указываем названия всего вооружения, как оно представлено в игре.

Кроме названий пушек и их описания мы предлагаем вам ознакомиться с эксклюзивными данными по ущербу – при попадании в четыре зоны поражения (самое маленькое значение – ранение в ногу, самое большое – в голову), по их износу и по точкам, где пушки можно просто найти на карте, ожидающими вас в тепле и спокойствии.

Охотничий нож									
Название	**Тип**	**Тип патронов**	**Тип гранат**	**Опт. прицел**	**Глушитель**	**Гранатомет**	**Скорострельность**	**Износ за выстрел**	**Убойная сила**
Охотничий нож	Холодное оружие			Нет	Нет	Нет	1000		1.80, 2.00, 2.20, 2.40

Стрелковое оружие

АН-94 «Абакан» (в игре «Обокан»)	Оружие элиты российской армии. Был разработан в качестве замены устаревшему АК-74. В «Абакане» подвижны не только внутренние механизмы, но и вся ствольная коробка вместе со стволом, что позволяет снизить отдачу, тем самым значительно повысив точность боя. **Боеприпасы:** обычный 5,45х39 мм, бронебойный 5,45х39 мм БП.
АН-94М	Модификация базовой версии. Новая версия автомата АН-94, которая снабжена ещё более совершенной системой гашения отдачи. Обладает ещё более точным боем даже при стрельбе очередями. **Боеприпасы:** обычный 5,45х39 мм, бронебойный 5,45х39 мм БП.

Название	**Тип**	**Тип патронов**	**Тип гранат**	**Опт. прицел**	**Глушитель**	**Гранатомет**	**Скорострельность**	**Износ за выстрел**	**Убойная сила**
Обокан	Автомат	5.45х39		ПСО-1	Нет	Нет	600	0,0001	0.36, 0.40, 0.43, 0.46
Обокан снайперский	Автомат	5.45х39		Встр., х20	Нет	Нет	600	0,0001	0.36, 0.40, 0.43, 0.46
Обокан штурмовой	Автомат	5.45х39	ВОГ-25	ПСО-1	Нет	Встр.	600	0,00003	0.36, 0.40, 0.43, 0.46

Лаборатория Х-18:
-5.6444, -2.2402, 27.7554
Армейские склады:
-74.9254, -7.7794, 39.4881
Первый уровень АЭС:
274.0753, 0.8817, -216.5109

Катакомбы «Агропрома»:
-73.2993, -5.9746, -75.3088 (модификация)
Темная долина: 10.0202, 4.4611, 4.7102
Армейские склады:
-193.2281, -15.8305, 375.2890
Армейские склады:
-250.0167, -6.3763, 294.2840

АКС-74 (в игре АКМ 74/2)	Автомат Калашникова образца 1974 года под патрон 5,45х39 мм, складной. Представляет собой простое и надёжное оружие, хотя дешевизна в производстве несколько сказалась на удобстве использования и точности боя. В Зоне это основное оружие военных сталкеров и многих одиночек. **Боеприпасы:** обычный 5,45х39 мм, бронебойный 5,45х39 мм БП.
Улучшенный АКС-74	Модификация базовой версии. Газовая камера и пружина затворной рамы этого автомата были заменены каким-то умельцем на модифицированные, в результате чего темп стрельбы повысился с 600 до 850 выстрелов в минуту. **Боеприпасы:** обычный 5,45х39 мм, бронебойный 5,45х39 мм БП.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Акм 74/2	Автомат	5.45х39		ПСО-1	Нет	ГП-25 «Костёр»	600	0,0001	0.35, 0.39, 0.42, 0.45
Скорострельный Акм 74/2	Автомат	5.45х39		ПСО-1	Нет	ГП-25 «Костёр»	850	0,0001	0.35, 0.39, 0.42, 0.45

Кордон: -136.2221, -28.7196, -359.6152
Катакомбы «Агропрома»:
-73.1881, -5.4887, -75.3127
Лаборатория Х-18: 36.1138, 1.5268, -60.8344
Лаборатория Х-18: 36.2391, 1.5268, -60.8344
Лаборатория Х-18: 35.9429, 1.5268, -60.8344
Армейские склады:
-191.3761, -9.6440, 65.6590

АКС-74У (в игре Акм 74/2У)	По своим габаритам и массе АКС-74У близок к пистолетам-пулеметам, однако принцип действия механизма данного оружия и применяемый в нём патрон делают его представителем класса автоматов. К достоинствам относятся малые габариты, что крайне полезно при ведении боя в здании или густом лесу, и довольно высокая пробивающая способность патрона. Главные недостатки – малая прицельная дальность стрельбы и склонность к быстрому перегреву при стрельбе очередями. **Боеприпасы:** обычный 5,45х39 мм, бронебойный 5,45х39 мм БП.
Аномальный АКС-74У	Модификация базовой версии. По слухам, этот автомат был найден в груде ржавого железа на Свалке, причём на том самом месте, где три месяца «жила» гравитационная аномалия. Как ни странно, АКС оказался в отличном состоянии, а пребывание в аномалии сказалось на нём удивительным образом: выпущенные из этого оружия пули обладают значительно большей энергией.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Акм 74/2У	Автомат	5.45х39		Нет	Нет	Нет	600	0,0001	0.32, 0.36, 0.39, 0.42
Акм 74/2У спецназ	Автомат	5.45х39		Нет	Встр.	Нет	600	0,00003	0.32, 0.36, 0.39, 0.42

Beretta 92FS (в игре Марта)	Широко используется вооруженными силами и полицией США, а также многими военизированными и правоохранительными формированиями во всём мире. Она столь же популярна и у представителей преступного мира благодаря мощному патрону и большой ёмкости магазина. **Боеприпасы:** основной 9х19 мм Parabellum, улучшенный 9х19 мм РВР.
Beretta M9A1 (в игре отсутствует, но запланирована)	Новейшая модификация М9 – американской версии этого оружия. Отличается изготовленным с помощью самых современных технологий стволом, в результате чего значительно улучшились точность и убойное действие оружия.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Марта	Пистолет	9х19		Нет	Съем.	Нет	250	0,0013	0.52

Кордон:
340.0209, 18.6350, 239.9921
Армейские склады:
-71.3317, -17.6185, 249.4231

Обрез двустволки	Обрез охотничьего ружья БМ-16. Значительно компактней и легче новой двустволки, но эффективен только в ближнем бою. Один из самых распространённых видов оружия у новичков. **Боеприпасы:** 12х70 дробь, 12х76 жекан, 12х76 дротик.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Обрез двустволки	Дробовик	12х70		Нет	Нет	Нет	500	0,001	0.75, 0.79, 0.85, 0.90

Colt 1911A1 (в игре Кора-919)	Классический автоматический «кольт», с честью прошедший все вооружённые конфликты XX века и уверенно вошедший в новое столетие. Невысокая ёмкость магазина в определённой степени компенсируется использованием мощного патрона. **Боеприпасы:** обычный .45 ACP, улучшенный .45 ACP Hydro-Shock.
Бесшумная «Кора»	Оружие наемных убийц. Старый добрый, надежный кольт, снабженный несъемным глушителем. **Боеприпасы:** обычный .45 ACP, улучшенный .45 ACP Hydro-Shock.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Кора-919	Пистолет	11.43x23		Нет	Нет	Нет	300	0,0002	0.35, 0.39, 0.42, 0.45
Бесшумная Кора	Пистолет	11.43x23		Нет	Встр.	Нет	300	0,00033	0.35, 0.39, 0.42, 0.45

Пустынный орел (в игре Черный ястреб)	Эта пушка для настоящих героев. Большая, тяжелая и чрезвычайно убойная. Из-за цены и габаритов особой популярностью в Зоне не пользуется, все же не каждый день охотишься на слона. **Боеприпасы:** обычный .45 ACP, улучшенный .45 ACP Hydro-Shock.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Черный ястреб	Пистолет	11.43x23		Нет	Съем.	Нет	200	0,0003	0.50, 0.54, 0.57, 0.60

Находится возле тела Гордона Фримена (см. путеводитель по приколам)

«Большой Бэн»	И без того мощный пистолет переработан под винтовочный патрон. Поистине убийственная штука для ближнего боя.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Большой Бэн	Пистолет	9x39		Нет	Съем.	Нет	200	0,0003	

«Форт-12» (в игре Фора-12Мк2)	Пистолет полицейского назначения украинского производства, пришедший на смену ПМ. Обладает лучшими по сравнению с «Макаровым» точностью боя, эргономикой и более вместительным магазином, однако менее надёжен. **Боеприпасы:** основной 9x18 мм, улучшенный 9x18 мм +P+.
Модифицированный «Форт» (в игре Фора-15Мк)	Модификация базовой версии. Данная модель, похоже, является прототипом – неизвестно, как он оказался в Зоне. Отличается новым способом фиксации магазина, позволяющим использовать магазины повышенной, по сравнению с базовыми образцами, ёмкости. **Боеприпасы:** основной 9x18 мм, улучшенный 9x18 мм +P+.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Фора-12Мк2	Пистолет	9x19		Нет	Съем.	Нет	300	0,0003	0.31, 0.35, 0.38, 0.41
Фора-15Мк	Пистолет	9x19		Нет	Съем.	Нет	300	0,0001	0.31, 0.35, 0.38, 0.41

FN2000 (в игре ФТ 200М)	Автоматно-гранатометный комплекс с компьютеризованным прицелом-модулем управления огнем и 40-миллиметровым гранатомётом. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ФТ 200М	Автомат	5.56x45	М209	Встр.	Нет	Встр.	860	0,0002	0.60, 0.64, 0.67, 0.70

H&K G36 (в игре ГП37)	Штурмовая винтовка немецкого производства, представляющая собой первоклассный образец современного оружия – лёгкого, надёжного и эргономичного. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.
H&K G36 «Кристалл»	Модификация базовой версии. Даже серийная G36 является одной из лучших штурмовых винтовок в Зоне. Но и высокие боевые характеристики удалось значительно улучшить. Некто из группировки «Монолит» догадался перемолоть артефакт «Грави», а получившийся порошок втереть во внешнюю и внутреннюю поверхности ствола. Результатом стало значительное возрастание убойной силы и точности. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ГП37	Автомат	5.56x45		Встр.	Нет	Нет	850	0,0002	0.50, 0.54, 0.57, 0.60

Гаусс-пушка	Сверхточное оружие, которое собрали учёные в Зоне. Работает почти бесшумно, поскольку для стрельбы используется энергия артефактов, а не пороховых газов. Несмотря на колоссальную мощность выстрела, отдача у гаусс-пушки очень невелика. По точности и убойной силе превосходит любое классическое стрелковое оружие. **Боеприпасы:** 2-миллиметровые гаусс-патроны.
Усовершенствованная гаусс-пушка	Модификация базовой версии. Аккумулятор этого оружия сделан на основе редкого артефакта «Батарейка», поэтому энергии в нём хватает на большее количество выстрелов. **Боеприпасы:** 2-миллиметровые гаусс-патроны.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Гаусс-пушка	Снайперская винтовка	Гаусс		Встр.	Нет	Нет	30	0,00001	1.10, 1.10, 1.10, 1.60

ОЦ-14 «Гроза» (в игре Гром С14)	Автоматно-гранатомётный комплекс – очень удачный в условиях Зоны вариант штурмовой винтовки: компактный, надёжный, и в то же время, универсальный и мощный. «Грозу» очень любят военные сталкеры. **Боеприпасы:** обычный 9x39 мм ПАБ-9, бронебойный 9x39 мм СП-6, снайперский 9x39 мм СП-5, для подствольника – гранаты ВОГ-25 и ВОГ-25Р.
Усовершенствованная «Гроза»	Модификация базовой версии. Это оружие было подарено генералу Воронину одним из оружейных мастеров в благодарность за спасение жизни. Эта «Гроза» дорабатывалась умело и тщательно, причём многие детали были полностью заменены. Благодаря доводке боевые характеристики комплекса значительно превышают характеристики серийных образцов. **Боеприпасы:** обычный 9x39 мм ПАБ-9, бронебойный 9x39 мм СП-6, снайперский 9x39 мм СП-5, для подствольника – гранаты ВОГ-25 и ВОГ-25Р.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Гром С14	Автомат	9x39	ВОГ-25	Нет	Нет	Встр.	750	0,0001	0.58, 0.62, 0.65, 0.68
Гром 5.45	Автомат	5.45x39	ВОГ-25	Нет	Нет	Встр.	750	0,00005	

Browning HPSA (в игре ХПСС-1м)	Браунинг заслуженно считается одним из лучших пистолетов XX века. Надежный, мощный, с хорошей кучностью стрельбы. Емкость магазина 13 патронов. **Боеприпасы:** основной 9x19 мм Parabellum, улучшенный 9x19 мм PBP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ХПСС-1м	Пистолет	9x19		Нет	Нет	Нет	240	0,00043	0.70

Springfield L85A2 (в игре ИЛ 86)	После того, как эта винтовка была заменена армией Великобритании на немецкую G36, она в большом количестве всплыла на чёрном рынке, а затем и в Зоне. Главным достоинством L85A2 являются штатный 4-кратный прицел и высокая точность первого выстрела. При стрельбе очередями точность боя резко падает, а надёжность основных механизмов винтовки недостаточно высока. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.
Модифицированная L85	Модификация базовой версии. Видимо, в прошлом эта винтовка побывала в руках талантливого оружейника. Тому пришлось повозиться, но в результате, данный образец стал более устойчивым при стрельбе и надёжным. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ИЛ 86	Автомат	5.56x45		Встр.	Нет	Нет	650	0,0002	0.4, 0.44, 0.47, 0.50
ИЛ 86 Баланс	Автомат	5.56x45		Встр.	Нет	Нет	650	0,00005	0.4, 0.44, 0.47, 0.50
Облегченная ИЛ 86	Автомат	5.56x45		Встр.	Встр.	Нет	650	0,00005	0.4, 0.44, 0.47, 0.50

ZM LR300 (в игре ТРс 301)	Новая ступень в развитии семейства знаменитой M-16. Название буквально означает «лёгкая винтовка с дальностью эффективного огня до 300 метров». Благодаря исключительно ровному спуску, высокой эргономике и небольшому весу данное оружие отличается высокой точностью боя, хотя высокая чувствительность к загрязнению делает её не всегда пригодной для использования в сложных полевых условиях. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.
ZM LR300A1	Модификация базовой версии. Данный образец винтовки LR300 изначально предназначался для снайпера. Работа механизмов почти не сказывается на устойчивости оружия во время выстрела, следовательно, достигается большая точность боя. При этом, однако, сильно снизился темп стрельбы очередями. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ТРс 301	Автомат	5.56x45		SUSAT	Съем.	M203	750	0,0001	0.44, 0.48, 0.51, 0.54
ТРс 301 снайперская	Автомат	5.56x45		Встр.	Встр.	Нет	300	0,00005	0.44, 0.48, 0.51, 0.54

Армейские склады:
-26.1009, -6.2948, -21.2051
Армейские склады:
-24.9493, -5.3308, -21.9032
Армейские склады:
-24.9474, -5.6548, -21.9032
Армейские склады:
-24.9552, -5.9648, -21.9032
Армейские склады:
-361.7258, -12.8636, 385.5543

Лаборатория X-18:
33.6275, 1.4368, -60.8352
Лаборатория X-18:
33.4697, 1.4368, -60.8352

H&K MP5A3 (в игре Гадюка 5)	Одно из самых лучших в классе пистолетов-пулеметов оружие. В течение последних десятилетий XX века был принят на вооружение спецподразделений армии и полиции во многих странах мира. С началом постепенной его замены современными моделями стал часто появляться на чёрном рынке, откуда массово попал и в Зону. **Боеприпасы:** основной 9x19 мм Parabellum, улучшенный 9x19 мм PBP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Гадюка 5	Автомат	9x19		Нет	Съем.	Нет	800	0,0002	0.31, 0.35, 0.38, 0.41
Гадюка 5 9x18	Автомат	9x18		Нет	Съем.	Нет	800	0,0002	0.31, 0.35, 0.38, 0.41
Бесшумная Гадюка 5	Автомат	9x19		Нет	Встр.	Нет	800	0,00003	0.31, 0.35, 0.38, 0.41

Пистолет бесшумный (в игре ПБ1с)	Пистолет с интегрированным глушителем, некогда использовавшийся советским спецназом. Морально устарел, но в умелых руках по-прежнему довольно эффективен. Боеприпасы: основной 9x18 мм, улучшенный 9x18 мм +P+.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ПБ1с	Пистолет	9x18		Нет	Встр.	Нет	300	0,0003	0.3, 0.34, 0.37, 0.40

Кордон:
-136.5865, -28.7196, -359.2647
Армейские склады:
-25.0469, -6.7698, -15.3153
Армейские склады:
-53.1332, -16.8509, 167.2255

