



**Прохождение мода Возвращение Шрама**

**Часть 1**

**от [stalker-gamers.ru](http://stalker-gamers.ru)**

**by аква**

*Копирование материала разрешено при ссылке на сайт- разработчик  
<http://stalker-gamers.ru>*

# Прохождение мода Возвращение Шрама

от **stalker-gamers.ru**

## **Важная информация!**

Не все задания отображаются в ПДА , поэтому внимательно читаем диалоги с персонажами и приходящие СМС красного и зеленого цвета. В них содержится вся информация по заданиям и подсказки как задание выполнить.

Делайте скриншоты диалогов с персонажами. Не вся информация остается в "Истории сообщений".

Сохраняйтесь перед разговором с персонажем , тогда будет возможность переиграть и вспомнить что нужно сделать , в случае если вы забыли куда идти и что делать. Также сохранение перед разговором поможет если вы не можете найти квестовый предмет.

Не спешите стрелять во всех персонажей , с некоторыми врагами нужно обязательно поговорить для продвижения по сюжету.

Многие квестовые предметы спавнятся (появляются) после разговора с персонажем. Причем мест спавна может быть не одно ...

## "Появление Шрама . Кордон"

Шрам очухивается после двухлетней комы в подвале на Кордоне , можно побегать по деревне новичков в поисках халявы , но её разработчики мода оставили очень мало , поэтому идем разговаривать с экологом Игорем. Он даст задание найти передатчик на Свалке и выдаст артефакт «Симбион» ( не продаем его - потом придется вернуть) , а также отправит к Димону и Сидоровичу.

## "Поиски Головы Сидоровича"

Сидорович даст нож и попросит принести ему чучело его головы, Голова Сидоровича может заспавниться в 4-х местах :

1) К Северо-Востоку от АТП - открыть карту и вспомнить стороны горизонта. По курсу одинокая елочка стоит.



2) Юго - Западной АТП - Южнее не пройти, т.к. колючка, упор в колючку, и в Юго-Западную сторону, обыскиваем район. Рядом куст и камень, почти напротив ДН.



3) Около заброшенной фабрики - Фабрика - это слово, с оригинала тянется. Около тоннеля с электрами можно заглянуть под ёлку, кусты. Голова - не иголка.



4) Южнее Военного блокпоста - Район возле ворот. Куст.



Если перед этим заданием сохраниться и переиграть место поменяется. Поэтому внимательно читаем диалог с Сидоровичем , в конце диалога он дает приблизительное место спавна .

После нахождения Головы Сидоровича , приносим её владельцу , Сидор даст ружьё ТОЗ и патронов.

Вставив ружьё в слот увидим, что изначально новое ружьё становится убитым процентов на 30 . Не пугаемся и не думаем что это какой-то глюк. В моде состояние брони и оружия зависит от ранга ГГ. Если ГГ "новичок" то броня и оружие всегда убито где-то на 30% . С возрастом ранга износ уменьшается , а также увеличивается процент до которого можно отремонтировать оружие.

После того как принесли Сидоровичу голову идем в к военному блокпосту, там спавнятся бандиты и наемники . Зачищаем их в компании с военными (если не зачистим они могут убить в деревне новичков например Василину). С трупов можно разжиться АК-74 и LR-300 с оптикой.

## "Поиски передатчика"

Идём к Димону с ружьем и потом сопровождаем его до перехода на Свалку, возле перехода на свалку появляются кровососы и может до кучи быть псевдогигант . Валим их и около ворот ждем когда Димон откроет переход на Свалку.

Переходим на Свалку, Димон доводит до кучи возле ангара , стоит и машет рукой (но ничего не говорит) , залезаем на кучу и находим антенну (30кг.)



Можно немного на Свалке повоевать и оружием прибарахлиться . Ворон и Кулинар по сюжету не нужны, но Артем Кулинар единственный торговец (на локациях Кордон ,Свалка, Бар ,ТД, Агропром ), скупающий ВСЕ части монстров , а у Ворона можно недорого покупать боеприпасы.

Топаем обратно на Кордон, сдаем антенну Василине. Для того чтобы Василина взяла передатчик необходимо в рюкзаке или на поясе иметь артефакт "Симбион" .

Говорим с Игорем и получаем у него следующее задание:

### "Сопроводить 3-х ученых"

Найти их легко , в ПДА стоит метка их местонахождения .По дороге к ним лучше всего будет сразу зачистить местность вокруг АТП и тоннеля. Задание зачтется только если все трое пришли к костру в Деревню новичков . В деревне новичков следует обмен СМС, Лентя валит снайпер. Разговариваем с Игорем и получаем новое задание .

### "Проверить сигнал SOS на Болоте"

Переход на Болота открывается за блокпостом военных .

