**Введение**  
  
Итак, мы начинаем игру в роли майора СБУ Александра Дегтярёва. У нас в руках АКСУ, из кобуры гордо торчит наградной ПМ, а в рюкзаке есть немного медикаментов, еды и патронов. Не густо для агента Госбезопасности. Никаких тебе автоматических винтовок с интеллектуальной системой наведения на цель, бронежилетов с функциями поддержания жизнедеятельности и часов с лазером. Но командование пояснило это тем, что мы не должны привлекать внимание сталкеров. Ну раз не должны, значит, не будем. Наденем бумажный мешок на голову, чтоб никто не видел нашей военной рожи, так ненавистной любому сталкеру, и отправляемся в путь - очень секретно расспрашивать всех об упавших армейских вертолетах. Мы сразу же получаем массу квестов. Нужно исследовать места падения пяти вертолетов. Желтая стрелка на компасе показывает, куда нужно идти. Чтобы получить более подробное представление о предстоящей дороге, откроем карту (по умолчанию клавиша "p"). Что ж, ориентируясь по компасу, начинаем путь. Буквально через минуту на пути нам встретится сталкер. Почему бы не поговорить с ним? Спросим у него, где находится ближайший лагерь сталкеров. Получив отметку в КПК, не спешим уходить. Поговорив с собеседником еще немного, узнаем, что один из вертолетов упал на плато в южной части Затона. Но по словам сталкера, туда хрен доберешься, хотя некий Ной знает дорогу. Получив новый квест, идем к Ною. А заодно можно заглянуть в лагерь сталкеров "Скадовск". По пути мы познакомимся с представителями местной фауны - с собаками. Видимо, они учуяли запах колбасы у нас в рюкзаке и весело виляя обрубками хвостов, рванулись к нам. Сразу открываем огонь по этим нахальным тварям, так как отобранной у нас колбасой дело не ограничиться, и собаки обязательно оттяпают у нас еще и ногу или руку. Отдача у "Калаша" неслабая, поэтому стрелять лучше короткими очередями, целясь собакам в голову. Проучили невоспитанных Шариков? Отлично, идем дальше. В принципе, заходить на "Скадовск" необязательно, так как сейчас для сюжетных квестов мы не найдем там ничего интересного. Но если нужно подзаработать денег, подлатать снаряжение или просто выпить стаканчик-другой водки, то остановимся ненадолго в лагере, после чего отправляемся к Ною. Хозяин "ковчега" встречает нас не очень радушно, сразу открыв огонь из дробовика. Слава Богу, меткостью он не отличается, поэтому смело входим в баржу, спрятав оружие. Не стреляем по собаке! Ной очень обидится, если убить его питомца.  
  
**Скат-3**  
  
Поговорив с Ноем, идем вместе с ним к плато. В коротком ролике будет показано, как Ной проходит между аномалиями, после чего сигает вниз головой с обрыва (не спешим крутить пальцем у виска и пить за упокой души сталкера. Вскоре поймем, почему). Если Вы не запомнили безопасный маршрут между "Жарками", то проверяем дорогу с помощью болтов. Так или иначе, достигаем обрыва и следуем примеру нашего свихнувшегося друга, то бишь прыгаем вниз, перед этим на всякий случай перекрестившись и написав письмо домой. К счастью, обошлось без жертв и переломанных конечностей: попав в пространственную аномалию, мы телепортируемся в нужное место. Проверим свое местонахождение по карте. Все верно, совсем рядом упавший вертолет. Идем к нему и осматриваем. После осмотра нам становится известно о нескольких возможных точках эвакуации экипажа вертолета, которые нужно проверить. Но с этим можно повременить. Для начала отправимся к месту падения вертолета "Скат-2". Он сейчас ближе всех от нас - на юго-западе Затона у аномалии "Железный лес".  
  
**Скат-2**  
  
Попутно заглянем в аномалию "Цирк". Витающих по кругу "Жарок" можно не бояться: они не сойдут со своих орбит. Быстро проскакиваем мимо них и оказываемся почти в центре аномалии. Расправляемся с огненным полтергейстом, достаем детектор артефактов (по умолчанию клавиша "o"), находим артефакт и двигаемся дальше.  
  