Пистолет Макарова (в игре ПМм)	Наиболее распространённый в зоне пистолет – наследие советской эпохи. Достаточно надёжный и дешёвый, отличается невысокой ёмкостью магазина при недостаточной мощности и неудовлетворительной кучности патрона. Основное оружие сталкера-новичка. **Боеприпасы:** основной 9x18 мм, улучшенный 9x18 мм +P+.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ПМм	Пистолет	9x18		Нет	Нет	Нет	260	0,0003	0.30, 0.34, 0.37, 0.40

Армейские склады:
-274.5523, -27.4724, 245.4136

РГ-6 (в игре Бульдог-6)	Гранатомет револьверного типа. Иногда просто необходим при очистке больших площадей от мутантов, нападении на охраняемые стационарные объекты, в бою с особо живучими тварями. **Боеприпасы:** граната ВОГ-25, граната ВОГ-25Р.
Бульдог-6 м209	Модификация револьверного гранатомета. Данная модель приспособлена для ведения огня гранатами западного образца.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Бульдог-6	Гранатомет		ВОГ-25	Нет	Нет	Нет	100	0,00003	0.75
Бульдог-6 м209	Гранатомет		М209	Нет	Нет	Нет	100	0,00001	

Лаборатория X-18:
142.8106, 11.6275, -265.0879
Темная долина:
8.6453, -8.2052, 64.5522
Первый уровень АЭС:
283.5230, 1.1111, -223.6177

РПГ-7В (в игре РПГ-7у)	Гранатомет образца 1960-х, в огромном количестве оставшийся на армейских складах, откуда и попал в Зону. Редкое для сталкеров оружие: внушительные габариты и большой вес делают его не слишком популярным, хотя для некоторых заданий он просто незаменимый. **Боеприпасы:** ОГ-7В.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
РПГ-7у	Гранатомет		ОГ-7В	Встр.	Нет	Нет	200	0,00003	3.00

SigSauer P220 (в игре СИП-т М200)	Модель, разработанная ещё в 1975 году, но до сих пор популярная во всём мире. Магазин недостаточно ёмкий, зато механизм надёжен, как швейцарские часы; вторым плюсом является использование мощного кольтовского патрона. **Боеприпасы:** обычный .45 ACP, улучшенный .45 ACP Hydro-Shock.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
СИП-т М200	Пистолет	11.43x23		Нет	Съем.	Нет	270	0,0003	0.4, 0.44, 0.47, 0.50

SIG 550	Одна из относительно новых швейцарских штурмовых винтовок под патрон 5,56x45 мм SS109. Точность, мягкая отдача и высокая надёжность данного оружия быстро завоевали ему самую широкую популярность. **Боеприпасы:** обычный 5,56x45 мм SS109, бронебойный 5,56x45 мм AP.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Штурмовой СИП	Автомат	5.56x45		Нет	Нет	Нет	700	0,00005	0.48, 0.52, 0.55, 0.58
СИП снайперский	Автомат	5.56x45		Встр.,x20	Нет	М203	700	0,00005	0.48, 0.52, 0.55, 0.58
СГИ 5к	Автомат	5.56x45		Нет	Нет	М203	700	0,0002	0.48, 0.52, 0.55, 0.58

Franchi SPAS 12 (в игре СПСА14)	Гладкоствольное ружье SPAS 12 было разработано в конце 1970-х в качестве универсального боевого оружия для полиции и штурмовых подразделений армии. Данное оружие отличают высокая надёжность и гибкость применения; с другой стороны – оно довольно массивно, сложно в устройстве и дорогое. Пожалуй, лучшего ствола для ближнего боя в Зоне не найти. **Боеприпасы:** 12x70 дробь, 12x76 жекан, 12x76 дротик.
Нарезной SPAS 12 (в игре СПСА14 нарезной)	Модификация базовой версии. На этом экземпляре дробовика установлен нарезной ствол, значительно увеличивающий точность стрельбы жаканами и дротиками, хотя использование картечи теперь становится проблематичным. **Боеприпасы:** 12x70 дробь, 12x76 жекан, 12x76 дротик.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
СПСА14	Дробовик	12x70		Нет	Нет	Нет	150	0,0003	0.8, 0.79, 0.85, 0.90
СПСА-14 нарезной	Дробовик	12x70		Нет	Нет	Нет	150	0,00015	0.8, 0.79, 0.85, 0.90

Снайперская винтовка Драгунова (в игре СВДм 2)	Широко использовалась во всех боевых операциях, проводившихся советской и российской армиями с 1960-х. Зарекомендовала себя как исключительно надёжное и удобное в обращении оружие. В Зоне её особенно предпочитают опытные сталкеры группировки «Долг», охотящиеся на мутантов. **Боеприпасы:** обычный 7,62x54 мм 7Н1, бронебойный 7,62x54 мм БП, снайперский 7,62x54 мм 7Н14.
СВД-М	Модификация базовой версии. Модификация снайперской винтовки Драгунова включает более чувствительный ударно-спусковой механизм, а также систему компенсации отдачи. **Боеприпасы:** обычный 7,62x54 мм 7Н1, бронебойный 7,62x54 мм БП, снайперский 7,62x54 мм 7Н14.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
СВДм 2	Снайперская винтовка	7.62x54		Встр.	Нет	Нет	120	0,0002	0.85, 0.90, 1.00, 1.10
СВДм 2 «Дальнобойщик»	Снайперская винтовка	7.62x54		Встр.,x10	Нет	Нет	120	0,00055	0.85, 0.90, 1.00, 1.10

СВУ (в игре СВУмк2)	Современный вариант винтовки Драгунова, выполненный по компактной схеме «булл-пап». Очень хорош в дальних путешествиях по Зоне. **Боеприпасы:** обычный 7,62x54 мм 7Н1, бронебойный 7,62x54 мм БП, снайперский 7,62x54 мм 7Н14.
СВУ «Малыш»	Модификация базовой версии. Если верить сталкерским рассказам, СВУ когда-то принадлежала опытному сталкеру по прозвищу Малыш (этот человек действительно был маленького роста и совсем не богатырской комплекции). Он сам переделал свою СВД, значительно облегчив её и оснастив компенсатором отдачи. **Боеприпасы:** обычный 7,62x54 мм 7Н1, бронебойный 7,62x54 мм БП, снайперский 7,62x54 мм 7Н14.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
СВУмк2	Снайперская винтовка	7.62x54		Встр.	Нет	Нет	250	0,0002	0.80, 0.85, 0.90, 1.00

ТОЗ-34 (в игре ТОС-34)	Широко распространённое и ничем особым не примечательное охотничье ружье-«вертикалка». **Боеприпасы:** 12x70 дробь, 12x76 жекан, 12x76 дротик.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ТОС-34	Дробовик	12x70		Нет	Нет	Нет	1000	0,0017	1.5

H&K USP Compact (в игре УДП Компакт)	Солидный ствол. Немецкое качество и надежность. Компактное оружие ближнего боя. Пользуется особой популярностью среди ветеранов Зоны. **Боеприпасы:** обычный .45 ACP, улучшенный .45 ACP Hydro-Shock.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
УДП Компакт	Пистолет	11.43x23		Нет	Съем.	Нет	325	0,0003	0.42, 0.46, 0.49, 0.52

Автомат специальный «Вал» (в игре ВЛА)	Создан на базе бесшумной снайперской винтовки «Винторез», от которой отличается складным прикладом, возможностью вести огонь очередями, а также более ёмким магазином. Изначально предназначался для применения спецподразделениями в условиях, требующих бесшумной и беспламенной стрельбы. **Боеприпасы:** обычный 9х39 мм ПАБ-9, бронебойный 9х39 мм СП-6, снайперский 9х39 мм СП-5.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Спецавтомат «ВЛА»	Автомат	9х39		Нет	Встр.	Нет	650	0,0002	0.58, 0.62, 0.65, 0.68
Снайперский «ВЛА»	Автомат	9х39		Съем.	Встр.	Нет	650	0,00005	0.58, 0.62, 0.65, 0.68

Армейские склады:
69.3969, -4.6666, 20.6386

ВСС «Винторез» (в игре Винтарь ВС)	Винтовка снайперская специальная предназначена для бесшумной и беспламенной снайперской стрельбы и снабжена интегрированным глушителем. С расстояния 400 метров пробивает бронежилет любой степени защиты. Очень ценимое оружие сталкерами любого уровня. **Боеприпасы:** обычный 9х39 мм ПАБ-9, бронебойный 9х39 мм СП-6, снайперский 9х39 мм СП-5.
Именной «Винторез»	Модификация базовой версии. «Винторез» с дарственной надписью от некого сталкера Сергея Тихого. Никто в Зоне не помнит ничего о происхождении данного оружия – видимо, его настоящий хозяин давно мёртв. Удивительное свойство этой винтовки – ее пули летят с большей скоростью по более прямой траектории. **Боеприпасы:** обычный 9х39 мм ПАБ-9, бронебойный 9х39 мм СП-6, снайперский 9х39 мм СП-5.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Винтарь ВС	Снайперская винтовка	9х39		Встр.	Встр.	Нет	600	0,0002	0.65, 0.69, 0.72, 0.75

Кордон: 23.9061, 21.9242, 680.5840

Волкер П9м отличается от Волкер 9х18 только калибром используемых патронов

Walther P99 (Волкер П9м)	Отличный пистолет немецкого производства, отличающийся высокой надёжностью, ёмким магазином и хорошей точностью боя, особенно в данном варианте – под 9-миллиметровый патрон Parabellum. **Боеприпасы:** основной 9х19 мм Parabellum, улучшенный 9х19 мм РВР.
Именной Walther P99	Модификация базовой версии. От серийных пистолетов этот экземпляр отличается дарственной надписью, сделанной для известного политического деятеля. Столь же удобен и надёжен, как и базовая модель. Не ясно, каким путём этот пистолет оказался в Зоне, но его стоимость, безусловно, весьма высока.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Волкер П9м	Пистолет	9х19		Нет	Нет	Нет	315	0,0003	0.31, 0.35, 0.38, 0.41
Волкер 9х18	Пистолет	9х18		Нет	Нет	Нет	315	0,00015	0.31, 0.35, 0.38, 0.41

Winchester 1300 (в игре Чейзер 13)	Гладкоствольное помповое ружье американского производства, созданное для применения в самых неблагоприятных условиях. Отличается высокой надёжностью. Все детали снабжены антикоррозийным покрытием. **Боеприпасы:** 12х70 дробь, 12х76 жекан, 12х76 дротик.
Gravi-Winchester (в игре отсутствует, но запланирован)	Модификация базовой версии. В подствольный магазин этого ружья на место первого патрона встроен небольшой осколок артефакта «Грави», призванный увеличивать скорость полета пули. В результате, убойная сила этого оружия сильно возросла. **Боеприпасы:** 12х70 дробь, 12х76 жекан, 12х76 дротик.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
Чейзер 13	Дробовик	12х70		Нет	Нет	Нет	100	0,0005	0.83, 0.87, 0.90, 0.93

Апгрейды

ГП-25 «Костёр»	Подствольный гранатомет для АК-74 и АКС-74. **Боеприпасы:** граната ВОГ-25, граната ВОГ-25Р.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
ГП-25 «Костёр»	Гранатомет		ВОГ-25	Нет	Нет	Нет			

М203	Подствольный гранатомет для для Sig 550, LR300, G36, L85A2. **Боеприпасы:** гранаты М209.

Название	Тип	Тип патронов	Тип гранат	Опт. прицел	Глушитель	Гранатомет	Скорострельность	Износ за выстрел	Убойная сила
М203	Гранатомет		М209	Нет	Нет	Нет			

Прицел ПСО-1	Широко распространённый оптический прицел советского производства. Для установки на оружие используется стандартное в странах Варшавского договора крепление типа «ласточкин хвост».

Прицел SUSAT	Оптический 4-кратный прицел, производимый в странах НАТО. Устанавливается на стандартное натовское крепление – так называемую планку Пикатинни.

Глушитель	Эффективный глушитель, собранный в Зоне какими-то умельцами. С ним в комплекте идёт набор переходников под оружие любого калибра.

Гранаты

Ф-1	Ручная оборонительная граната с большим радиусом поражения осколками. Бросать рекомендуется только из укрытия.	
Название	**Тип**	**Убойная сила**
Граната Ф1	Гранаты	1.50 х 12 осколков – 20 метров

Свалка: 118.6913; -2.1115;-157.5771
Свалка: 118.5294; -2.1143;-157.5919
Армейские склады: -163.1508, -12.3168, 382.7496
Армейские склады: -163.3000, -12.3107, 382.6168

Армейские склады: -196.8534, -11.5296, 40.8850
Армейские склады: -197.1077, -11.5256, 40.7781
Первый уровень АЭС: 272.0033, 0.4366, -220.9138
Первый уровень АЭС: 271.8820, 0.4366, -220.8509

Первый уровень АЭС: 271.7600, 0.4366, -220.7867
Первый уровень АЭС: 271.6795, 0.4366, -220.6637
Бункер под радаром: 7.3117, -22.6212, 7.9546
Бункер под радаром: 7.3088, -22.6212, 7.7927 (4 гранаты)

ГД-05	Дымовая граната	
Название	**Тип**	**Убойная сила**
ГД-05	Гранаты	

РГД-5	Наступательная ручная граната с небольшим радиусом поражения осколками.	
Название	**Тип**	**Убойная сила**
Граната РГД-5	Гранаты	1.5 х 12 осколков – 15 метров

«Янтарь»: 2.9863, 20.7597, -7.3752
Армейские склады: -19.4204, -6.0687, -27.0355
Армейские склады: -19.1493, -6.0687, -26.9003

Открываю огонь на поражение!

Стрельба – основа игры «Сталкер». Но многие не уделяют особого внимания тому, как правильно стрелять, что приводит к многочасовым перестрелкам, даже со слабым противником, и постоянным загрузкам сохраненных версий после смерти игрового персонажа. Вот все основные сведения, которые вам необходимы для успешного проведения перестрелок.

1. Патроны: если у вас есть бронебойные патроны – используйте их!

В основном, такие патроны можно найти в редких тайниках (см. путеводитель по тайникам). Их особенность в улучшенной проникающей способности и большей убойной силе. Повышенная «убойная сила» обозначает не быстрейшее уничтожение противника при попадании в голову, а его проникающая способность – это возможность пробивать не только двери, заборы и прочие легкие преграды, но и кирпичные стены, машины, прочую технику и другие мощные объекты, используемые врагом как защитные сооружения.

Переключение на бронебойные патроны – по умолчанию кнопка «Y».

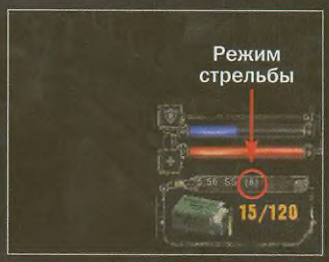
2. Укрытия: если противник спрятался за стену – стреляйте в стену!

Во многих случаях вы сможете пробить стену и убить врага, особенно если стена из тонкого материала, а патроны у вас – бронебойные (читай выше).

3. Снова укрытия: враг использует укрытия – а вы, почему нет?

Когда вы ведете стрельбу по группе противников, приготовьтесь к тому, что скоро придется перезаряжать пушку. К моменту, когда вы используете последний патрон, вам нужно вплотную подойти к тому месту, где вы перезарядите магазин. Если укрытие – это дверь или деревянный забор, тогда лучше перезаряжать пушку на ходу, то есть, двигаясь на некотором расстоянии от укрытия вправо-влево, чтоб враг не попал в вас.

4. Стрельба: очереди – для ламеров! Отцы стреляют одиночными.



Переключите режим стрельбы из автоматического на одиночный (или короткими очередями на крайний случай) – переключение режимов стрельбы производится с помощью кнопок «9» и «0». В чем прикол: если стрелять очередью, то автомат (а чаще всего вы стреляете из автоматов, не так ли?) поведет вверх, и ценные патроны уйдут в «молоко», а противник получит временное преимущество, пока вы будете прицеливаться повторно.

5. Бочки: если много врагов скопилось возле бочки, стреляйте не по врагам, а по бочке. Два-три выстрела, и бочка превращается в грандиозный «бадабум». Даже если вы просто видите впереди бочки, канистры, баллоны – приготовьтесь взорвать их в случае необходимости. Ведь бочки просто так не стоят. Стоят бочки – значит, где-то рядом наверняка будет враг!

6. Тревога: зачем лишний раз изображать «Серьезного Сэма», если можно сделаться «Хитманом»?

Стелс-составляющая в игре развита очень слабо, но ей тоже можно пользоваться, чтоб не поднимать лишнего шума. Допустим, вам нужна пушка кого-то из… друзей! Что делать? А вот что: можно убрать «друга» так, что никто на вас не обидится. Это можно сделать даже на территории Бара или Армейских складов, находясь на базе одной из группировок. Правило номер один: стреляйте так, чтоб убить с одного выстрела. Правило два: лучше, если жертва не будет на вас смотреть (еще ночью будет сниться! J) – в таком случае не сработает глюк, когда сама жертва становится триггером, поднимающим тревогу. Правило три: обязательно, чтоб ни-

кто не видел момент убийства или нападения! Если никто не увидит, то вы не будете врагом, даже если тревога будет поднята. Правило четыре: желательно, чтоб никто и не слышал выстрела. Так что если, скажем, группа солдат стоит вдалеке, и только один из них стоит к вам лицом, то вы можете снять его снайперкой – при этом никто не видит и не слышит, как вы убили их товарища, и все останутся к вам нейтральными/дружелюбными.