**Важно! Спальник у Сидора лучше сразу прикупить до похода на Болото, а то потом свалит, и не скоро встретитесь.**

При появлении на Болоте автоматически получаем задание **"Зачистить лагерь нацистов"** - зачищаем , а о его выполнении отчитываемся потом Бармену . Идем к ж.д. мосту (есть отметка на миникарте в ПДА), зачищаем хутор (правый верхний угол локации) от монстров (там есть контролеры , которые могут зомбировать Костю на обратном пути), путь к отметке преграждает забор из колючей проволоки . Если играли в Солянку или Сталкер ЧН , то должны знать где разрыв в колючке .

Если же не играли то становимся лицом к ж.д. мосту и идем вдоль колючки вправо , где-то напротив деревеньки с водонапорной башней находим разрыв в колючке.



Проходим через него и идем к ж.д. мосту. Там около вагона есть вход в пещерку ,где сидит Костя.



Говорим с Костей, сопровождаем до Рыбацкого хутора.  
Говорим с Костей и получаем задание :

"Найти нычку на базе Лебедева и забрать содержимое"

Далее действуем по следующему алгоритму:

- а) Костя делает телепорт .
- б) Прежде чем проходить через телепорт активируем "черную дыру". Для этого вставляем в слот для пистолета артефакт "Черная дыра". Нажимаем "2" чтобы она оказалась у ГГ в руках , нажимаем и держим левую клавишу мыши.
- в) Активируется аномалия , но в неё не идем , а проходим через телепорт Кости и попадаем на базу ЧН.

Делаем там свои дела (берем абсолюты и вторую "Черную дыру" в рюкзаке на дереве) .

г) Активируем вторую "Черную дыру" (пистолетный слот- ЛКМ ) на базе ЧН. Проходим через аномалию - попадаем на Рыбацкий хутор. Говорим с Костей , отдаём арты, смотрим и отстреливаем эффект от телепорта. Сопровождаем до перехода на Кордон.

На Кордоне говорим с Костей про X-18 и архивные документы, а также что нужно Косте

для обмена на арты «Черная дыра» .  
Затем с говорим Игорем, он отправляет на Агропром.

Нычка Лебедева на базе ЧН



Дерево где лежит рюкзак с Черной дырой



"Найти командира НИИ на Агропроме "

При переходе на Агропром появляются 4 вертолета , вертолеты можно сшибить даже из АК74. Между комплексами спавнятся группа либо наемников либо Ведьм. При их уничтожении можно очень хорошо вооружиться.

Говорим с командиром в комплексе (где в чистом ТЧ брали документы), отражаем атаку наймов и Хозяев, снова говорим с ним, объяснит где переход и активатор от него, не суетимся.

Получаем СМС от Лебедева и идём на встречу, не нужно лезть в подземку Агропрома , туда вы все равно пока не попадете . Лебедев находится за комплексом , который защищали от наемников . Легче всего его найти просто обойдя вокруг комплекс.

## Где стоит Лебедев на Агропроме



После разговора с ним лучше отбежать подальше (не обязательно) от него и стрелять из далека и не в голову, забрасывает на опору ЛЭП. Подбираем деактиватор на месте разговора с Лебедевым и переходим на Кордон. Переход на Кордон найти просто-идите по линии ЛЭП и упретесь в ворота ,там и будет переход на Кордон.

На Кордоне говорим с Игорем, он просит принести с блокпоста СВД из тайника, до рюкзака проще всего добраться прыгая с крыши казармы с зажатой F , берём СВД из рюкзака на дереве и подходим для разговора с Игорем .

## Рюкзак с СВД на Кордоне



Получаем следующее задание:

### "Уничтожить снайпера"

Занимаем позицию на трубе( чтобы залезть на трубу прыгаем на палатку, с неё на дерево , с дерева на крышу , с крыши на трубу), происходит обмен СМС. Бинокль не трогаем, смотрим в прицел СВД "Тигр" .

Снайпер появляется в северо-западном направлении (направление радиоактивного оврага недалеко от бункера Сидоровича) , уничтожаем снайпера и идем докладывать Игорю . Он просит сходить в Бар к Олегу «Танго» и договориться о защите. Идем в Бар.

На заставе Долга (Свалка) говорим с Прапором, он просит договориться с Бандитами.

Говорим с Буром, выбираем 2-й диалог для мирного разрешения конфликта, бандиты уходят, затем говорим с Прапором, он обещает отдать деньги в час ночи. Можно не ждать, всё равно не отдаст.

Переходим в Бар, говорим сначала с Ворониным ,он стоит в баре "100 рентген" в комнате рядом с Барменом (в Солянке там были ремонтники), затем с Олегом, потом с Аней, смотрим ролик, говорим с Димаком . Димак просит принести огнемёт из тайника, нычка Димака под еловым кустом за забором Бара.