7. Тихушничество и экономия: используйте нож!

Замечательное и самое древнее из орудий профессионального убийства (первой была дубина или камень, но они никак не профессиональные! J) нужно использовать, когда вам надо вскрыть коробку, ящик, тайник, или убить одиночного сталкера, который стоит к вам спиной. Убойная сила ножа – страшная штука (смотрите путеводитель по оружию), да и патроны не тратятся.

8. Гранаты: прежде чем лезть в бой – потренируйся!

Поведение гранат в свободном полете можно легко предсказать. Ими очень успешно можно воспользоваться, когда вам нужно положить несколько врагов за раз. Разберитесь с гранатами – как выглядит осколочная, а как – обычная. Потренируйся их кидать. А потом используйте на всю катушку!

Кстати, убивать Контролера гранатами – это неэстетично. Лучше подойти к нему почти вплотную, а не валить из автомата. Вот здесь, кстати, можно стрелять и очередью! В комнате с лампочками О-сознания вообще лучше пользоваться ножом – пять ударов ножом и все, и вы на пути к истинной концовке!

9. Мертвый враг – место для респауна: не добивай без необходимости полумертвого врага.

Казалось бы, ну мертвый, ну не очень – какая разница? А вот разница в том, что чем больше ты настрелял врагов в локации, тем больше шансов, что в ближайшее время ее населят новые, свежевыструганные движком игры враги! Добивай врага только если тебе нужно заполучить патронов или аптечек. А так – пусть живет.

10. Снайперская стрельба: разброс может быть большим.

Понятно, что целиться и попадать в голову врага – цель достойная и благородная. Но отнюдь не всегда получается попасть именно в голову. И отдельные личности, бывает, подолгу, считая, что в этом и состоит суть игры, пытаются убить стоящего вдалеке противника, даже, несмотря на то, что разброс их пушки, из которой они стреляют, не дает им ни одного шанса попасть в противника.

В статье про пушки в игре мы не указали показателя разброса при стрельбе. Дело в том, что этот параметр очень сильно зависит от многих факторов, и нельзя сказать, что у этой пушки разброс такой-то, в сантиметрах на удельный метр, а у этой – такой-то.

Но если вам интересно – вы можете легко сами узнать, какая пушка на что способна. Убойная сила вам известна, остается только узнать в каких режимах и как именно ведет себя тот или иной автомат.

Наша методика такова: набираете пушки, которые хотите сравнить, занимаете позицию, на определенном расстоянии от которой есть явная цель (например, эти круглые углубления в заборе в локации Армейские склады), сохраняетесь. После этого берете одну пушку, делаете несколько прицельных выстрелов (в любом режиме, который вас интересует), подходите к мишени, смотрите разброс. Потом загружаете сохранение, берете другую пушку, повторяете процедуру и сравниваете результаты. Все станет понятно за буквально пару минут. Удачи вам в изысканиях!

СВУмк2

СИП
Снайперский

Бутик «У Сидоровича»

Обмундирование

Все обмундирование, что есть в игре «Сталкер», можно найти мирно лежащим на какой-нибудь полочке в казармах или под лестницей. Чтобы выбрать тот костюм, который вам подойдет, советуем присмотреться к нашему самому полному списку «шмота», и узнать, где его можно беспрепятственно добыть в однопользовательской игре.

Представленная здесь цена – это та сумма, которая указывается в описании обмундирования в самой игре. При продаже товара она обычно ниже, при покупке – выше базовой стоимости.

Бандитская куртка	Традиционная одежда бандита – кожаная куртка с вшитыми кевларовыми элементами. Слегка усиливает противопулевую и осколочную защиту. Не отражает аномального воздействия.
Одушевлённая куртка	Модификация бандитской куртки. Эту куртку сняли с трупа одного из сталкеров, умершего в аномалии «кисель». Пролежав долгое время в аномалии, эта куртка приобрела аномальные свойства – она значительно ускоряет метаболизм носителя. Традиционная одежда бандита – кожаная куртка с вшитыми кевларовыми элементами. Слегка усиливает противопулевую и осколочную защиту.
Уплотненная бандитская куртка	Модификация бандитской куртки. В своей основе это обычная сталкеровская куртка, но за счет вшитого уплотнителя (толстого войлока) повышены защитные характеристики, особенно от ударов гравитационных аномалий.
Куртка с кольчугой	Модификация бандитской куртки. В подкладку этой куртки поместили кольчужное полотно, изготовленное из калёной проволоки каким-то странным мастером. Кольчуга прекрасно защищает от укусов и порезов, но совершенно не эффективна против пуль и аномалий. К тому же, добавление металла сделало куртку тяжелее.

Параметры базовой версии:

Цена	3000 рублей
Вес	3 кг

Параметры защиты:

Ожог	10
Электрошок	10
Удар	10
Разрыв	15
Химический ожог	10
Взрыв	10
Пулестойкость	15
Радиация	нет

Координаты в игре

Кордон: -22.7276, 2.5039, 58.6473
Свалка: -119.5384, 1.6538, 12.6550
Катакомбы на «Агропроме»: -72.0721, -6.8731, -74.6731
Лаборатория X-18: 32.8491, 1.2590, -58.3383
Армейские склады: -190.6811, -9.6839, 65.8685

ПСЗ-9д «Броня Долга»	Производится одним из оборонных киевских НИИ на заказ группировки «Долг». Простота и надежность базовой модели ПСЗ-9 в сочетании с новыми материалами предоставляет хорошую защиту от пулевого и осколочного попадания, а также от слабых аномалий. Из-за отсутствия системы фильтрации воздуха, уровень защиты от радиации низкий.
Прорезиненная «Броня Долга»	Модификация Брони «Долга». Простое добавление особой резины в волокна кевларовой ткани сделало её более устойчивой к порезам. Получившаяся защита, в отличии от обычного кевлара, хорошо предохраняет от укусов и ударов монстров.
ПСЗ-9Мд «Универсальная защита»	Модификация Брони «Долга». Отличный защитный костюм для Зоны. Сочетает в себе лучшие противоаномальные качества и противопулевую защиту. В составе: комбинезон ПСЗ-9д, система дыхания с замкнутым циклом, встроенная система подавления действия аномальных полей. Предоставляет хорошую защиту от пулевого и осколочного попадания. Уровень отражения аномальной активности средний. Уровень защиты от радиации высокий (выше базовой версии).

Параметры базовой версии:

Цена	14000 рублей
Вес	5 кг

Параметры защиты:

Ожог	50
Электрошок	50
Удар	50
Разрыв	50
Химический ожог	50
Взрыв	40
Пулестойкость	40
Радиация	50

Координаты в игре

Радар: 533.9905, -45.1362, -255.4218
Припять: 141.4312, 0.4853, -19.7139
Припять: 188.8286, 2.8059, 208.7105

ССП-99 «Эколог»

Созданный для работы в условиях Зоны костюм химической защиты ССП-99. Используется экспедициями ученых и, сотрудничающих с ними, сталкеров-экологов. Встроенная система фильтрации воздуха и кондиционирования. Жаростоек. Очень плохо проводит электричество, но является хорошей защитой от радиации и биологических аномалий. Стоек к химически агрессивным средам. Не предназначен для боевых действий, поэтому не может предохранять от пулевых и осколочных повреждений

Параметры базовой версии:

Цена	15000 рублей
Вес	4 кг

Параметры защиты:

Ожог	90
Электрошок	90
Удар	50
Разрыв	15
Химический ожог	90
Взрыв	40
Пулестойкость	20
Радиация	90

В игре добывается только квестом/в магазине

Комбинезон ССП-99М

Модифицированный комбинезон ССП-99. Добавлена защита торса от пулевых и осколочных ранений. Предназначен для экипировки охраны научных экспедиций. Жаростоек. Очень плохо проводит электричество. Является отличной защитой от радиации и биологических аномалий. Устойчив к химически агрессивным средам.

Параметры базовой версии:

Цена	24000 рублей
Вес	7 кг

Параметры защиты:

Ожог	90
Электрошок	90
Удар	50
Разрыв	50
Химический ожог	90
Взрыв	60
Пулестойкость	40
Радиация	90

В игре добывается только квестом/в магазине

Экзоскелет

Экспериментальный образец военного экзоскелета. Не был введен в серийное производство из-за чрезвычайной дороговизны и некоторых ошибок в проектировании. Не смотря на это, выпускается малыми партиями на подпольных предприятиях за пределами Украины. Данный экзоскелет относится к третьему поколению. В нем устранены конструктивные недостатки, кардинально снижавшие подвижность, а также усилена прочность брони. Великолепно отражает пулевое и осколочное попадания. Уровень защиты от аномальной активности – низкий.

Параметры базовой версии:

Цена	50000 рублей
Вес	15 кг

Параметры защиты:

Ожог	50
Электрошок	50
Удар	90
Разрыв	80
Химический ожог	50
Взрыв	80
Пулестойкость	60
Радиация	30

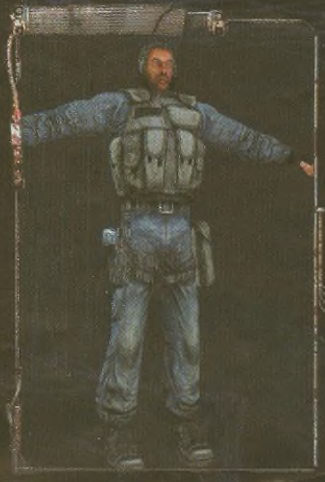
Координаты в игре:

Саркофаг: 23.2931, 18.0424, 26.2955

Центр управления «О-Сознание»: -41.3384, -34.4758, -37.9975

Второй уровень АЭС: 899.6215, 10.7294, 207.3461

Второй уровень АЭС: 732.7416, 19.2268, 122.8686



Комбинезон наемника	Комбинезон сталкера из группировки «Наемники». За основу взяты образцы экипировки спецназа западных армий. За счет специальной обработки ткани, усилены жаростойкие и противорадиационные свойства комбинезона. По защитным характеристикам немного превосходит армейские бронежилеты серии ПСЗ-7.
Укрепленный комбинезон наемника	Модификация комбинезона наемника. Прочность брони усовершенствована набором бронепластин, что усилило защиту от укусов монстров и огнестрельного оружия. В остальном – это обычный комбинезон группировки «Наемники».
Модифицированный костюм наемника	Модификация комбинезона наемника. Костюм создавался специально для дальних переходов. В штаны встроены эластичные ленты, уменьшающие нагрузку на суставы при длительной ходьбе. Не обошлось и без добавки свойств артефактов (не известно, каких именно). В результате, костюм стал практически невесомым для носителя, при этом улучшив свои защитные характеристики.

Параметры базовой версии:
Цена 6000 рублей
Вес 5 кг

Параметры защиты:
Ожог 30
Электрошок 30
Удар 20
Разрыв 30
Химический ожог 30
Взрыв 20
Пулестойкость 25
Радиация 20

Координаты в игре:
«Агропром»: 71.0659, 0.5582, 25.8882
Лаборатория X-18: 32.8365, 1.2590, -58.9288

Армейский бронекостюм	Армейский бронекостюм СКАТ-9М создан для проведения штурмовых операций в зонах с повышенной аномальной активностью. В составе: тяжелый армейский бронекостюм серии ПСЗ-12п, встроенный компенсационный костюм, шлем Сфера-12М. Обеспечивает великолепную защиту от пулевого и осколочного попадания, при этом не снижает подвижности солдата. В наличие сбалансированная система отражения аномального воздействия.
Модифицированный бронекостюм	Модификация армейского бронекостюма. Облегчённая версия армейского бронекостюма, созданая с использованием суперсовременных титановых сплавов. Весит несколько меньше обычного броника, но дает не менее надёжную защиту.

Параметры базовой версии:
Цена 40000 рублей
Вес 12 кг

Параметры защиты:
Ожог 60
Электрошок 70
Удар 80
Разрыв 70
Химический ожог 50
Взрыв 70
Пулестойкость 55
Радиация 70

Координаты в игре:
Припять: 102.8483, 4.3380, 124.2332
АЭС: 721.8172, 0.0075, -8.1670
АЭС: 383.8508, 1.2870, -28.8964
Центр управления «О-Сознание»: -39.3168, -34.4760, 21.8261
Второй уровень АЭС: -0.2075, 17.0147, 281.3135
Второй уровень АЭС: 573.3787, 10.0351, 125.1518
Второй уровень АЭС: 499.1089, 19.6355, 274.4940

Комбинезон «Монолита»	Комбинезон сталкера группировки «Монолит». Производитель неизвестен. По защитным характеристикам немного уступает армейскому бронежилету серии ПСЗ-9а. По структуре напоминает широко распространенные среди нейтральных сталкеров комбинезоны, в которых бронежилет соединяется с костюмом противорадиационной защиты. Неплохо защищает от слабого стрелкового оружия. Уровень отражения аномальной активности низкий, из-за отсутствия системы фильтрации воздуха.
Модифицированный комбинезон «Монолита»	Модификация комбинезона «Монолита». Особенный образец монолитовской личной защиты. Изготовлен из более высокотехнолочного материала и дополненный экспериментальной пси-защитой. Его защитные характеристики превосходят некоторые армейские бронекостюмы, кроме того, он способен противостоять пси-атакам.

Параметры базовой версии:
Цена 10000 рублей
Вес 5 кг

Параметры защиты:
Ожог 50
Электрошок 60
Удар 50
Разрыв 40
Химический ожог 50
Взрыв 40
Пулестойкость 40
Радиация 40

Координаты в игре:
Лаборатория X-18: 11.1462, 4.5731, 4.4138
Радар: 54.9035, -0.0976, 0.5688
Радар: 54.4363, -0.0980, 0.5423
(два комбинезона лежат рядышком)
Припять: -3.0075, -4.7102, 194.6836

ШПИЛЬ!

StalkOnsOle//все команды

Мы отобрали лишь те консольные команды, которые действительно работают и не заблокированы самой игрой. Для того, чтобы ввести команду, необходимо нажать кнопку [`] и ввести ее в таком порядке: [команда][пробел][одно из возможных значений], выбрав одно из возможных значений из таблицы. Обратите внимание, что дробные числа разделены не запятой, а точкой. После ввода команды нажмите [enter]. Для облегчения процесса ввода консольных команд предусмотрена возможность ввести ее начальную часть и нажать кнопку [tab] один или несколько раз, пока консоль сама не отобразит то, что вы ищете.

Консольная команда	Возможные значения	Значение по умолчанию
ai_use_torch_dynamic_lights	on/off	on
bind	-	-
bind_console	-	-
bind_list	-	-
bind_sec	-	-
build_ssa	-	-
cam_inert	0.000-1.000	0.
cam_slide_inert	0.000-1.000	0.25
cdkey (xxxx-xxxx-xxxx-xxxx)	-	-
cfg_load	-	-
cfg_save	-	-
check_for_updates	-	-
cl_cod_pickup_mode	0, 1	1
cl_dynamiccrosshair	on/off	on
cl_voteno	-	-
cl_votestart	-	-
cl_voteyes	-	-
demo_play	-	-
disconnect	-	-
flush	-	-
g_always_run	on/off	on
g_autopickup	on/off	on
g_backrun	on/off	on
g_corpsenum	0-100	10
g_eventdelay	0-1000	0
g_game_difficulty	gd_[difficult_name]	gd_master
g_kill	-	-
g_restart	-	-
g_restart_fast	-	-
g_swapteams	-	-
get_server_address	-	-
help	-	-
hud_crosshair	on/off	on
hud_crosshair_dist	on/off	off
list_actions	-	-
load	-	-
mm_mm_net_srv_dedicated	on/off	off
mm_net_con_publicserver	on/off	off
mm_net_con_spectator	1-32	20
mm_net_con_spectator_on	on/off	off
mm_net_player_name	-	-
mm_net_srv_gamemode	Deathmatch, Team Deathmatch, Artefacthunt	Deathmatch
mm_net_srv_maxplayers	2-32	32
mm_net_srv_name	-	-
mm_net_srv_reinforcement_type	0-2	0
mm_net_weather_rateofchange	0.000-100.000	1.