## Рюкзак Димака с огнеметом



Находим, приносим . После того как Димаку отдали его огнемёт, вместе с группой Танго выдвигается на выход из Бара . Около блокпоста Долга ,(там постоянно дают задание "Уничтожить логово собак") у забора , должна полностью собраться группа Танго . После сбора ВСЕЙ группы открывается переход на Кордон.

Переходим на Кордон.

На Кордоне появляемся за пределами локации (за забором из колючей проволоки). Не волнуемся ,забор легко перепрыгивается.

Зачищаем монстров и бандитов.

**ВАЖНО ! Необходимо обыскать труп бандита в экзоскелете , получим "Бандитский экзоскелет" и самую важную часть кода к тайнику Семяцкого !**

Ну а так за группу Танго не особо волнуемся , можно на рожон особо не лезть, вся группа бессмертная.

Может произойти такой затык. Часть бойцов из группы Танго (2-3) может застрять в здании . Не волнуемся. Нужно просто сохраниться метрах в 30-ти от них и снова загрузиться и поговорить с бойцами .

Когда **ВСЕ** соберутся в деревне, говорим с Олегом и отбиваем атаку Хозяев и Наёмников.

**ВАЖНО! Необходимо чтобы сталкер "Умник" остался в живых .Также лучше перед атакой продать ему маячок. "Умник" понадобится для поиска тайника Семяцкого.**

Затем бегом на блок-пост помогать воякам, зачищаем, говорим с Димаком, он даёт переход Чаес-2-Припять. Говорит про оружейника Двоечника на Агропроме. В деревне после сбора всей группы садимся в вертушку , управляем вертолетом движениями мышки (куда покажем - туда и летит вертолет), летим в сторону перехода на Свалку к автомобилю "Нива", которая стоит за пределами локации рядом с переходом на Свалку, зависаем на "Нивой" , высаживаемся, получаем СМС от Воронина, топаем в Бар. Воронин просит завалить Борова из арбалета, он есть у Щукаря в Волчьем логове и даёт туда переход .

Можно по желанию отправится на Агропром к Двоечнику, Двоечник ремонтирует броню и оружие. Он говорит про нычку Стрелка, и что искать надо в районе железки. Тайник находится, где то на Ж.Д. путях .

Там позиционер с помощью которого можно отключить телепорт в Катакомбы и записка. Находим тайник на крыше вышки возле тоннеля, там позиционер и записка.

Тайник Стрелка на Агропроме



Рядом на ж.д. консоли можно взять огнемёт «Полтергейст» и ремкомплект для оружия.



С помощью позиционера ищем телепорт. Крыша одной из 4-х больших цистерн. Забраться можно спрыгнув со здания на трубы, дальше на забор и на цистерну. Или запрыгнуть на кирпичный забор и дальше на цистерну. Забрасывает в подземный бункер, там переход в подземку Агро. В подземке весело, встречаем библиотекаря со свитой и дружественных военных. Когда лезем в тайник, попадаем в растяжку, смотрим сон про Ведьм. В тайнике записка: «Ушел к камню». Забираем "скорострел" Стрелка (на него ставится прицел ПСО-3), ну и что ещё подвернется под руку для продажи. Дальше идем выполнять заказ на убийство Борова.

### "Убийство Борова и проникновение в X-18"

После перехода из Бара в Волчье Логово, встречаем торговца, зовут Фея, говорим с ней, объяснит куда идти, но ночью она не говорит, а уходит спать в избушку, утром вернется на место. Также рядом стоит перс в костюме наемника - Торыч. Говорим с ним он просит найти ноутбук, который по пьяни его орлы забросили в одно из озер.

Где искать ноутбук для Торыча .

Здесь :



Или здесь :



Находим ноутбук и приносим Торычу, тот рассказывает о Часе Ужаса , дает переход в Бар и просит взять у его друга (Дима Кальтер) диск с ПО для ноутбука. Кальтер стоит на блокпосту Долга (где всегда задание "Уничтожить логово собак") . У Кальтера диска нет. Его подчиненные выбросили диск вместе с мусором за забор Бара. Ищем диск .Он может быть в нескольких местах.

Первое место



Второе место



## Третье место



## Четвертое место



При подборе диска получаем странное СМС о какой-то угрозе и активации телепорта . Происходит спавн отряда ведьм в Баре. Уничтожаем ,подбираем хабар и идем к Торычу. Торыч в благодарность рассказывает о тайнике Семяцкого.

Идем к Щукарю...

В избушке Щукаря теперь сидит Сидорович, нужно с ним попить самогонки (1000р. бутылка). Говорим с Щукарём, он говорит где арбалет и стрелы, и ведет показывать место где лежат стрелы. Идём с ним до камней за стрелами, подбираем стрелы -дед уходит, идем затем в болотце за арбалетом,

Арбалет



Когда найдём (арбалет видно хорошо) надо завалить появившееся "чудо-мудо" (библиотекаря), затем идем докладывать Щукарю о выполнении сего геройского подвига . Говорим, получаем сообщение, что переход открыт, находится на востоке локации , просто идем по дороге мимо карьера (там стоит экскаватор) и упрямся в переход.



Пробираемся на северо-восток, там Пуля в экзе-невидимке , говорим, ждём до 20-00. Живность и гранатомётчиков на вышках можно заранее зачистить, что бы потом не надоедали, ну и тех бандюков которые близко подходят. Только близко к базе подходить не надо, зомбирует излучением. В 20-00 говорим с Пулей, место для выстрела рядом, помечено армейской аптечкой, иногда аптечка не спавнится, достаточно пройти вдоль забора несколько метров и придёт сообщение, что на месте. Валить Борова можно из любого оружия, если из арбалета, надо чуть выше целится. После срабатывания задания пробираемся вдоль колючки на запад локации, напротив базы бандосов (канализационная труба и болотце нечистот) . Когда Пуля туда доберётся,

откроет переход в Волчье логово, а сам смонтируется на Свалку. Но нам туда пока рано. Хотя если нужно сходить сдать хабар, поправить снаряжение и запастись боезапасом, то можно сходить. На сюжет это не повлияет.

Где стоит Пуля в Тёмной Долине .



Теперь необходимо найти способ пробраться в х-18 за документами для Кости. Полазив по локации, на разрушенной ферме находим старого знакомого Бура. С ним мы вели переговоры на посту Долга на Свалке.

**Внимание ! Если вы в переговорах с бандитами убили Бура, то конечно в Темной Долине вы его не найдете . Тогда нужно будет после убийства Борова идти к Косте на Кордон !**

В процессе общения Бур объяснит, как отключить защиту базы и обещает за это, поделится каким-то секретом Борова. Всё очень просто .У Бура есть дрессированный пёс Бакс, которого приучили воровать деактиватор защитного поля базы. Сейчас Бакс томится в плену у злобных бандитов. но если подать ему команду, то он выберется из темницы и уворует деактиватор . Вечером или ночью может ничего не получиться, так как по ночам пёсик Бакс спит, так что надо ждать до утра.

Утром или днём подходим к южной вышке возле закрытых ворот.



Срабатывает команда "Бакс, взять деактив". Бакс выбирается через окно из камеры и бежит в сторону вторых ворот базы .Перемещаемся для прикрытия Бакса от недружелюбно настроенных личностей , при этом стараемся не попасть в пси-поле. Неплохая позиция для прикрытия на крыше бетонного сарайчика у заправки или перед пожарной машиной . Затем срабатывает ещё команда: "Отлично «Бакс» к переходу". Спавнятся кошки, отстреливаем их ,дабы не мешали собачке. Бежим за ним к переходу на Свалку, Бакс останавливается за камнем у куста и выпускает из пасти деактиватор ,подбираем этот девайс , открывается переход на Свалку и появляются мутантики . Отстреливаем библиотекаря и свиту, зализываем раны и ковыляем к Буру. Он вызывает Гастелло, садимся в вертушку, летим на северо-восток локи. Отстреливаем живность, высаживаемся возле грузовика за забором (напротив заправки), топаем к X-18.

Где нужно высаживаться с вертолета в Темной Долине



Там говорим с Буром и бежим к заправке (он любит побродить по локации, по этому на него лучше навесить маячок).

Заходим на второй этаж здания заправки, Бур говорит про документы Борова и кладовочку , а также про Туза, который обосновался на засвеченной в ПДА территории,

между Долиной и Свалкой, называется Старая свалка (там есть речка). Идём на базу за доками (лежат в столе в кабинете Борова), в них подсказки по кодам от дверей в X-18, добиваем остатки бандитов, если охота обыскиваем кладовочку. Но можно и до этого базу вынести и доки забрать. А потом поговорить с Буром.

Идём в X-18, там как всегда потешные мутантики. Код от первой двери: 1242. Идём вниз, код от второй двери: 1380.

Там где в оригинале был огненный полтергейст теперь Коготь смерти, лучше всего он валится из огнемета "полтергейст" или из хорошего дробовика, заряженного картечью (в голову). Например АА-12 Само. Смотрим ролик про Клыка на Свободе. Там же на столе берём документы. Это рецепт на арт «Симбион».

Доки для Кости вместе с картой, лежат в другом зале в синем ящике, там 2 ствола, карта, и документы.

Карту и документы нужно отдать Косте на Кордоне. Через переход топаем на Свалку. По дороге можно заскочить на блок пост Долга на Свалке, узнать, где Прапор и обещанные деньги за переговоры с Буром. Часовой возле ворот говорит, что Прапор свалил.