Консольная команда	Возможные значения	Значение по умолчанию
mouse_invert	on/off	off
mouse_sens	0.000-1.000	0.12
name	-	-
net_cl_clearstats	-	-
net_cl_icurvesize	0-2000	0
net_cl_icurvetype	0-2	0
net_cl_interpolation	-1.000-1.000	0.
net_cl_log_data	on/off	off
net_cl_pending_lim	0-10	3
net_cl_resync	-	-
net_cl_update_rate	0-100	30
net_dbg_objects	-	-
net_dedicated_sleep	0-64	5
net_dump_size	on/off	off
net_sv_clearstats	-	-
net_sv_log_data	on/off	off
net_sv_pending_lim	0-10	3
net_sv_update_rate	0-100	30
ph_frequency	-	100.00000
ph_iterations	5-50	18
ph_timefactor	0.000-1000.000	1.
quit	-	-
r1_dlights	on/off	on
r1_dlights_clip	10.000-150.000	75.
r1_glows_per_frame	2-32	16
r1_lmodel_lerp	0.000-0.333	0.33
r1_pps_u	-1.000-1.000	0.
r1_pps_v	-1.000-1.000	0.
r1_ssa_lod_a	16.000-96.000	64.
r1_ssa_lod_b	16.000-64.000	48.
r1_tf_mipbias	-3.000-3.000	0.
r2_aa	on/off	off
r2_aa_break	[0.000000,0.000000,0.000000]-[1.000000,1.000000,1.000000]	0.800000,0.500000, 0.000000
r2_aa_kernel	0.300-0.700	0.5
r2_aa_weight	[0.000000,0.000000,0.000000]-[1.000000,1.000000,1.000000]	0.250000,0.250000, 0.000000
r2_allow_r1_lights	on/off	off
r2_gi	on/off	off
r2_gi_clip	0.000-0.100	0.001
r2_gi_depth	1-5	1
r2_gi_photons	8-256	16
r2_gi_refl	0.001-0.990	0.9
r2_gloss_factor	0.000-10.000	1.5
r2_ls_bloom_fast	on/off	off
r2_ls_bloom_kernel_b	0.010-1.000	0.7
r2_ls_bloom_kernel_g	1.000-7.000	3.

Консольная команда	Возможные значения	Значение по умолчанию
r2_ls_bloom_kernel_scale	0.500-2.000	0.8
r2_ls_bloom_speed	0.000-100.000	100.
r2_ls_bloom_threshold	0.000-1.000	0.001
r2_ls_depth_bias	-0.500-0.500	-0.0003
r2_ls_depth_scale	0.500-1.500	1.00001
r2_ls_dsm_kernel	0.100-3.000	0.7
r2_ls_psm_kernel	0.100-3.000	0.7
r2_ls_squality	0.100-3.000	1.
r2_ls_ssm_kernel	0.100-3.000	0.7
r2_mblur	0.000-1.000	0.
r2_parallax_h	0.000-0.500	0.02
r2_slight_fade	0.020-2.000	0.3333
r2_ssa_lod_a	16.000-64.000	64.
r2_ssa_lod_b	32.000-64.000	48.
r2_sun	on/off	on
r2_sun_depth_far_bias	-0.500-0.500	0.
r2_sun_depth_far_scale	-0.500-1.500	1.
r2_sun_depth_near_bias	-0.500-0.500	0.00001
r2_sun_depth_near_scale	0.500-1.500	1.
r2_sun_details	on/off	off
r2_sun_focus	on/off	on
r2_sun_lumscale	-1.000-3.000	1.
r2_sun_lumscale_amb	0.000-3.000	1.
r2_sun_lumscale_hemi	0.000-3.000	1.
r2_sun_near	1.000-50.000	12.
r2_sun_near_border	0.500-1.000	0.75
r2_sun_tsm	on/off	on
r2_sun_tsm_bias	-0.500-0.500	-0.01
r2_sun_tsm_proj	0.001-0.800	0.3
r2_tf_mipbias	-3.000-3.000	0.
r2_tonemap	on/off	on
r2_tonemap_adaptation	0.010-10.000	1.
r2_tonemap_amount	0.000-1.000	0.9
r2_tonemap_lowlum	0.000-1.000	0.0001
r2_tonemap_middlegray	0.000-2.000	0.5
r2_wait_sleep	0-1	0
r2_zfill	on/off	off
r2_zfill_depth	0.001-0.500	0.5
r2em	0.000-4.000	2.2
r__detail_density	0.200-0.600	0.2
r__geometry_lod	0.100-1.200	1.
r__supersample	1-4	1
r__tf_aniso	1-16	8
renderer	renderer_r1, renderer_r2, renderer_r2a	render_r2
rs_c_brightness	0.500-1.500	1.
rs_c_contrast	0.500-1.500	1.
rs_c_gamma	0.500-1.500	1.
rs_fullscreen	on/off	on
rs_refresh_60hz	on/off	on
rs_stats	on/off	off
rs_v_sync	on/off	off
rs_vis_distance	0.010-2.000	1.
save	-	-
screenshot	-	-
snd_acceleration	on/off	on
snd_cache_size	4-32	16
snd_efx	on/off	on
snd_restart	-	-
snd_targets	4-32	24
snd_volume_eff	0.000-1.000	1.
snd_volume_music	0.000-1.000	0.25
start	-	-
start_time_single	-	
stat_memory	-	-
stat_models	-	-
sv_addmap	-	-

Консольная команда	Возможные значения	Значение по умолчанию
sv_anomalies_enabled	0-1	0
sv_anomalies_length	0-180	3
sv_artefact_respawn_delta	0-600	30
sv_artefact_stay_time	0-180	3
sv_artefacts_count	1-100	10
sv_auto_team_balance	0-1	0
sv_auto_team_swap	0-1	0
sv_banplayer	-	-
sv_bearercantsprint	0-1	1
sv_changegametype	-	-
sv_changelevel	-	-
sv_changelevelgametype	-	-
sv_client_reconnect_time	0-60	60
sv_console_update_rate	1-100	1
sv_dedicated_server_update_rate	1-1000	100
sv_dmgblockindicator	0-1	0
sv_dmgblocktime	0-600	0
sv_forcerespawn	0-3600	0
sv_fraglimit	0-100	10
sv_friendly_indicators	0-1	0
sv_friendly_names	0-1	0
sv_friendlyfire	0.000-2.000	1.
sv_hail_to_winner_time	0-60000	7000
sv_ignore_money_on_buy	0-1	0
sv_kick	-	-
sv_listplayers	-	-
sv_nextanomalyset	-	-
sv_nextmap	-	-
sv_no_auth_check	0-1	0
sv_pda_hunt	0-1	1
sv_pending_wait_time	0-60000	10000
sv_prevmap	-	-
sv_reinforcement_time	-1-3600	0
sv_remove_corpse	-1-1	1
sv_remove_weapon	-1-1	1
sv_return_to_base	-	-
sv_returnplayers	0-1	1
sv_rpoint_freeze_time	0-60000	0
sv_setenvtime	-	-
sv_setweather	-	-
sv_shieldedbases	0-1	1
sv_spectr_firsteye	0-1	1
sv_spectr_freefly	0-1	0
sv_spectr_freelook	0-1	1
sv_spectr_lookat	0-1	1
sv_spectr_teamcamera	0-1	1
sv_statistic_collect	0-1	1
sv_statistic_save	-	-
sv_statistic_save_auto	0-1	0
sv_timelimit	0-180	0
sv_vote_enabled	0-1	1
sv_vote_participants	0-1	0
sv_vote_quota	0.000-1.000	0.51
sv_vote_time	0.500-10.000	1.
sv_votestop	-	-
sv_warm_up	0-3600	0
texture_lod	0-4	0
unbind	-	-
unbind_console	-	-
unbind_sec	-	-
unbindall	-	-
use_scripts_in_goap	0-1	1.
vid_mode	Width x Height	800x600
vid_restart	-	-

ДИКАЯ ТЕРРИТОРИЯ
ЯНТАРЬ
БАРМЕН
УЧЕНЫЙ
НИИ АГРОПРОМ
ТЕМНАЯ ДОЛИНА
СВАЛКА
ТОРГОВЕЦ
КОРДОН
ЧЕРНОБЫЛЬСКАЯ ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
ОЧАГ ВЫСОКОЙ РАДИАЦИИ
БАЗА СТАЛКЕРОВ
ВОЕННЫЙ БЛОК-ПОСТ
ЛАГЕРЬ БАНДИТОВ
ЛОГОВА МОНСТРОВ
ВЫСОКАЯ ПСИ-АКТИВНОСТЬ
СКОПЛЕНИЕ АНОМАЛИЙ
БАР "100 РЕНТГЕН"
НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
ГРУППИРОВКА "ДОЛГ"
ГРУППИРОВКА "СВОБОДА"
ГРАНИЦА ЗОНЫ ОТЧУЖДЕНИЯ
НЕИССЛЕДОВАННАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Кожаная куртка	Обычная плотная, кожаная куртка, каких много. Слегка усиливает противопулевую и осколочную защиту. Не отражает аномального воздействия.

Параметры базовой версии:

Цена	1000 рублей
Вес	3 кг

Параметры защиты:

Ожог	10
Электрошок	10
Удар	10
Разрыв	10
Химический ожог	10
Взрыв	10
Пулестойкость	10
Радиация	нет

В игре добывается только квестом/в магазине

Комбинезон «СЕВА»	Производится одним из оборонных киевских НИИ. Данный комбинезон – отличная альтернатива другим сталкеровским комбинезонам, изготовленным в кустарных условиях. Представляет собой превосходное сочетание бронированного комбинезона, системы дыхания с замкнутым циклом, а также встроенной системы подавления действия аномальных полей. За счет удачного подбора материалов является лучшим комбинезоном в своем классе. Характеризуется средней защитой от пулевого и осколочного попадания. Уровень отражения аномальной активности – средний. Единственный недостаток – его цена.

Параметры базовой версии:

Цена	30000 рублей
Вес	9 кг

Параметры защиты:

Ожог	80
Электрошок	90
Удар	50
Разрыв	50
Химический ожог	70
Взрыв	50
Пулестойкость	40
Радиация	90

В игре добывается только квестом/в магазине

Бронекостюм Берилл-5М	Модифицированная для работы в условиях Зоны, экипировка армейского спецназа – Берилл-5М. В составе: армейский бронежилет серии ПСЗ-9а с бериллиевым напылением, шлем Сфера-08. Предназначен для штурмовых операций в областях с повышенным радиационным фоном. Уровень защиты от аномальной активности низкий.
«Лечебный Берилл»	ЭТО ОСОБЫЙ КОСТЮМ. В Зоне даже маленький порез может иметь тяжёлые последствия, но снимать хим-рад защиту, для того чтобы обработать рану, очень рискованно. Такой бронекомплект создан специально для решения данной проблемы – это подкладка, пропитанная смесью дизинфекции и коогулянтов (веществ сворачивающих кровь). В результате, любое ранение будет обработано само по себе. В остальном – это обычный бронекостюм Берилл-5М. Модифицированная для работы в условиях Зоны, экипировка армейского спецназа – Берилл-5М. В составе: армейский бронежилет серии ПСЗ-9а с бериллиевым напылением, шлем Сфера-08.

Параметры базовой версии:

Цена	12000 рублей
Вес	7 кг

Параметры защиты:

Ожог	30
Электрошок	30
Удар	20
Разрыв	40
Химический ожог	30
Взрыв	40
Пулестойкость	45
Радиация	30

Координаты в игре:

Радар:
572.4165, -49.2133, 19.8563
Припять:
4.2388, -1.8908, -89.4059
Припять:
-86.0355, -2.0431, 30.4387
АЭС: 921.0934, 1.1697, -185.4283
АЭС: 930.2597, 0.8917, 3.1309

Комбинезон сталкера	Производимый «народными умельцами», комбинезон сталкера представляет собой эффективное сочетание легкого армейского бронежилета и комбинезона из прорезиненной ткани. Защита усилена за счет встроенных кевларовых пластин. Неплохо предохраняет от пуль слабого стрелкового оружия. Способен также отражать низкое воздействие аномальной активности и радиации.
Заколдованный комбинезон	Модификация комбинезона сталкера. Пролежав долгое время в аномалии, комбинезон приобрел способность отталкивать пули. Окончательно остановить пулю он не в состоянии, но может понизить ее энергию еще до физического контакта, тем самым, уменьшив риск ранения своего хозяина.
Комбинезон «призрачного» сталкера	Модификация комбинезона сталкера. Ходят легенды о том, что призрачный сталкер никогда не носит с собой аптечки. Что все на нем заживает, как на собаке. Говорят, что у него необычный комбинезон, который он достал из аномалии.
Гермокомбинезон	Модификация комбинезона сталкера. Комбинезон, дополненный антирадиационной защитой и баллонами с научного защитного костюма. Видимо, сталкеру не хватало денег на научный и он модифицировал свой, повысив ему защиту от ПСИ.

Параметры базовой версии:

Цена	15000 рублей
Вес	5 кг

Параметры защиты:

Ожог	50
Электрошок	50
Удар	50
Разрыв	40
Химический ожог	50
Взрыв	50
Пулестойкость	30
Радиация	30

Координаты в игре:
Лаборатория X-18:
133.0204, 0.3026, -244.2081
«Росток»: -90.2255, 3.0313, 122.5324
«Янтарь»: -8.3864, 0.7354, -42.4763
Армейские склады:
-192.2135, -16.0338, 373.8707
Армейские склады:
-318.7096, -22.3859, 213.2127

Комбинезон «Страж свободы»	Производимый ремесленниками группировки «Свобода», усиленный комбинезон сталкера. Средний армейский бронежилет плюс накладные циркониевые элементы дают неплохую защиту от автоматных пуль и осколков на средних и дальних дистанциях. Материал костюма состоит из двух слоев: специально обработанной кожи и ткани с асбестовой нитью. Хорошо защищает от радиации и слабых аномалий.

Параметры базовой версии:

Цена	12500 рублей
Вес	6 кг

Параметры защиты:

Ожог	50
Электрошок	50
Удар	60
Разрыв	50
Химический ожог	50
Взрыв	45
Пулестойкость	40
Радиация	50

Координаты в игре:
Радар: 60.3844, -3.6810, -58.0669
Припять:
-112.5005, -3.2844, 70.0926
Припять:
-113.4893, 2.8060, 107.7109

Комбинезон «Ветер свободы»	Производимый ремесленниками группировки «Свобода», облегченный комбинезон сталкера. Легкий армейский бронежилет плюс накладные, усиливающие его прочность, кевларовые элементы. Способен защитить от слабого оружия. Ткань комбинезона обработана специальным составом, повышающим сопротивление аномальной активности.

Параметры базовой версии:

Цена	10000 рублей
Вес	3 кг

Параметры защиты:

Ожог	30
Электрошок	50
Удар	50
Разрыв	30
Химический ожог	50
Взрыв	25
Пулестойкость	30
Радиация	50

Координаты в игре:
«Росток»:
-249.8745, 1.3238, 15.7061
«Янтарь»:
85.5260, -9.1146, -261.5611
Армейские склады:
103.5945, -8.4299, 167.9493
Армейские склады:
-194.2260, -12.3519, 39.4626

Тушканчики – вестники смерти

Многие рассказывают, что в игре нет ни Бюрера, ни Излома, ни тушканчиков, ни кошек. Что нет в игре и пулеметов, пушек и прочего тяжелого оружия.

Нельзя не согласиться, что пушек и множества из запланированной живности в игре нет, но тушканчиков-то зачем обижать! Есть тушканчики в игре!

Существует два простых способа их найти.

Первый – самый простой – попасть на стадион в Припяти. Чтобы пролезть на территорию стадиона так, чтоб не увидеть сразу ролика про кабанов и не попасть сразу на ЧАЭС, нужно всего лишь проникнуть через одну из боковых лазеек. Обходя стадион, справа или слева вы найдете решетчатые ворота и заборы, где с обеих сторон имеется пролом. Проходим в него, и… да, теперь нужно отбиться: с противоположной стороны сразу три гранатометчика, а по полю бегают кабаны, снорки, псевдогиганты и… тушканчики! Осторожно: если тушканчиков будет много, то они вас могут запросто загрызть – зверюги они, несмотря на свой малый рост, зубастые. Чтобы найти тушканчиков на стадионе, не нужно делать каких-либо лишних телодвижений – они там пасутся в любом случае. Главное, чтоб они не померли все поголовно до вашего прихода, ведь на поле стадиона масса мощных аномалий.

Второй способ – более проблематичный: лаборатория Х-18. После того, как вы уже один раз побывали на территории лаборатории, вы продвигаете дальше по сюжету, пока Воронин не даст вам задания на территории Лаб Х-18. Если обойти здание, откуда можно попасть в подземелье, справа, то можно попасть в самое гнездо зверюшек: оно возле дерева, что чуть поодаль возле забора.

Также тушканчиков можно встретить в локации Армейские склады.

Кодовые двери

Мы уже описали, как взламывать любые двери из тех, что могут открываться (статья о взломе). На всякий случай, вот вам коды на все двери, за которыми есть что-нибудь полезное (за дверью на Арену, например, нет ничего интересного, даже самой Арены):

Лаборатория Х-18: 1243 и 9524

Радар: 1287975(внутри СВД и аптечки)

Выжигатель: 342089 (куча боеприпасов)

Коды могут не сработать, если вы не нашли человека, у которого в КПК был бы записан именно этот код.