Отдаём карту и документы из стола Борова Косте, он, как и Бур из Т.Д. говорит про Старую Свалку, но как туда попасть, пока не понятно.

На этом сюжетная ветка с Костей и X-18 в первой части мода заканчивается ...

Идём в Бар, говорим с Ворониным, получаем деньги за убийство Борова.

Воронин говорит что ГГ просил зайти Сидорович и дает следующее задание "Проверить пещеру на северо-западе Волчьего Логова". Идём в Волчье логово к Сидоровичу.

У Сидоровича дело к ГГ, он просит найти и привести некого Фармацевта, для ремонта ноутбука Сидоровича. Фармацевт находится на Кордоне (есть метка). Идем на Кордон, там выносим бандитов и освобождаем Фармацевта. Продаем ему маячок и отправляем к Сидоровичу. Идем к Сидоровичу в Волчье логово, награду Сидорович не дает пока не придет Фармацевт. В награду Сидорович рассказывает где найти "Клондайк артефактов".

### "Проверить пещеру на северо-западе Волчьего Логова"

Проверяем пещеру по заданию Воронина (она в левом верхнем углу карты ПДА).



Там находится : "О боже, опять Круглов", говорим с ним. Он дает наводку на хорошую снаряду (деревянный ящик в верхней пещерке, в котором находим экзу ЧН и АК-9), после этого сопровождаем Круглова до центрального болота. Там получаем задание на уничтожение контролеров в пещере под болотиной, заходим в пещеру валим 2-х контролеров, получаем задание на разговор с Кругловым. Выходим, говорим, идём с ним в пещеру через склон. Там он откроет переход на Дикую территорию.

Переходим на Дикую территорию, обмениваемся СМС с Кругловым. Идём впереди него и зачищаем местность от вражин и монстриков .Не далеко от вагончика тусуетя Лебедев, стрелять в него можно только по корпусу или ногам, забросит на кран. Перед тоннелем с жарками Круглов вроде как устанет и присядет отдохнуть, говорим с ним и идём дальше, за тоннелем отстреливаем живность. Ждем пока Круглов открывает переход на Янтарь.

**Важно! Чтобы Круглов не погиб случайно в аномалии , быстро зачищаем местность за тоннелем с жарками и бежим к концу дороги , до места окрытия перехода на Янтарь.**

На Янтаре автоматически получаем задание спасти Сахарова. Отстреливаем 2-х Хозяев, говорим с Сахаровым. Круглов к этому моменту уже мертв , его труп лежит рядом ( в инвентаре какой-то прибор , на всякий случай не трогаем его). Отходим поближе к бункеру ( но не входим в зону пси-излучения) и охраняем Сахарова , пока тот греется и устанавливает телепорт. После установки телепорта Сахаров должен спеть такой куплет: постой паровоз, не стучите колёса. Проходим через телепорт и ГГ забрасывает внутрь бункера, там охранник в экзе-невидимке, убираем его, ждём появления Сахарова, говорим, телепортируемся наружу, зачищаем остальную охрану.

***На всякий пожарный охрану зачищаем собственноручно ,так как появляется Димон и пытается помочь . Также необходимо чтобы охранники взорвали двери бункера.***

Говорим с Сахаровым, он просит отключить установку в X-16, только вход в лабораторию закрыт пси- полем. Сахаров дает пси-защитный шлем , говорим с Димоном и идем к заводу ,. Отстреливаем охрану (забегаем в зону пси-поля на короткое время и валим встречающих ) , находим рюкзак на 3-м этаже (оконный проем) и забираем деактиватор, снимается защита и открывается переход в X-16.

Где лежит рюкзак с деактиватором защитного пси-поля



Спускаемся в X-16, воюем со зверушками и зомби . При подходе к установке включается 4-х минутный таймер, отключаем три пульта управления на каждом ярусе и питание установки наверху, таймер отрубается.

Находим труп Призрака, там броник для Сахарова и записка, по тоннелям выходим на Янтарь. Говорим с Сахаровым ,если брали задание на костюм Призрака , то отчитываемся,

если не брали , то берем задание и сразу же сдаем) .Также от Сахарова получаем задание найти диск в X-10 и переход на Радар.

На Радаре тёплая встреча из Хозяев, Ведьм и Стрелы, на помощь приходит десант военных.

Заходим в лабораторию X-10, вход находится за вагоном , стоящим в ж/д тоннеле. Там на охране вербованные учёные и хозяева. Зачищаем всех и идем в зал с рубильником ,отключающим Выжигатель мозгов . Внизу, возле кодовой двери будет пр.Горюнов, говорим с ним, он открывает дверь, валим «Танк», погибает Горюнов и приходит СМС от Димона ,что Димон увел Сахарова на Кордон. Через телепорт попадаем в камеру ,где стоял "Танк",забираем диск и записку с подсказкой (спавнятся зомби и библиотекарь), отбиваемся от зомберов, выходим после отключения телепорта (когда приходит СМС "Телепорт отключен" смело идем в дверь и ГГ перебрасывает из камеры в основной зал). Подсказка, что-то связанное с «Титаником». Код к двери : 1912.

Уходим из лаборатории.

Если выполнили задание Сидоровича на Фармацевта ,то можно в лесу на Радаре поискать "Клондайк артефактов". Находим разрыв в сетке забора (вверху ещё дверь с кодовым замком и сидит снайпер) и идем вдоль каменного склона вглубь леса , там возле поваленного дерева находим "Клондайк артефактов".

### Клондайк Артефактов



Топаем к Сахарову на Кордон. Сдаем ему диск . От него идем в Волчье Логово к группе Танго.

### "Поиски ВДВ и общака группы Танго"

В Волчьем логове говорим с Феей, группа прибывает с 8 до 9 утра. После 8 утра говорим с Феей, появляется группа Танго. Говорим с Димаком, потом с ВДВ, он отправляет к Олегу, от него идём к Жоре Дальнобою, пропадает ВДВ с общаком ,после обмена СМС говорим с Димомом, опять говорим с Олегом, , идет обмен СМС с ВДВ, отбиваем атаку Стрелы,

(иногда основные силы Стрелы спавнятся возле домика, где находится Сидор), затем живности. Снова говорим с Олегом, выдвигаемся отбивать вертушку у Стрелы, чтобы долго не искать местонахождение вертолета просто бежим за группой. Выносим военсталкеров и живность, когда все (7+Шрам) соберутся под вертушкой, грузимся на борт, летим к переходу в Восточную Припять искать ВДВ.

Высаживаемся с группой в Вост. Припяти. Получаем сообщение о том, что получен сигнал с ПДА. Бегаем с группой по В.Припяти и ищем ВДВ. Наконец доходим до колючки, ждем сбора всей группы и поднимаем ПДА, Уничтожаем заспавнившихся монстров, и бежим обратно к вертолету. Ждем пока погрузится вся группа, садимся в вертолет и летим к переходу на Юпитер (есть отметка перехода в ПДА).

На Юпитере по мере продвижения к комплексу начинают пропадать члены группы (попадают в ловушку), идём в сторону очистных сооружений, по дороге отстреливаем монстров и бандитов, военные помогают, перед комплексом останавливаемся, идет обмен СМС, Димак собирается на разведку. Пропадает и Димак.

Появляется Дрыка, он сбивает вертолет и помогает перебить противника.

Заходим в ворота и в здании на 2-м этаже находим ВДВ, он говорит где пропавшие члены группы.

После диалога с ВДВ надо найти за 5 минут кейс в нём деактиватор телепорта, кейс спавнится во дворе в нескольких местах (кусты, контейнеры).

Во дворе появляется ВДВ, валим его. Таймер обнуляется, телепорт с ловушки снимается, но появляется БТР. Ждем пока все соберутся возле костра.

Говорим с Дрыкой, прилетает Гастелло, все грузимся в вертушку, летим в Волчье логово, переход в западной части Юпитера.

Вертолет разваливается от перегруза и все падают в болото, говорим с Гастелло и помогаем ему дойти до Олега. Ждем пока все соберутся у костра и отдаём Олегу кейс, получаем пол-лимона и наводку на 2 тайника ВДВ, ищем тайники (один в куче камней где стоял ВДВ, второй на сухом дереве рядом с костром) и снова говорим с Олегом.

### Первый тайник ВДВ



### Второй тайник ВДВ



Надо найти Рафаэля на Армейских складах , открывается переход Бар- Армейские склады. Рафаэль находится на первом хуторе справа ( в чистом Сталкере ТЧ там был отряд Черепа). Говорим с Рафаэлем , он идёт к Фэне договариваться на счёт смазки для пулемёта и получает по башке. Идём говорить с Фэной, потом опять с Рафаэлем, идём с ним за динамитом.

Взрывчатка сама взрывается ( наверное потому что Рафаэль сушит ящик в костре) и рушит стену, подходят 2 Свободовца и лечат Рафаэля, идём за ним в штаб, говорим с Лукашем. Лукаш даёт задание для Рафаэля "Уничтожить водяных в тоннеле" , помогать Рафаэлю можно только издалека . Затем с Рафаэлем, он просит один из трёх стволов (Огнемёт Шурупа , Ремингтон или АК-104 ), если с собой ни чего из этого нет идём к Фэне, она просит принести из деревни другой ствол (АК203 , он же AR-F), он лежит в водонапорной башне (кстати не всегда спавнится).