Затерянная территория в локации Бар

В игре довольно много дыр и дырочек в картах, куда можно успешно просочиться, чтоб взглянуть на мир Зоны с обратной стороны. Одна из таких лазеек уникальна своими размерами. Выйдя с локации Свалка, дойдите до мостика из двух кусков шифера, где кучкуются собаки, и поворачивайте налево. Мы видим заборчик – его можно перепрыгнуть с насыпи, а можно дойти слева до пригорка, перепрыгнуть с него этот забор. За забором нереально большая территория, которая наверняка больше, чем все «жилая» часть локации Бар.

Монстры, мутанты, уроды
и прочие неприятности Зоны

Изначально мир Зоны задумывался компанией GSC как нечто совершенно живое и насыщенное разной живностью. Потом, по разным причинам, часть живности не попала в финальную версию игры… Официально. Ведь в самой игре все эти чудища остались нетронутыми! Создалась ситуация, когда выгоднее было оставить монстров в архивах игры (дабы не курочить продукт), но не включать их в игровой процесс (потому что по сценарию их нигде не было).

Толпы фанатов взялись за исправление ошибки. В результате работы армии свободных художников в их МОДах в игру вернулись все вырезанные автомобили (да-да!), а Зону населили Бюрер, Зомби и их веселые друзья.

Так что, нам просто таки пришлось взять и сделать описание всех монстров, как они должны были присутствовать в игре. За предоставленную информацию благодарим компанию GSC Game World.

Слепой пёс

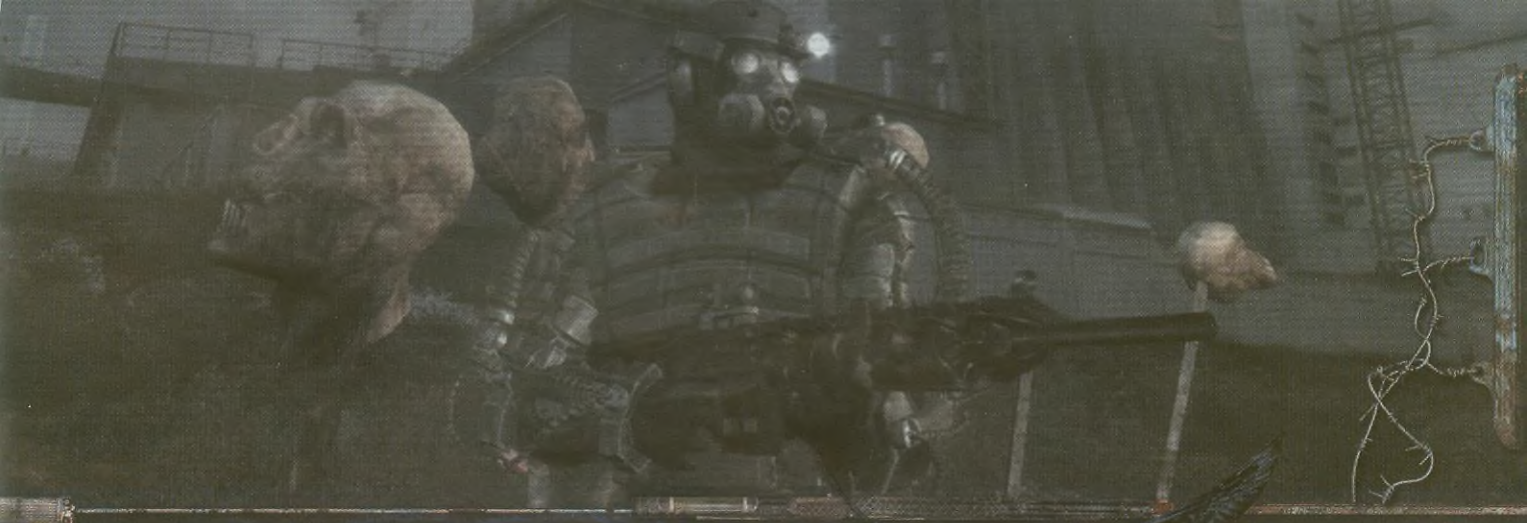
Со времён первой катастрофы в собачьем роду сменилось уже несколько поколений, и в каждом из них всё более наблюдалось влияние Зоны. Мутации и эволюционная адаптация привели к усилению прежде слабо выраженных собачьих способностей, причём зачастую в ущерб привычным. Основные физиологические изменения коснулись зрения – оно оказалось почти бесполезным после стремительного усиления чутья: например, слепые щенки выживали в Зоне не хуже, а то и лучше своих зрячих собратьев. В результате, обычные собаки вскоре выродились здесь полностью, уступив место новому виду – слепым псам. Данные животные прекрасно распознают и обходят аномалии, радиацию и другие невидимые опасности, которыми кишит Зона. Как и их предки, слепые псы охотятся стаями; встреча с большой группой этих существ означает серьёзную опасность даже для хорошо вооруженного сталкера.

Кровосос

Полулегендарный монстр. Матёрые сталкеры описывают его как высокого сутулого гуманоида со множеством щупалец на месте рта. По их словам, с помощью щупалец данное существо питается: впиваясь ими в шею живой жертвы, оно парализует свою добычу и высасывает её кровь; после такой процедуры от человека остаётся лишь высохшая, напоминающая мумию оболочка. Наиболее удивительное в кровососе – его способность становится невидимым. Судя по всему, именно эти создания ответственны за смерть большого количества сталкеров. Мало кто из очевидцев остался в живых – и, судя по рассказам этих счастливчиков, для обитания кровососы предпочитают сырые места вроде болот и подземелий.

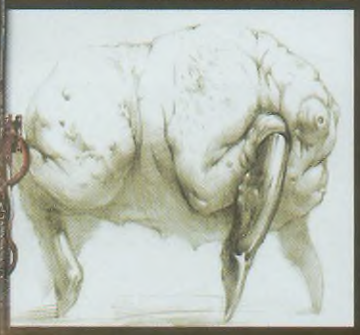
Кабан

Крупный зверь, достигающий полутора метров в холке. Своей живучестью и агрессивностью данное животное превосходит своих родственников вне Зоны и не уступает большинству мутантов. Мутагенные процессы, обусловленные воздействием радиации и аномалий, в значительной степени сказались на облике этих млекопитающих: местами последние облысели, а местами, наоборот, обросли очень длинной жёсткой шерстью. Копыта зверей изменили свою форму и стали более острыми, приобретя некоторое сходство с когтями; зрачки обесцветились, на облысевшей голове проявились пигментные пятна и глубокие морщины. Кабаны Зоны хорошо переносят радиацию, что позволяет им подолгу находиться на сильно загрязнённых территориях. Обычно эти животные атакуют с разбега, пытаясь клыками распороть живот жертвы или сбить её с ног.



Ворона

В Зоне выжил только один вид птиц – вороны. Другие пернатые не смогли перенести радиации и не научились избегать аномалий. Чтобы не погибнуть в лабиринте гравитационных возмущений, военные лётчики используют сложные детекторы, а вот секрет воронов скоро сведёт с ума орнитологов и биологов. Существует много теорий, объясняющих данный феномен; впрочем, все они сходятся на том, что причиной чуда является развитой мозг воронов, сумевший выработать сложнейшие рефлексы.



«Плоть»

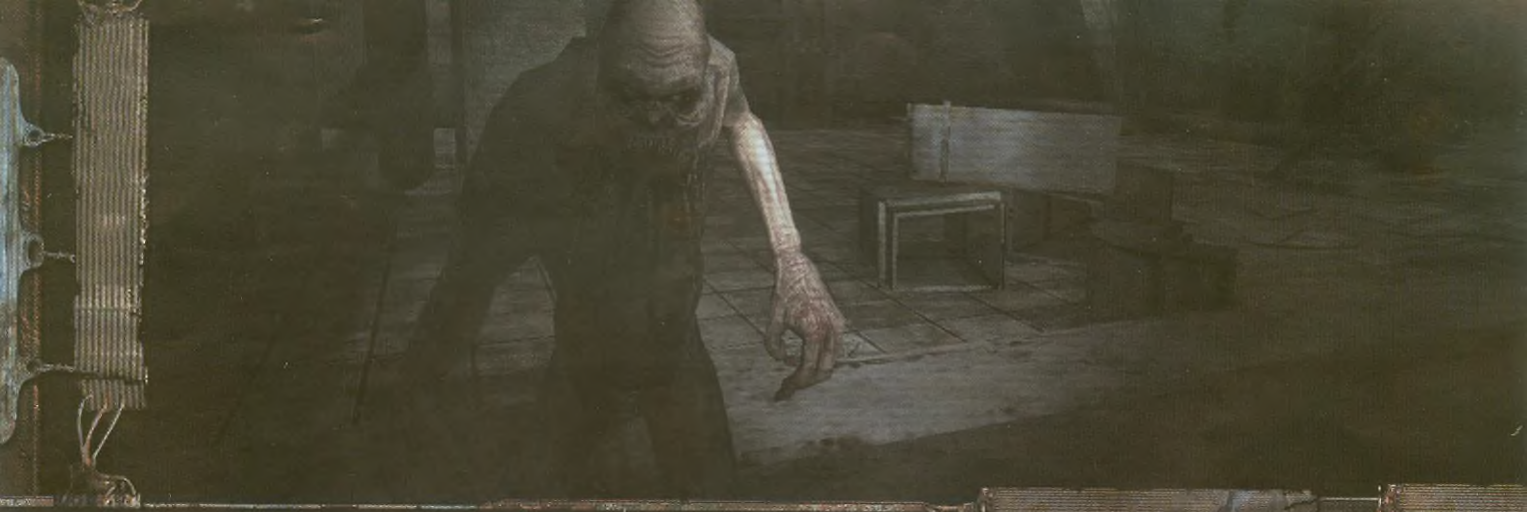
Оказавшиеся в Зоне домашние свиньи, как и многие другие живые организмы, подверглись сильной мутации. Поскольку были затронуты гены, контролирующие процессы метаболизма, фенотип животного резко изменился. Мутировавшая свинья, которую сталкеры называют «плотью» – один из самых наглядных примеров надругательства Зоны над природой. У этих существ сформировался чешуйчато-костный защитный покров, значительно увеличилась способность организма к регенерации, усложнилась нервная система. Как и обычная свинья, «плоть» всеядна, поэтому, будучи голодной, вполне может напасть на сталкера.

Полтергейст

Поистине сверхъестественные невидимые существа, встречающиеся только в глубине Зоны; обитают, как правило, внутри полуразрушенных зданий. О происхождении ничего достоверно не известно; бытует легенда, что это духи сталкеров, которые попали под мощный выброс. Механизм проявления этих невидимок действительно соответствуют легендам о полтергейсте (откуда и название), и отличается разнообразием: от периодического воя и смеха до появляющихся из ниоткуда опасных огненных шаров. К сожалению, все сведения об этом явлении черпаются из невнятных и довольно противоречивых рассказов, правдивость которых вызывает сомнения.

Псевдособака

Несмотря на название, псевдособаки произошли не от собак, а от волков. Дикие животные, обитавшие в лесах Зоны на момент катастрофы, стали родоначальниками одного из самых опасных видов мутантов. Псевдособаки настолько не похожи на мутировавших собак, насколько дикие волки не похожи на дворняг. Эти существа ведут территориальный образ жизни и яростно атакуют любого, кто вторгается в их владения. Молниеносная реакция, неимоверная подвижность и острые зубы делают псевдособаку очень серьёзным противником, против которого тяжело устоять даже крупному мутанту или хорошо вооружённому сталкеру.



Псевдогигант

Огромная туша, состоящая из каплеобразного туловища и пары гипертрофированных конечностей – вот что такое псевдогигант. Руконоги используются данным существом для передвижения и хватания жертвы. Взрослая особь достигает веса в две тонны при росте около двух метров. Внешняя неуклюжесть очень обманчива – псевдогиганты стремительны в движениях, их мышцы обладают просто поразительной мощью, а кости в прочности не уступают металлу. Головной мозг защищён толстейшим – около 100 миллиметров! – черепом; кроме того, многие сложные функции выполняет спинной мозг. Поразительно также умение псевдогигантов формировать на поверхности земли локальные ударные волны, поражающие в ограниченном радиусе всё живое.

Снорк

Эти существа, судя по всему, некогда были людьми, хотя сложно представить, какие условия могут довести человека до подобного состояния. Снорки – это сумасшедшие, ведущие совершенно животный образ жизни, создания, по сути своей слабо отличающиеся от хищных монстров Зоны. Передвигаются они на четырёх конечностях, подпрыгивая над землёй и постоянно нюхая её, чтобы уловить запах жертвы. Охотятся осторожно и расчётливо, подстерегая сталкеров подобно хищным животным. Молниеносные рефлексы и гипертрофированные мышцы позволяют сноркам совершать длинные точные прыжки и за несколько секунд разрывать жертву в клочья. На некоторых особях сохранились детали армейской униформы или отдельные части экипировки, что позволяет предположить в них пропавших без вести военных сталкеров.

Тушкан

На самом деле, данные животные не состоят в родстве со всеми известными тушканами, хотя и весьма похожи на них. Указать вид, от которого произошли тушканы Зоны, пока не представляется возможным; можно лишь утверждать, что их предки были стайными животными, скорее всего грызунами. Достигая до 40 сантиметров в холке, они значительно мобильнее, агрессивнее и прожорливее пустынного зверька. Обитают в основном в подземельях и разрушенных зданиях, питаясь всем, что попадётся – от растений до зазевавшихся сталкеров. Иногда жертвой тушканов становятся даже крупные животные и мутанты: нападая большой стаей, они легко разорвут на части любое существо, не успевшее сбежать.

Зомби

Воздействие Выжигателя мозгов полностью разрушает структуру личности, оставляя только телесную оболочку. Побродив немного по Зоне, лишённые разума, тела начинают превращатся в настоящих зомби. Из рефлексов у них остаются лишь самые примитивные, оружие и одежда скоро приходят в негодность. В результате, зомби представляют собой не что иное, как медлительные полутрупы, для которых наличествуют лишь два эффективных раздражителя: еда и сон. Зомби совершенно неразборчивы в выборе пищи и питья, поэтому их тела буквально пропитаны радиацией и токсинами. Как правило, эти существа бесцельно бродят по Зоне или, словно трупы, валяются внутри заброшенных построек. Однако, лишь только зомби почует близкое присутствие живого человека, он сразу же пытается атаковать. Умудрённые опытом сталкеры стараются обходить эти неуклюжие опустошённые оболочки.

Артефакты как они есть

Даже если артефакты вам в игре и не понадобятся, все равно бывает так приятно найти какую-то замысловатую штуку – сложить в вещмешок и иногда любоваться переливами на неровных гранях диковины…

Но изначально планировалось, что артефакты будут очень важны: по задумке разработчиков они должны были приносить основную часть дохода игрока. На продаже этих разноцветных штучек вы должны были зарабатывать основные средства, которые потом бы уходили на покупку обмундирования, оружия, еды и медикаментов. Позже концепция как-то сама собой изменилась, и перемены в экономическом балансе привели к тому, что востребованными стали лишь отдельные артефакты, которые превратились в дополнение к защитным прибамбасам в экипировке игрока. Некоторые из артефактов вызывают интерес только в самом начале игры – вес любого из них составляет всего лишь 0,5 кг, а цена определенных порождений Зоны довольно высока (как для начинающего сталкера).

Большая часть артефактов порождается аномалиями, и в прилагающейся таблице вы найдете, какой из артов порождается каким видом аномалий. Ранее, еще на ранней стадии разработки, в GSC было запланировано, что артефакты будут появляться во время Выброса. В это самое время в Зоне должны были появляться и арты, и новые монстры. Теперь все немного по-другому: измененный по сути Выброс стал всего лишь одним усугубляющим временное давление фактором при прохождении уровня на АЭС, а артефакты «респаунятся» исключительно по заранее установленным точкам и, как мы уже говорили, появляются из аномалий.

Увидеть момент появления артефакта нам так и не удалось, даже провоцируя их. Ведь известны вероятности выброса арта из аномалии при попадании живых и неживых объектов. Но даже стоя в центре какой-нибудь ловушки заметить момент появления новообразованного предмета не удается. Однако в зонах аномалий, где достаточно много живности (где рядом, например, находится «гнездо» собак – все животные в игре жестко привязаны к определенным точкам на карте), можно обнаружить, что Зона все-таки делает свое дело, и спустя определенное время местность вокруг аномалий кишит артефактами.

«Слизь»

Артефакт, образующийся в аномалии «холодец». Эта полупрозрачная желеобразная материя, неизвестным пока способом, насыщает организм питательными веществами, понемногу выводит из него радиацию, а также увеличивает свёртываемость крови в местах ранений. При этом, к сожалению, делает носителя более восприимчивым к электрическим, химическим и температурным ожогам. Цена невысокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские.

«Слизняк»

Артефакт, образующийся в аномалии «холодец». Эта полупрозрачная желеобразная материя неизвестным пока способом насыщает организм питательными веществами, выводит из него радиацию, а также увеличивает свёртываемость крови в местах ранений. При этом, к сожалению, делает носителя более восприимчивым к электрическим, химическим и температурным ожогам. Цена средняя. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские.