В деревне забираем ствол, если хочется воюем с кровососами и другой нечистью, возвращаемся к Фэне, получаем взамен АК-104 .

Также можно получить Огнемёт Шурупа за помощь на Барьере от Кэпа в отражении атаки Монолитовцев и Хозяев.

Отдаём один из стволов Рафаэлю, занимаем позицию на мосту и издалека расстреливаем Водяных, пока они Рафаэля не замочили, снова говорим с Лукашем на счёт Скрыги.

### **ВАЖНО! Водяные ночью спят.**

Лукаш даёт денег, новый переход Армейские склады - Волчье Логово и просит принести лекарство для Скрыги .Скрыга зомбирован и находится в домике на сваях в болоте за базой Свободы . Прежде чем идти к Скрыге необходимо на Кордоне взять лекарство у Сахарова. На Кордоне говорим с Сахаровым, берём у него противоядие и на Армейские склады-лечить Скрыгу (Сахар советует лечить его поздним вечером или ночью). Вкалываем противоядие Скрыге, идём говорить с Лукашём, он даёт рецепт и денег подкидывает. На базе говорим со Скрыгой он благодарит за лечение и даёт рецепт, идём в Волчье логово. Говорим с Олегом, потом к Воронину, он просит защитить его в Баре и проверить арену. В Баре появляется ВДВ в бронике и берете десантника , но пока молчит.

Проверяем арену, попадаем в ловушку Арни и воюем на Арене с мастерами, быстро там разбираемся и к Воронину, в Баре валим Арни, говорим с генералом, получаем деньги и если есть 2 млн. , то отдаем на лечение дочери, идём выносить вырвавшихся монстров возле бара.

Затем говорим с ВДВ ,он даёт переходы Свалка- Волчье Логово и обратно. Идём в Волчье логово к Олегу, говорим про ВДВ. Если разговор происходит ночью то ВДВ будет в пещере возле Сидора. Если днём, сам подтянется к костру. Затем говорим с ВДВ.

### "Поиски перехода и ловушка в Предбаннике"

Идем к Сидоровичу за координатами перехода в Предбанник, он за переход в Предбанник просит завалить контролёров в восточной части Логова, за вагончиком в районе болота. Идём к болоту, валим 2-х контролеров , получаем сообщение, что Шрам зомбирован "АТАС! Шрам зомби !", вспоминаем как лечили скрягу от зомбирования и быстренько шкандыбаем на Кордон к Сахарову . Не забываем что для всех (кроме ученых-экологов) зомбированный Шрам является врагом , поэтому ни к кому не лезем с объятиями , а потихонечку, по краешку пробираемся на Кордон. В деревне новичков лучше всего разогнать НПС дымовыми гранатами . Говорим с Сахаровым и получаем укол лекарства . Теперь пора к Сидоровичу в Волчье логово , отчитаться за контролеров. Сидорович не мелочится и дает переход в Предбанник .

Вся информация как найти переход есть в диалоге. Но разберемся получше:

1. Переходим из Бара по переходу, открытому Танго (короткий путь) , на Кордон .
2. Появляемся на Кордоне за забором из колючей проволоки и не перепрыгивая забор идем по правой стороне (та сторона где уже открыты переходы на Агропром и на Болото) до блокпоста.
3. Встаем спиной к воротам в заборе и идем налево искать две рядом стоящих ёлочки.
4. При подходе к нужным ёлкам придет сообщение и откроется переход .



На локации Предбанник соблюдаем осторожность на входе стоит БТР , валим товарищей из Стрелы и взрываем БТР (ручные и подствольные гранаты в помощь). Прилетает вертушка и немножко нас обстреливает. Валим вертушку и обыскиваем трупы .В одном из трупов у ворот находим ПДУ (по виду детектор "Велес" из ЧН и ЗП) .

Прилетает вертолет , в него не стреляем , а садимся и взлетаем.

Летим по локации, высадится нужно над камнями перед входом в пещеру (это рядом с деревенькой , овражек и в нём куча камней) .



При входе в пещеру попадаем в западную. ГГ оказывается в пещере, в камере с Болотным Доктором и Кротом.

Говорим с Кротом, затем с Доктором, Доктор говорит о том что есть нож для вскрытия камеры и есть оружие в ящике выше уровнем. Берём у него нож «Мясника» и открываем дверь (при ковырянии нужно стоять вплотную к двери), дверь открывается и раздается взрыв. Быстро пробегаем к ящику (или скрытно проползаем) и забираем все свои вещи и автоматы для Крота и Доктора, уничтожаем охрану.

*Можно пройти так: после разговора с Доктором и получения ножа сохраняемся, вскрываем дверь, быстро режем охранника рядом с камерой, обыскиваем его (нам нужна ручная граната), если граната есть, то с помощью неё уничтожаем остальную охрану. Бежим к ящику, вооружаемся и идем обыскивать трупы. Если гранаты нет, то загружаемся с сейфа.*

У одного из охранников забираем ПДА, открывается переход из Предбанника на Кордон.

Выдаём оружие Доктору и бежим следом за ним к переходу на Кордон (идем по тропке за деревню).

При подходе к переходу, пропадает сначала Доктор, потом Крот, переходим на Кордон. (Если Крота в пещере завалит, можно не переигрывать, он здесь не нужен).

По пути следования уничтожаем мелкую живность (можно их и раньше зачистить), идём в деревню. Там говорим с Доктором (ОБЯЗАТЕЛЬНО соглашаемся принести труп Призрака), идём на Свалку за экзоскелетом с повышенной переносимостью (рядом с переходом под поваленным деревом), потом на Армейские склады искать могилу Клыка и место от куда в него стреляли (всё рядом в деревне, там ещё лежит СВУ, но поднять его нельзя). Воюем с мутантами. Получаем сообщение от Доктора, пока не дёргаемся, идём в Х-16 за трупом Призрака (80.5кг).

## Экзоскелет на Свалке



## Могила Клыка



## Место откуда стреляли в Клыка



С трупом приходим на Кордон и говорим с Доктором (для диалога необходимо труп Призрака иметь в инвентаре), скидываем труп, получаем задание уничтожить Лебедева на Болотах, забрать документы и найти тайник на Болотах, выдвигаемся.

### "Финал"

После перехода на Болота получаем сообщение от Гастелло, садимся к нему в вертушку, летим к церкви, вертолет цепляется за купол церкви и его придется уничтожить над ней (расстреливаем свой вертолет из автомата или дробовика). Оставляем Гастелло в церкви и идём искать тайник в центре Болота (островок, там 2 сухих дерева, в кустах рюкзак). Берём тайник, там оружие, патроны и записка про тайник в Припяти (в одном из гастрономов, попасть туда можно будет только во 2-й части). Идём валить Лебедева. При подходе к телепорту могут выскочить Ведьмочки. На базе выносим охрану, говорим с Лебедевым, узнаем о главаре Хозяев и получаем фотографию, он сам стреляется. Приходит сообщение от Гастелло, что он сваливает в Предбанник. Берём документы для Доктора в соседней комнате на столе.

Переходим на Кордон. Говорим с Доктором, отдаём документы, он отправит к Воронину. И говорит про десантника, появляется задание пообщаться с ВДВ. Затем говорим с Сахаровым, отдаём ему фото женщины. Узнаём, что это его жена и она заправляет у Хозяев. Приходит СМС от ВДВ "Не вздумай свалить". Но не ждем ВДВ на Кордоне, а идем в Волчье логово.

В Волчьем логове разговариваем с ВДВ, узнаем как к нему попали абсолюты. Появляется сообщение о возможности фриплея. Читаем сообщение, открываются переходы.

### "Фриплей"

**ВАЖНО! Для игры во фриплея на Затоне, Юпитере и Вост. Припяти необходим позиционер!**

С Волчьего Логова через камни попадаем на Затон, там записка с подсказкой: (авария и энергоблок) и баллоны с патронами. Топаем к переходу в X-8. Оттуда забрасывает на

баржу Ноя Ноя, там весело. Подбираем на матрасе записку с координатами, искать телепорт надо с помощью позиционера. Находим телепорт, переходим в X-8.

На входе подбираем патроны и баллоны к огнемёту. Отстреливаем монстриков, код от двери: 1986. Заходим, добиваем остатки монстров. Внизу под большими цистернами переход на Юпитер (коридорчик под решетками).

Собираем боеприпасы, берём записку с подсказкой. Там координаты для позиционера. Шрам опять зомбируется. Надо найти документ с описанием, как можно вылечиться и переход в Подземку В. Припяти . После находки второй подсказки Шрам больше не зомбирован. Открывается переход в Подземку и спавнятся Ведьмы и монстрики, отбиваемся, через ж.д. тоннель переходим в подземку. Зачищаем живность, двери с дробовика открываются. Переходим в В.Припять, оказываемся на вертушке Гастелло. Ищем крышу здания где можно высадится . Ищем документ в этом здании где высадились (госпиталь), там координаты перехода в Бар.

Переход в подвале универмага, где в Зове Припяти лежат инструменты для калибровки, на самом нижнем уровне. Двери открываются выстрелами из дробовика. Ещё туда можно попасть через канализационный люк возле 5-ти этажки, которая рядом с гастрономом. Переходим в Бар, говорим с Ворониным, он отправляет к Скрыге на Свободу. Говорит, что тот знает переход на Припять. Смотрим с Ворониным ролик, это конец первой части.