«Слюда»

Артефакт, образующийся в аномалии «холодец». Эта полупрозрачная желеобразная материя неизвестным пока способом, почти мгновенно, насыщает организм питательными веществами, выводит из него радиацию, а также останавливает любое кровотечение. При этом, к сожалению, делает носителя очень восприимчивым электрическим, химическим и температурным ожогам. Цена высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские.

«Выверт»

Артефакт, образующийся в аномалии «воронка». Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии. При ношении артефакта на поясе слегка снижается уровень повреждений, получаемых в рукопашной схватке или от укусов. Радиоактивен. Цена продажи невысока по причине достаточно широкого распространения. Интерес к артефакту проявляют научные организации.

«Грави»

Артефакт, образующийся в аномалии «воронка». Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии. При ношении артефакта на поясе снижается уровень повреждений, получаемых в рукопашной схватке или от укусов. Радиоактивен. Цена продажи средняя. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Золотая рыбка»

Артефакт, образующийся в аномалии «воронка». Красивое образование с зеркальной поверхностью. Предста-

вляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии в момент так называемой «разрядки». При ношении артефакта на поясе значительно снижается уровень повреждений, получаемых в рукопашной схватке или от укусов. Сильно радиактивен. Цена продажи очень высокая из-за редкости появления. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Капли»

Артефакт, образующийся в аномалии «жарка». Представляет собой каплевидные образования с глянцевой поверхностью, покрытой трещинами. Сталкеры утверждают, что ношение артефакта на поясе помогает остановить кровотечение, хотя одновременно истощает организм, вызывая усталость и голод. Кроме того, артефакт гарантирует носителю некоторую устойчивость к огню, хотя при этом повышается уязвимость от химически активных веществ. Цена невысокая. Интерес к артефакту проявляют коллекционеры и ювелиры.

«Огненный шар»

Артефакт, образующийся в аномалии «жарка». Представляет собой полупрозрачное красноватое образование шаровидной формы. Сталкеры утверждают, что ношение артефакта на поясе помогает остановить кровотечение, хотя одновременно истощает организм, вызывая усталость и голод. Кроме того, артефакт гарантирует носителю некоторую устойчивость к огню, хотя при этом повышается уязвимость от химически активных веществ. Цена средняя. Интерес к артефакту проявляют коллекционеры и ювелиры.

«Кристалл»

Артефакт, образующийся в аномалии «жарка». Представляет собой большой переливающийся кристалл красноватого цвета. Сталкеры утверждают, что ношение артефакта на поясе помогает мгновенно остановить любой силы кровотечение. При этом очень истощает организм, вызывая страшные усталость и голод. Данный артефакт гарантирует носителю абсолютную устойчивость к огню, вместе с тем повышая уязвимость от химически активных веществ. Цена продажи очень высокая ввиду редкости появления. Интерес к артефакту проявляют научные организации.

«Колючка»

Артефакт, образующийся в аномалии «жгучий пух». Внешним видом напоминает оборжавленный шар с иглами. При ношении «Колючки» на поясе, медленно, но эффективно очищает организм от радиации; при этом в качестве побочных явлений можно назвать чувство голода, а также вероятность спорадических кровотечений из ушей и рта. Данный артефакт также усиливает защиту от химических ожогов и радиации, но повышает уязвимость от огня и электричества. Цена низкая.

Интерес к артефакту проявляют научные организации и коллекционеры.

«Кристальная колючка»

Артефакт, образующийся в аномалии «жгучий пух». Представляет собой мутный, покрытый трещинами кристалл. При ношении «Кристальной колючки» на поясе организм довольно быстро очищается от радиации; при этом, в качестве побочных явлений можно назвать сильное чувство голода, а также вероятность кровотечений из ушей и рта. Данный артефакт заметно повышает защиту от химических ожогов и радиации, но повышает уязвимость от огня и электричества. Цена средняя. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Морской ёж»

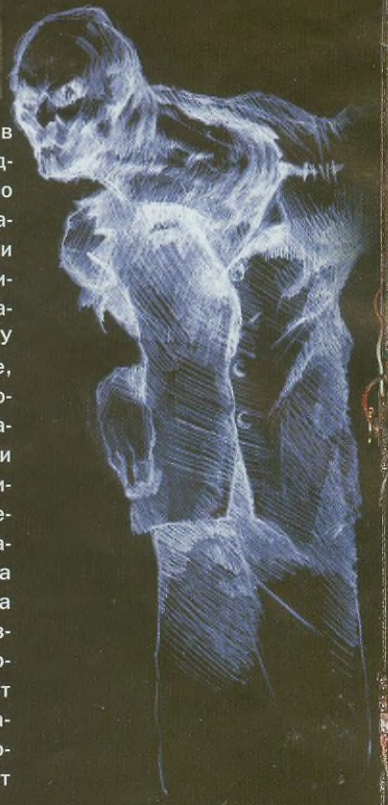
Артефакт, образующийся в аномалии «жгучий пух». Представляет собой очень лёгкую сферу серого цвета, густо покрытую не слишком острыми колючками. При ношении «Морского ежа» на поясе, организм почти мгновенно очищается от радиации; при этом, в качестве побочных явлений можно назвать чувство ненасытного голода, а также кровотечения из ушей и рта и точечные кровотечения по всему телу. Данный артефакт делает своего носителя почти неуязвимым от химических ожогов и радиации, но значительно повышает восприимчивость к огню и электричеству. Цена высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Кровь камня»

Артефакт, образующийся в аномалии «карусель». Представляет собой довольно уродливое красноватое образование из спрессованных и причудливо изогнутых полимеризированных остатков растений, почвы и костей. У сталкеров бытует поверье, что в этом артефакте заключена сила погибших в аномалии людей. При ношении «Крови камня» на поясе несколько ускоряется заживление ран, хотя в процессе заживления плоть человека словно размягчается и на время становится более уязвимой к повреждениям. Кроме того, заживление требует большого количества питательных веществ, и при недостатке пищи организм может истощиться. Радиоактивен. Цена продажи невысока по причине достаточно широкого распространения. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские, а также представители различных религиозных культов.

«Ломоть мяса»

Артефакт, образующийся в аномалии «карусель». Представляет собой довольно уродливое желтоватое образование из спрессованных и причудливо изогнутых полимеризированных остатков растений, почвы и костей. У сталкеров бытует поверье, что в этом артефакте заключена сила погибших в аномалии людей. При ношении «Ломтя мяса» на поясе значительно ускоряется заживление ран, хотя в процессе заживления плоть человека словно размягчается и на время становится более уязвимой к повреждениям. Кроме того, заживление требует большого количества питательных веществ, и при недостатке пищи организм может



истощиться. Радиоактивен. Цена продажи средняя. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские, а также представители различных религиозных культов.

«Душа»

Артефакт, образующийся в аномалии «карусель». Представляет собой желтовато-красное блестящее образование из спрессованных и причудливо изогнутых полимеризированных остатков растений, почвы и костей. У сталкеров существует поверье, что в этом артефакте заключены души погибших в аномалии людей. При помещении артефакта на пояс он в течение нескольких секунд способен полностью восстановить здоровье человека, хотя тело носителя при этом, на некоторое время становится очень уязвимым для различного рода повреждений. Кроме того, заживление требует очень большого количества питательных веществ, и при недостатке пищи организм может истощиться. Очень радиоактивен. Цена продажи очень высокая ввиду редкости появления. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские, а также представители различных религиозных культов.

«Медуза»

Артефакт, образующийся в аномалии «трамплин». Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии. Формирует слабое защитное поле, уменьшающее степень поражения от стрелкового оружия. Радиоактивен. Цена продажи невысока по причине достаточно широкого распространения. Интерес к артефакту проявляют научные организации.

«Каменный цветок»

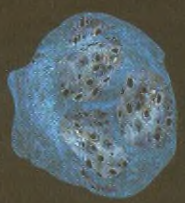
Артефакт, образующийся в аномалии «трамплин». Красивое образование с зеркальной поверхностью с жёлто-красными вкраплениями. Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии. При ношении артефакта на поясе возникает эффект защитного поля, уменьшающего степень поражения от стрелкового оружия. Радиоактивен. Цена продажи средняя. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Ночная звезда»

Артефакт, образующийся в аномалии «трамплин». Красивое образование с зеркальной поверхностью и цветными фосфоресцирующими вкраплениями. Ночью может освещать зеленоватым светом пространство вокруг себя радиусом 1-2 метра. Представляет собой причудливо изогнутые и спрессованные сильной гравитацией остатки растений, почвы и вообще всего, что оказалось в поле действия аномалии. При ношении артефакта на поясе возникает эффект сильного защитного поля, уменьшающего степень поражения от стрелкового оружия. Очень радиоактивен. Цена продажи очень высокая ввиду

редкости появления. Интерес к артефакту проявляют научные организации и военные.

«Бенгальский огонь»



Артефакт, образующийся в аномалии «электра». Полупрозрачное аморфное образование, иногда генерирующее маленькие молнии-искры. Ношение «Бенгальского огня» на поясе слегка увеличивает выносливость и даёт некоторую устойчивость к электричеству. При этом, однако, артефакт делает организм более восприимчивым к воздействию радиации. Цена невысокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Вспышка»

Артефакт, образующийся в аномалии «электра». Полупрозрачное аморфное образование с бьющими изнутри лучиками света, иногда генерирующее вокруг себя маленькие молнии-искры. Ношение «Вспышки» на поясе увеличивает выносливость и даёт некоторую устойчивость к электричеству. При этом, однако, артефакт делает организм более восприимчивым к воздействию радиации. Цена средняя. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Лунный свет»

Артефакт, образующийся в аномалии «электра». Полупрозрачное аморфное образование со светящейся сердцевиной, генерирующее вокруг себя маленькие молнии-искры. Ношение «Лунного света» на поясе делает человека неутомимым, а также почти неуязвимым для электрических разрядов любой мощности. При этом, однако, артефакт делает организм значительно более восприимчивым к воздействию радиации. Цена высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры и ювелиры.

«Батарейка»

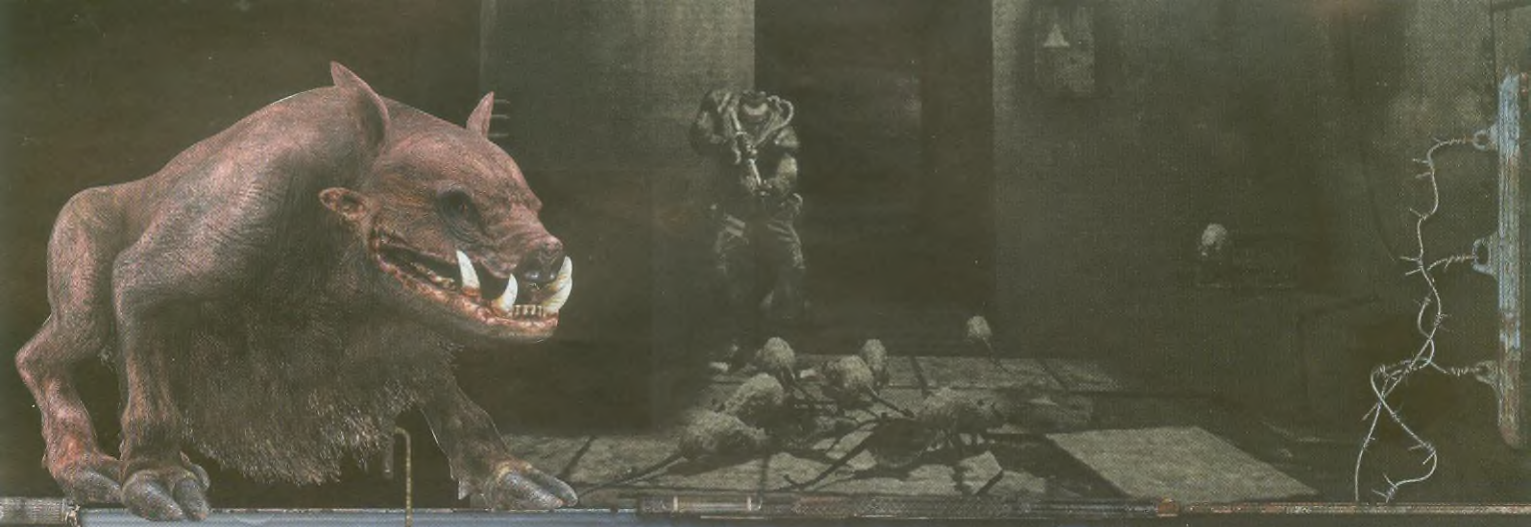
Артефакт неизвестного происхождения. Представляет собой небольшое блестящее образование с ребристой поверхностью. Делает носителя бодрым и активным, снимает ощущения усталости и голода, защищает организм от электрических разрядов. Цена продажи очень высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации.

«Пустышка»

Артефакт неизвестного происхождения. Представляет собой два скреплённые слизью диска. Снижает повреждения организма от пулевых ранений, травм в рукопашном бою или укусов; кроме того, уменьшает эффект поражения гравитационными аномалиями. Цена продажи высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации.

«Мамины бусы»

Очень редкий артефакт неизвестного происхождения. Представляет собой причудливо изогнутую спираль, усеянную блестящими каплями-«жемчужинами». Полностью подавляет чувство голода и, не изученным пока образом, питает организм носителя; любой, кто повесит этот артефакт на пояс, может обходиться без пищи и питья в течение бесконечно длительного времени. Побочный эффект – увеличение восприимчивости организма к радиации. Интерес к артефакту проявляют все организации и частные лица.



«Плёнка»

Редкий артефакт неизвестного происхождения. Представляет собой тончайшую плёнку стекловидного вещества с необычными преломляющими свойствами. Защищает организм от поражения химически активными веществами и делает носителя более выносливым. Радиоактивен. Цена продажи высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, коллекционеры, ювелиры, представители шоубизнеса.

«Пружина»

Артефакт неизвестного происхождения. Представляет собой два скреплённые слизью диска. Значительно снижает повреждения организма от пулевых ранений, травм в рукопашном бою или укусов; кроме того, уменьшает эффект поражения гравитационными аномалиями. Радиоактивен; приводит к накоплению организмом радиации, одновременно увеличивая восприимчивость к ней. Цена продажи очень высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации.

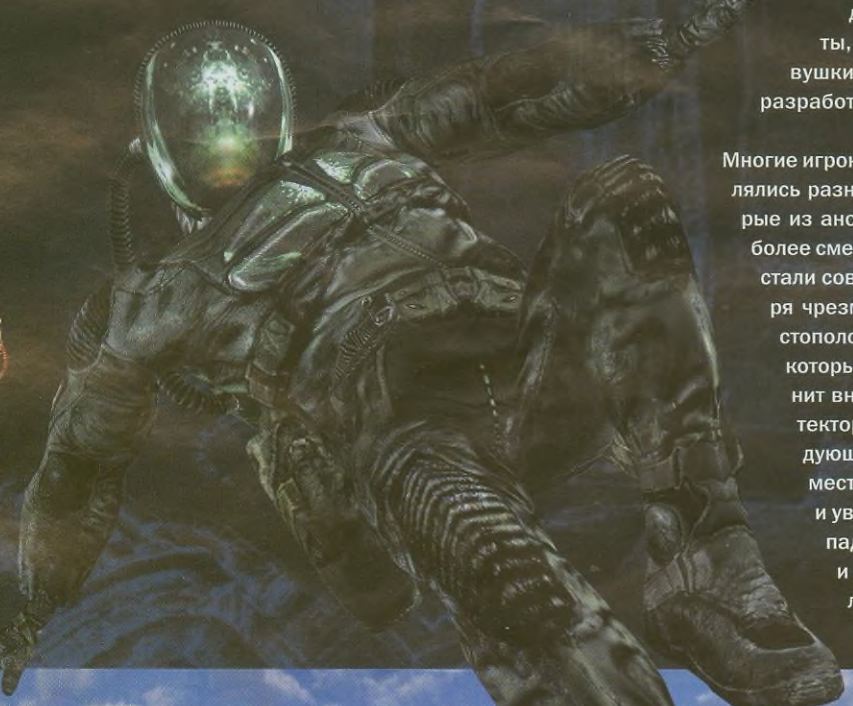
«Колобок»

Редкий артефакт неизвестного происхождения. Представляет собой шар размером с апельсин. При ношении на поясе придаёт человеку сверхъестественную стойкость к огню и электричеству. Побочный эффект – некоторое увеличение восприимчивости организма к радиации. Цена высокая. Интерес к артефакту проявляют научные организации, в первую очередь медицинские.

Название	Цена	Радиация	Ожог	Электрошок	Удар	Разрыв	Хим. ожог	Пулестойкость	Выносливость	Здоровье	Кровотечение	Название аномалии
Слизь	1000		-10				-10				-133%	Холодец
Слизняк	2500		-10				-10				-267%	Холодец
Слюда	5000		-10				-10				-400%	Холодец
Выверт	1000	+5				+2						Воронка
Грави	2500	+5				+3						Воронка
Золотая рыбка	5000	+5				+5						Воронка
Капли	1000	-10							-18			Жарка
Огненный шар	2500	-20							-18			Жарка
Кристалл	5000	-30							-18			Жарка
Колючка	1000	-10									+100%	Жгучий пух
Кристальная колючка	2500	-20									+100%	Жгучий пух
Морской ёж	5000	-30									+100%	Жгучий пух
Кровь камня	1000		-10		-10	-10				+200%		Карусель
Ломоть мяса	2500		-10		-10	-10				+400%		Карусель
Душа	5000		-10		-10	-10				+600%		Карусель
Медуза	1000	+5						+2				Трамплин
Каменный цветок	2500	+5						+3				Трамплин
Ночная звезда	5000	+5						+5				Трамплин
Бенгальский огонь	1000			-10					+36			Электра
Вспышка	2500			-10					+73			Электра
Лунный свет	5000			-10					+109			Электра
Батарейка	5000			+30								
Пустышка	5000		+30									
Мамины бусы	5000							+5				
Плёнка	5000						+30					
Пружина	5000				+30							
Колобок	5000							+5				

Аномальные явления в Зоне

Они должны были стать самым смертоносным явлением в Зоне. История внесла коррективы: из невидимых, определяемых только болтами и детекторами, невидимых и безжалостных ловушек они превратились в просто интересные объекты, которым приписываются разные необычные свойства – от ремонта оружия и брони до респауна тушканчиков. На самом деле аномалии воспроизводят только артефакты, а в остальном они действительно просто ловушки Зоны, расставленные в четко установленных разработчиками местах.



Многие игроки мечтают о том, чтоб разные аномалии определялись разными видами детекторов, чтоб при этом некоторые из аномалий были бы полностью невидимыми и еще более смертоносными… Да, действительно – болты в игре стали совершенно ненужным предметом только благодаря чрезмерно простому визуальному определению местоположения и «агрессивности» аномалий, о наличии которых даже самому зазевавшемуся сталкеру напомнит внезапно побелевший экран и безумный писк детектора. Хочется верить в то, что в дальнейшем, в следующих версиях игры аномалии будут менять свое местоположение в пространстве, иногда разделяясь и увеличиваясь в размерах, иногда сжимаясь и пропадая навсегда. Ведь страх перед неизведанным и невидимым врагом только добавляет адреналин, ради которого люди играют в такие игры как «S.T.A.L.K.E.R.».

«Холодец»

Образование неясной до конца природы. При контакте с телом наносит травмы, сходные с эффектом воздействия сильной кислоты. Образует три вида артефактов: «Слизь», «Слизняка», «Слюду».

«Трамплин»

Одна из первых зафиксированных аномалий. Наносит ударные повреждения переменным гравитационным полем. На одном месте находится в среднем неделю, в течение «жизни» меняя силу воздействия. Результат встречи с «трамплином» может быть разным – от небольших синяков и ушибов до мгновенной смерти. В дневное время достаточно легко обнаруживается по искажениям воздуха над ней, кружащейся листве, а также характерным пятнам на земле красно-бурого цвета. Фиксируется любыми видами детекторов, а также с помощью подброшенных в неё различных предметов. Образует три вида артефактов: «Медузу», «Каменный цветок» и «Ночную звезду».

«Электра»

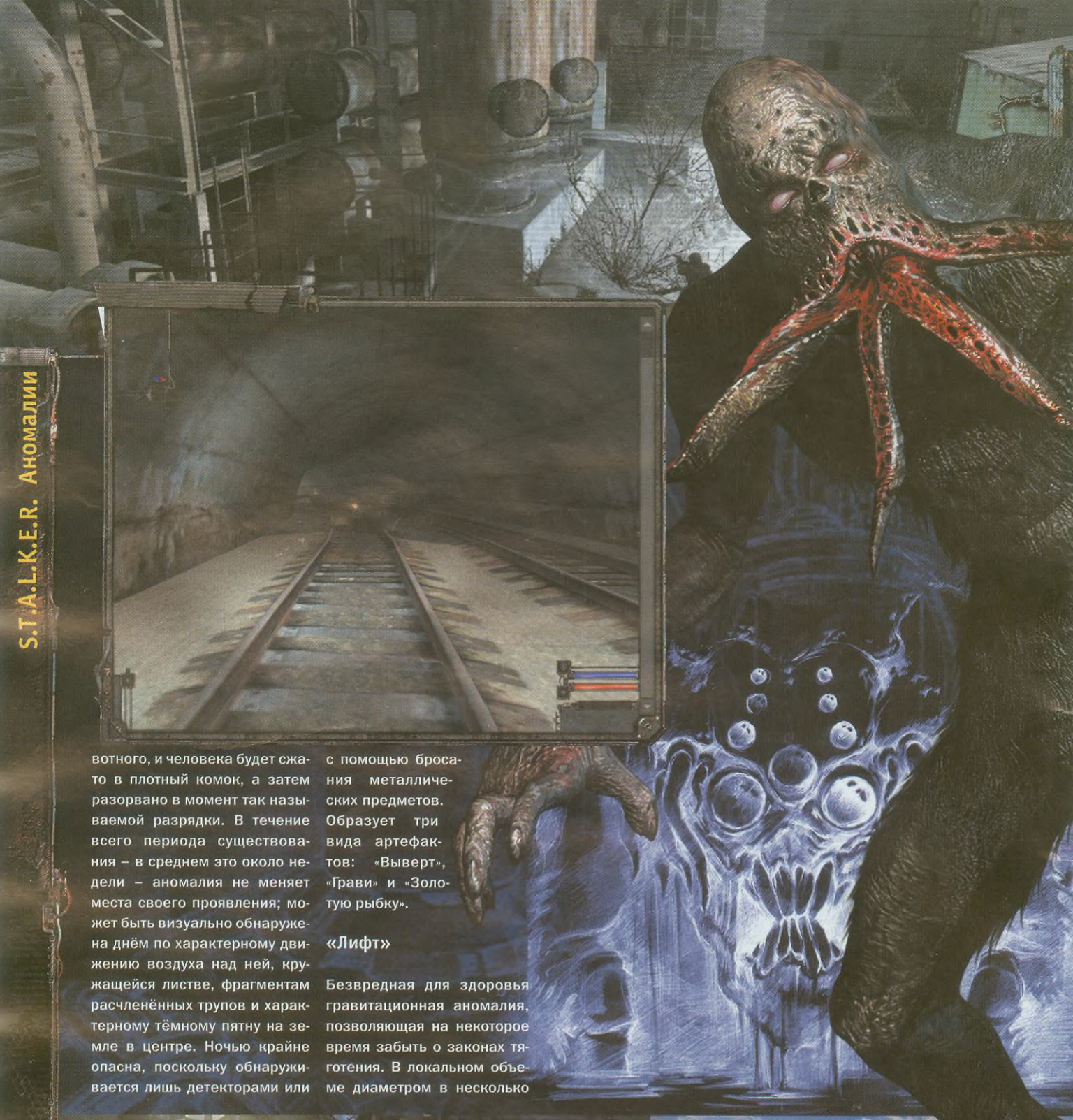
Аномальное образование диаметром около 10 метров, накапливающее статическое электричество. Потревоженная аномалия взрывается десятком мини-молний, причём поражение током для любого живого существа почти всегда смертельно. Характерной особенностью «электры» является видимый над ней днём голубоватый туман. Ночью легко обнаруживается любыми видами детекторов или с помощью бросания металлических предметов. Образует три вида артефактов: «Бенгальский огонь», «Вспышку» и «Лунный свет».

«Жгучий пух»

Аномально видоизменившаяся растительность. При быстром приближении живого существа выбрасывает облачко частиц, которые в случае контакта с открытой или слабо защищённой кожей серьёзно ее травмируют. На медленно движущиеся объекты не реагирует. Образует три вида артефактов (возможно, это семена): «Колючку», «Кристальную колючку», «Морского ежа».

«Воронка»

Аномалия предположительно гравитационной природы. В момент активизации со страшной силой втягивает в себя всё, что находится в радиусе 10-15 метров. При попадании в центр «воронки» шансов выжить нет: тело и жи-



вотного, и человека будет сжато в плотный комок, а затем разорвано в момент так называемой разрядки. В течение всего периода существования – в среднем это около недели – аномалия не меняет места своего проявления; может быть визуально обнаружена днём по характерному движению воздуха над ней, кружащейся листве, фрагментам расчленённых трупов и характерному тёмному пятну на земле в центре. Ночью крайне опасна, поскольку обнаруживается лишь детекторами или с помощью бросания металлических предметов. Образует три вида артефактов: «Выверт», «Грави» и «Золотую рыбку».

«Лифт»

Безвредная для здоровья гравитационная аномалия, позволяющая на некоторое время забыть о законах тяготения. В локальном объеме диаметром в несколько

метров земное притяжения значительно снижено. Образует артефакт «Плёнка».

«Карусель»

Название обусловлено эффектом поднятия в воздух любого живого существа с последующей раскруткой до огромной скорости. Природа «карусели» пока не исследована до конца. Обнаруживается по лёгкому пылевому вихрю и разбросанным фрагментам тел вокруг. Очень важно не упустить момент начала втягивания в аномальный вихрь и не попасть в зону максмально сильного эффекта в центре – только тогда есть шанс отделаться минимальными травмами. Образует три вида артефактов: «Кровь камня», «Ломоть мяса» и «Душу».

«Очаг радиоактивности»

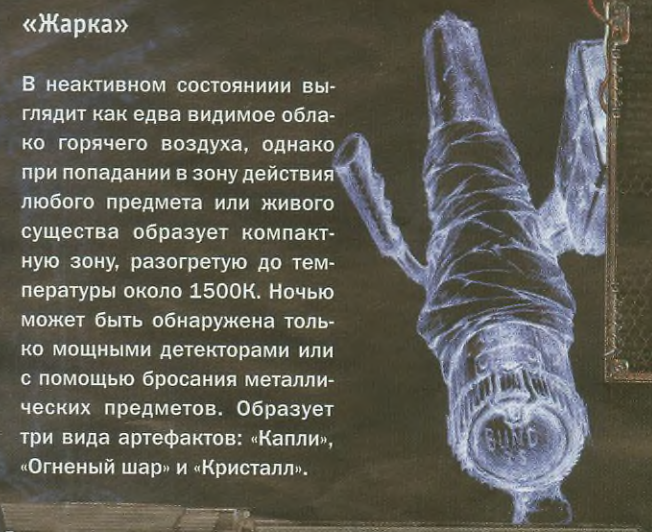
Зона повышенного уровня – более 50 мкР/ч – радиации. Необходимо избегать длительного нахождения в подобных местах.

«Машина времени»

Аномалию, которую по праву можно назвать маленьким чудом: в объёме диаметром в несколько метров течение времени многократно замедляется. Отрицательного воздействия на здоровье, судя по всему, не оказывает, но выбраться из неё нелегко. Интересно, что в центре «машины времени» обычно находится артефакт «Мамины бусы», при изъятии которого аномалия прекращает своё существование.

«Жарка»

В неактивном состоянии выглядит как едва видимое облако горячего воздуха, однако при попадании в зону действия любого предмета или живого существа образует компактную зону, разогретую до температуры около 1500К. Ночью может быть обнаружена только мощными детекторами или с помощью бросания металлических предметов. Образует три вида артефактов: «Капли», «Огненый шар» и «Кристалл».



«Кража со взломом»

Как не заморачиваться с дверями и кодами при прохождении

Небось, мало кто из тех, кто прошел игру, с первого раза догадался отправиться к Проводнику, чтоб потом увидеться с Доктором, а потом сходить в Припяти к заветной дверце в гостинице, где в номере лежит Декодер для хитрого замка самой-самой двери в игре. И вот, упершись лбом в кодированную дверь, и осознав безнадежность усилий по ее взлому, вы задумались: где ж это я прогнал?

Я, честно говоря, сразу подумал, что это просто прикол разработчиков – типа, дверь есть, но открыть ее нельзя. Винить меня строго воспрещается, ибо я оказался у двери после четырехдневного марафона, где-то посреди ночи с пятницы на субботу, и контролировать свое сознание уже не мог.

Но, как оказалось, усилия по ликвидации двери были не безнадежны! После долгих попыток ее взлома без кода (в X-18) и декодера (возле саркофага), мы формализовали методику вскрытия с помощью подручных средств.

Итак, что вам нужно для того, чтоб открыть дверь? Всего ничего: пушка подлиннее, а также немного терпения и удачи! С пистолетами фокус может быть и возможен, но с любым автоматом он удается гораздо легче. А уж если взять что-то длинное (любимый, еще по «Фоллауту» Гаусс, гранотомет РПГ-7у, снайперку СВДм2), то дело пойдет гораздо веселее. Не то, чтобы другим оружием вскрыть дверь нельзя, просто большой пушкой это делается на счет «3».

Что за секреты? Какие ключи, какие декодеры? Открывайте, папа пришел!

Заранее предупреждаем – сохранитесь перед дверью, чтобы потом не было обидно в случае эксцессов. Эксцессы могут быть такие: вас пришибет дверью, убьет отлетевшей от двери винтовкой или гранатометом, зашибет оторвавшейся дверью, убьет появившимся ниоткуда пламенем или просто вы потеряете ценное оружие, которое улетит за пределы досягаемости.

Открывать дверь можно с двух сторон – со стороны «ручки» или «замка» (где как), либо со стороны петель. Со стороны «ручки» дверь без проблем открывается только длинномерными пушками, а со стороны петель – всеми видами автоматов, ружей и гранатометов. Сначала рассмотрим сложный случай.

Открываем дверь со стороны «ручки»

Подходим к двери вплотную, держа наготове «длинную» пушку – упомянутые Гаусс или СВДм2 (идеальные варианты) и бросаем в нее выбранное оружие (кнопка «G» по умолчанию). Что должно произойти? Скорее всего, «ружье» воткнется в дверь, и начнет проворачиваться против часовой стрелки. Если это произошло, значит, вы на верном пути! Быстренько упритесь в дверь в том месте, где она должна открыться. Если вы бросили ружье правильно, то оно провернется до пола, и сработает как рычаг, приоткрыв на мгновение дверцу, и если вы стоите, зажав кнопку «вперед» (по умолчанию «W»), то обязательно проскочите сквозь открывшееся отверстие, и окажетесь по другую сторону двери. Если нет, значит, вы не попали «пушкой» в нужную точку на двери.

Брошенное ружье должно проворачиваться!

Когда дверь с декодером (Саркофаг, дорога к «истинной» концовке), то найти нужную точку просто – она находится чуть-чуть правее и ниже дверной ручки, а попасть в нее можно, если бросить «пушку» прицелившись примерно на уровень верхнего крепления ручки. Если же вы будете возле двери «Х-18», Гаусса у вас еще быть не может в принципе. Да, а если бросать в любой из «замков» гранатомет РПГ-7у, то он, чаще всего, просто застревает в двери, свисая немым укором.

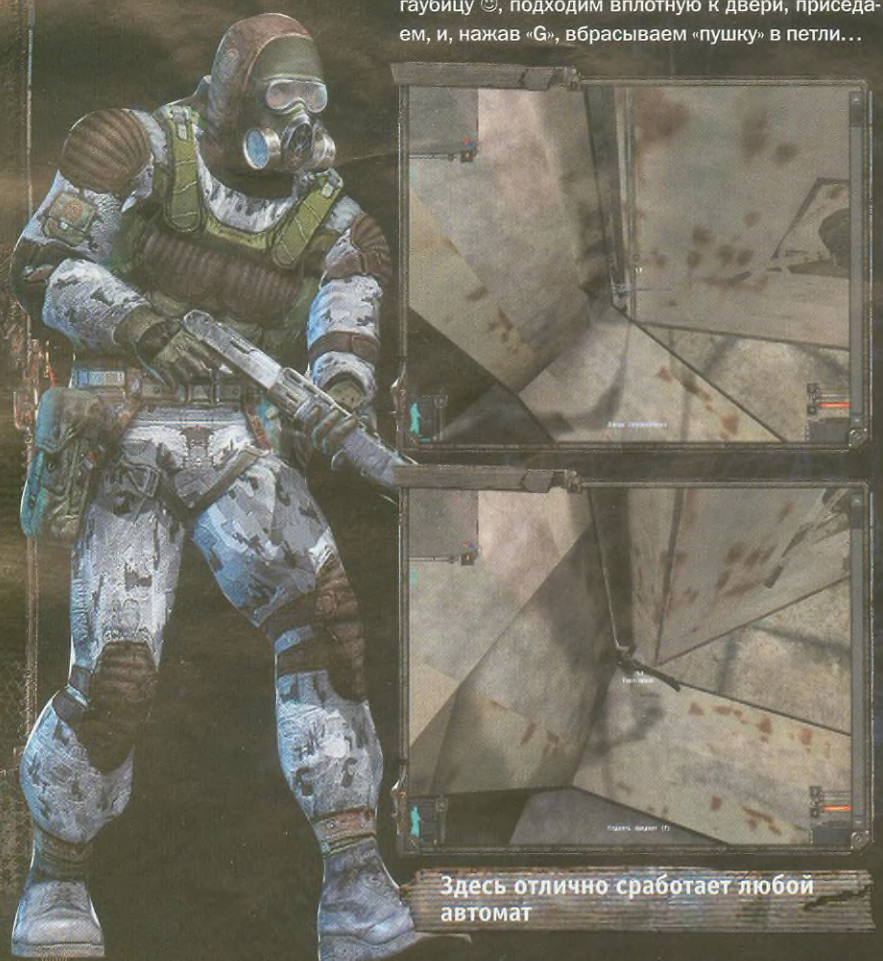
РПГ-7у в двери залипает

Если вы попадете неправильно, то оружие выпадет на одну либо вторую сторону двери. За ред-

ким исключением, оружие можно сразу же подобрать (кнопка «F») и попробовать еще раз. К сожалению, открыть дверь изнутри этим способом нельзя. Но тут подходит способ, когда мы…

Открываем дверь со стороны петель

Тут все несколько проще и разнообразнее. В принципе, закинуть пушку можно и в верхние петли, и в нижние, и даже между полом и самой дверцей. Проще кидать в нижние петли. Для этого выбираем любой автомат, пулемет, гранатомет или гаубицу ☺, подходим вплотную к двери, приседаем, и, нажав «G», вбрасываем «пушку» в петли…



Здесь отлично сработает любой автомат

Вариантов срабатывания двери несколько:

- Дверь не открывается – вы не попали в петли, либо ружье провалилось сквозь дверь. Подбираем ружье, и пробуем еще раз.
- Дверь полностью открывается, подпираемая ружьем, и стоит в таком состоянии до тех пор, пока вы не уберете «пушку». Проходим, забираем (или оставляем) пушку, идем по своим делам.
- Дверь полностью открывается, но ее отчаянно «колбасит», и в любой момент она может с грохотом захлопнуться, при этом в вас может полететь ваше же ружье и, в принципе, им может даже убить. Что делать? Быстро проскочить или дождаться, пока дверь закроется, подобрать пушку и продолжить попытки, либо же выхватить ружье, от греха подальше, и попробовать еще раз.
- Дверь отлетела на фиг! Быстро подбираем «пушку» и проскакиваем через проем, пока дверь снова не появилась (на это у вас есть секунд 20-30). В процессе «отлетания» в двери могут появиться какие-нибудь убийственные штуки – огонь, например. Откуда оно берется – не знаем, и не спрашивайте. Этого даже разрабы не знают.

Этот метод работает и с одной, и с другой стороны двери. То есть, если вы пролезли в одну сторону, то и обратно проберетесь, так что не волнуйтесь.

Дверь в комнату номер «26»

А вот с этой дверью не все так просто, как с двумя другими… Ее автоматом взломать нельзя, да и Гаусс не берет. Единственное, чем мы смогли ее вскрыть – это РПГ-7у. РПГ-7у можно дотащить с предыдущего уровня, где на дороге, если помните, на грузовике стоит злодей с этой пушкой, либо можно в Припяти попытаться сшибить гранатометчика со здания гостиницы. Главное, чтоб гранатомет упал вниз, с крыши, а не на нее, иначе до него не добраться. Но как только у вас в руках окажется заветная «базука» дверь номер «26» для вас не указ! К Доктору не ходи… ☺ Ломаем ее – и Декодер у нас в руках!

Делается это так: направляем гранатомет в верхнюю часть двери, чуть левее номера комнаты и выше наличника, и… конечно же, бросаем «базуку»! Дверь немного приоткрывается и

Если гранатомет застрял таким образом, то взломать дверь не получится

Если гранатомет запал в стену, его не видно, а дверь приоткрылась – выдавливайте ее! Дверь откроется

начинает мелко трястись. Теперь наша задача – втолкнуть ее вовнутрь комнаты. После того, как дверь открыта, она уже не закроется, да и если закроется, всегда можно выпасть в окошко на крышу. Кстати, окно, если смотреть на него изнутри, без решеток, и через него можно «просочиться», а вот если смотреть на него снаружи – кажется, что пролезть в него нельзя.

Где при таком трюке застревает гранатомет, мы так и не поняли: в комнату и этажом ниже он не проваливается, а этажом выше посмотреть нельзя. Возможно, он остается в стене и подпирает дверь. Но эта теория из области догадок.

Взлом дверей – крайние меры, или способ поприкалываться в игре. Ведь открыть все нужные вам двери не так сложно.

Дверь номер 1 – в Саркофаге. Для того чтобы ее открыть, нужно побывать за дверью номер 2, которая…

Дверь номер 2 – в Припятьской гостинице. В городе Припять, после того как вы пройдете подземным проходом и выйдете наружу, вы окажетесь лицом к лицу с большим зданием. Входим через разбитые стекла, поднимаемся по лестнице на второй этаж, и там находим дверь номера 26. Чтоб попасть туда, вам нужен ключ. Ключ добывается у Доктора. Чтоб найти Доктора, после первого посещения тайника Стрелка нужно вернуться в сторожку на Кордоне (она стоит почти сразу же за железнодорожным мостом, по правой стороне, вы там по квестам должны были с Лисом встречаться), и найти Проводника. Проводник может быть живым или мертвым, но вам это без разницы – инфу о том, что нужно снова лезть в подвал, в тайник Стрелка вы получите в любом случае. По дороге к тайнику будьте осторожны: там вам встретятся еще несколько кровососов… После этого вы увидите Доктора, который даст вам ключ от номера 26 в гостинице.

Носитель кода в лаборатории X-18

Дверь номер 3 – в лаборатории X-18. Это вообще просто! Если стать к двери спиной, то справа поодаль вы увидите проход – идем по коридорам, минуем комнату с летающей огненной аномалией, проходим коридор со снорком и аномалиями, входим в небольшой зал с комнаткой у правой стены, и там находим… снорка. Убиваем, и подбираем с трупа ученого нужный вам числовой код. Все просто.

Max Bishop

StalkOnsOle

Ни один нормальный шутер не может обойтись без консоли с множеством неизвестных команд, меняющих настройки игры. Точно также и не один уважающий себя игрок не сможет назвать себя настоящим «контрстрайкером» или «квакером», если хотя бы раз не введет по крайней мере одну команду. Хотя бы quit ☺.

Бывают случаи, когда без консоли обойтись достаточно сложно. К примеру, как без нее настроить на свой манер сетевую игру? Что делать, если игра очень серьезно тормозит на вашем компьютере и исправить это без хирургического вмешательства нельзя? Как забанить злостного неплательщика налогов, который то и дело пытается пристрелить представителей своей же команды? Ответ на все эти вопросы очевиден – необходимо использовать консоль!

Список консольных команд вы можете найти в середине этого журнала, на постере (обратная сторона постера с картой), а несколько примеров использования консольных команд можно вы увидите далее по тексту. После небольшого теста вы сможете увидеть пример применения консольных команд для настройки качества изображения. А для наглядности рядом с командами приведены изображения, которые получились у нас после изменения графических параметров. Освоив принцип применения консольных команд на данном примере, вам будет очень легко использовать все остальные команды. Удачи!

Графика

Вопрос «будет ли у меня тормозить STALKER?» интересовал игроков даже пять лет назад, когда игра еще не вышла, многих из них он интересует и сейчас. Игра действительно требовательна к системе, особенно если хочется играть на максимальных настройках графики. Вышедшие и еще готовящиеся обновления не сильно скрашивают ситуацию, однако вы сами можете регулировать и качество графики, и, в некотором смысле, производительность игры на вашем компьютере. Все это делается при помощи консольных команд. Описания которых вы сможете увидеть далее. Но перед тем, как рассказать об игровых настройках, хотелось бы ознакомить вас с небольшим тестом, который мы провели специально, чтобы вычислить, насколько быстро игра работает при различных настройках.

Конфигурация тестового компьютера:

- **Процессор:** AMD Athlon 64 3000+ 1,8 ГГц
- **Материнская плата:** AsRock 939NF4G-SATA2
- **Оперативная память:** 2048 Мб
- **Видеокарта:** Nvidia GeForce 6800GT 256 Мб
- **Винчестер:** Samsung HD 160JJ, 160 Гб

К сожалению, возможности провести комплексный тест, чтобы сравнить зависимость производительности игры от установленного в компьютере процессора (AMD или Intel) или видеокарты (ATI или Nvidia), у нас не было, так как в качестве тестового стенда выступал лишь один компьютер редакции журнала. Тем не менее, тест определенно позволяет делать выводы о производительности игры в различных режимах и качестве графики. Обратите внимание, что качество графики, в зависимости от используемого видеорежима (DirectX 8 или DirectX 9) не сильно отличается, а вот именно настройки качества (минимальные, средние, максимальные) уже действительно влияют на то, что мы видим на мониторе. В то же время, разница между максимальными и средними настройками едва уловима человеческим взглядом, а вот ваша видеокарта или процессор почувствуют ее намного сильнее. Впрочем, вы можете сами сделать соответствующие выводы, взглянув на скриншоты, снятые при различных настройках графики.

В ходе тестирования немного удивило предвзятое отношение игры к разрешению экрана, в котором она работает. Так, разница в производительности между режимом 800x600 точек и 1024x768 точек, незначительна, в то время как при включении 1280x1024, количество кадров в секунду значительно уменьшается. А это не очень хорошо для пользователя, ведь большинство современных ЖК-мониторов на 17 и 19 дюймов, в качестве стандартного разрешения используют именно 1280x1024. Что характерно, соотношение между 1024x768 и 800x600 ровно такое же, как и между 1280x1024 и 1024x768. Так что не совсем ясно, почему «Сталкер» столь предвзято относится к этому режиму.

Ближе к тесту

Тестирование проводилось в режимах DirectX 8 (статическое освещение) и DirectX 9 (динамическое и полное динамическое освещение), при минимальных, средних и максимальных настройках качества графики и в разных режимах экрана (800x600, 1024x768, 1280x1024). Это позволило отобразить максимально возможные результаты тестирования, глядя на которые можно делать выводы о том, что общего в настройках «Сталкера» и конфигурации вашего компьютера.

Начнем-с

Итак, приступим непосредственно к тесту. Начнем с малого, то бишь с режима DirectX 8. При минимальных настройках графики качество изображения, скажем прямо, может напугать даже самого уродливого сноrга. Зато кадры в секунду обрадуют любого – 70-72 ка-

Максимальные настройки
Средние настройки
Минимальные настройки графики

1 DirectX 8 (статическое освещение)
2 DirectX 9 (динамическое освещение объектов)
3 DirectX 9 (полное динамическое освещение)

дра в секунду игра выдала при 800x600 и 1024x768, а вот в разрешении 1280x1024 отметка спустилась до 58. Уже здесь заметна предвзятость «Сталкера» к высокому разрешению экрана. Далее, включив средние настройки графики, производительность падает примерно на 15-20%, но, в то же время, мы наблюдаем более качественную картинку, выдаваемую игрой. И снова разницы между малым и средним разрешением не заметно. И снова в максимальном разрешении падает производительность, пусть не намного. При максимальных настройках графики игра все еще старается выдавать приемлемый для игрового процесса FPS, который пока что не спускается с отметки в 40 кадров в секунду, даже в максимальном разрешении экрана. Интересно, что в этом случае практически во всех разрешениях экрана игра показала примерно одинаковую производительность.

Результаты тестов в режиме DirectX 9 показывают, что между динамическим освещением только объектов и полном динамическом освещении, разница в производительности не велика. Более-менее нормальный FPS игра выдает лишь при минимальных настройках. Но на максимальных установках графики, количество кадров в секунду с трудом переваливает за 15. Не очень хорошую производительность игра демонстрирует и при средних настройках. На таблице видно, что лучшую производительность (34 FPS) можно получить лишь в разрешении 800x600 и минимальных настройках, но ведь смотреть глазами на такое, простите, уродство, уж очень больно. Качество изображения никак не может сравниться даже со средними настройками графики в режиме DirectX 8. А, повышая его в DX9-режиме, мы сильно занижаем производительность, так, что играть в «Сталкер» становится практически невозможно. Да и, что самое удивительное, далеко не обязательно включать DirectX 9, чтобы увидеть красивую графику.

med

med

med

1 DirectX 8 (статическое освещение)
2 DirectX 9 (динамическое освещение объектов)
3 DirectX 9 (полное динамическое освещение)

1 DirectX 8 (статическое освещение)
2 DirectX 9 (динамическое освещение объектов)
3 DirectX 9 (полное динамическое освещение)

//StalkOnsOle//настройка графики

r2_allow_r1_lights

Команды консоли с «r2» в названии работают в случае, если вы используете настройки графики с динамическим освещением. По умолчанию выключенная опция Lights, при включении делает картинку во время пребывания у костра или невероятно красивой и реалистичной. Но будьте готовы к тому, что если ваш компьютер не особо силен, его не особо порадуют местные красоты.

r2_sun_lumscale_hemi

Последняя настройка – для солнца, изменения которой сразу видно. Здесь меняется насыщенность цветов, таким образом, что свечение солнца может быть как обычным, так и иметь вид самого натурального радиоактивного солнышка, которое прожигает все в округе.

rs_vis_distance

Настройка зоны видимости. Интересно, что даже при минимальной обзорности, можно видеть практически все, что необходимо, да и разница между максимальной обзорностью незаметна (см.рисунок), поэтому смело можете уменьшать ее до минимума.

rs_stats

Включенный Stats показывает статистику игры: ваше местоположения на карте, количество кадров в секунду (встроенный бенчмарк) и другие, важные и не очень, параметры состояния игры. Кстати, эта опция очень поможет при поиске артефактов, координаты которых указаны в одноименной статье.

О тайниках

Когда ищешь заначки сталкеров, очень важно найти не сам тайник, а сначала того персонажа, который даст вам наводку на этот тайник – иначе, с большой вероятностью, в тайнике вы ничего не найдете. И это правило касается самых интересных из них. Например, с экзоскелетом. Поэтому вам придется, извините за выражение, перелопатить массу трупов в поисках… нужного? Ан, нет! Нет – не нужного, ведь вам нужен труп не единственного избранного сталкера, который знал про тайник, нет! Все, что вам надо, чтоб в очередном КПК оказалась наводка на тайник. И вот вам полезный совет: если покинуть локацию, а потом вернуться на нее, то уже обысканные трупы могут дать вам новые наводки на тайники! Поэтому необязательно валить врага тысячами. Достаточно завалить всех, кого видите, а потом обыскать их пару раз.

Некоторые горячие головы стаскивают трупы поближе к зоне перехода, после чего выходят-входят, и перебирают старых знакомых по второму, третьему, и т.д. разу.

Конец – делу венец!

Нас спрашивают: а почему некоторые из концовок в игре называют «ложными»? Аргументация у спрашивающих такая:

«Я ведь прошел игру от начала до конца? Прошел! Так почему же это «ложная» концовка? Для меня она самая настоящая!»

Поясняем: если пройти до «истинной» концовки, то нужно обязательно послушать представителя О-сознания, который, по сути дела, является не «представителем», а внешним проявлением разума 7 членов группы исследователей. Этот «призрак» расскажет обо всем, что может заинтересовать игрока… Из слов «призрака» становится ясно, что Монолита, похоже, просто не существует – его образ, скорее всего, «навеян» членами О-сознания всем жителям Зоны. Поэтому все, что связано с Монолитом и загадыванием желаний у него – просто видение.

«Истинная» же концовка получается только у тех, кто не пойдет к призрачному Монолиту, а разберется в сути происходящего, и поймет, что Монолита нет.

Что касается «ложных» концовок, то вот они и вот условия их наступления:

1. **«Хочу быть богатым!»** – и главгера заваливает обломками Саркофага, а ему кажется, что это золото.

Для этой концовки нужно, чтоб на момент окончания игры у игрока было больше 50 тысяч денег, при этом лидеры группировок «Свобода» и «Долг» – Лукаш и Воронин, – живы.

2. **«Человечество нужно уничтожить»** – и главгера съедает тьма.

Для этой концовки нужно, чтоб на момент окончания игры у игрока было меньше 50 тысяч денег, плохая репутация, а лидеры группировок должны быть живы.

3. **«Хочу бессмертия!»** – и главный герой превращается в блестящую статую.

Для этой концовки нужно, чтоб на момент окончания игры у игрока было меньше 50 тысяч денег, рейтинг ниже 1000, а лидеры группировок должны быть живы.

4. **«Хочу править миром!»** – и главгера втягивает в Монолит.

Для этой концовки нужно, чтоб на момент окончания игры были бы мертвы и Лукаш, и Воронин.

5. **«Хочу, чтобы Зона исчезла»** – и главгер слепнет.

Для этой концовки нужно, чтоб на момент окончания игры у игрока было менее 50 тысяч денег, хорошая репутация, а лидеры группировок – живы.