Это к месту: по пути к "Скат-2" мы наткнемся на "Цеха подстанции", где обосновались наемники. На заднем дворе на больших деревянных ящиках Вы найдете инструменты для грубой работы, которые нужны механикам для модификации снаряжения. Если Вы не хотите конфликтовать с наемниками, то прячьте оружие и подходите к их главному. Он попросит Вас принести еды. Проявив милосердие и накормив голодающих, Вы сможете спокойно перемещаться по цехам. Набор инструментов можно будет продать Кардану - механику со "Скадовска". Возле вертолета витает электрический полтергейст. Убить его нетрудно: подходим вплотную и расстреливаем из автомата, не забывая уворачиваться от летящих в нас предметов. Осмотрев вертолет, находим в бортовом компьютере карту и получаем квест по поиску заинтересованных в ней людей. Карту можно отдать Лоцману - проводнику со "Скадовска". За это он будет провожать Вас до "Янова" всего за тысячу рублей, вместо стандартных трех. Обыскав трупы военных, отправляемся к месту падения "Скат-5".  
  
Это к месту: неподалеку от вертолета есть скопление "электр", среди которых можно найти артефакт.  
  
**Скат-5**  
  
До место назначения Вы, наверняка, доберетесь без проблем. Неподалеку от вертолета есть артефакт, найдем его, ибо деньги не помешают. Теперь осмотрим вертушку. Оказывается, вся электроника вертолета сгорела и нам предлагается найти причины этого происшествия. Забегая вперед, скажу, что причины порчи электроники мы узнаем только в Припяти, поэтому сейчас даже не заморачиваемся из-за этого квеста. Ну что ж, теперь можно отправляться на "Скадовск": именно там находиться одна из возможных точек эвакуации. Выбросив из головы мысли о том, что в данный момент сталкеры делают шашлыки из военных, выдвигаемся в путь.  
  
**Точка эвакуации "Б2"**  
  
У бармена Бороды шашлыков в продаже не было. На вопрос о военных он, застенчиво улыбаясь и облизываясь, сказал, что их здесь не было и быть не могло. Ну ладно, поверим на слово, все же прочитав "Отче наш" за своих пропавших коллег. Ну что ж, теперь пора отправляться на "Янов". Если Вы закончили на Затоне все свои дела и готовы к дальнейшему поиску пропавших военных, то обращаемся к Лоцману и выдвигаемся в путь.  
  
**Точка эвакуации "Б205"**  
  
Ну вот мы и на Янове. Теперь можно отправляться к точке эвакуации "Б205", которая находиться ближе всех от нас. Сверимся с картой и вперед. Точка эвакуации находится на ЗРК "Волхов", что юго-западнее "Янова".  
  
Это важно: на ЗРК "Волхов" ходить необязательно. Можно сразу отправиться в бункер ученых и застать там одного из военных - Соколова, который расскажет все о падении вертолета. В итоге, квест будет выполнен. Тем не менее, на ЗРК можно запастись патронами и медикаментами.  
  
По дороге никаких проблем возникнуть не должно, а вот на ЗРК нас ожидает неприятный сюрприз: с десяток-другой зомби. Они медленны и неуклюжи, поэтому с ними можно быстро расправиться, если вести себя правильно. А именно: не попадаться под перекрестный огонь и выносить мертвяков по одному, стреляя в голову. После того, как навечно успокоим живых мертвецов, идем в здание, отмеченное на карте маркером. Войдя в здание, сразу поворачиваем направо, потом прямо и налево. В комнате у стены стоит стол, а на нем записка. Прочтем ее. Оказывается, на точке все же был один из военных, некий Соколов, который отправился в бункер ученых. Что ж, отлично, обязательно проверим. А пока не спешим уходить. У нас есть возможность обнести склад военных, почему бы ей не воспользоваться? Но предупреждаю заранее, это будет не совсем легко, поэтому сохранимся на всякий случай. А чтобы Вы потом не жалели о потерянном времени, сразу скажу, что есть на складе интересного: несколько "Калашниковых", патроны для него, гранаты, несколько "Макаровых" и (внимание!) РПГ с парочкой ракет. РПГ и ракеты можно продать за пять-шесть тысяч торговцу с "Янова". Устраивает такая перспектива? Тогда выдвигаемся. Выходим на улицу и спускаемся в подземные ангары. В конце ангара наблюдаем два дверных проема, нам нужно в правый. В конце коридора железная дверь с кодовым замком. Код есть на записке Соколова, поэтому смело открываем дверь и входим, не забыв ехидно улыбнуться. Коридор завален каким-то барахлом, но в стене есть ниша. Обойдем завал. Смотрим под ноги, иначе останемся без пальцев и без красивых армейских ботинок: в помещении полно тушканчиков. Выходим из ниши и видим еще один дверной проем. Не спешим вбегать помещение, потому что нас там ждет-недождется бюрер. Довольно сильный мутант, поэтому к нему нужно относиться серьезно. Если есть дробовик, вооружаемся им. Ну, как говорится, с Богом! Вперед! Оказавшись лицом к лицу с бюрером, сразу же стреляем ему в морду. Как только он создаст вокруг себя телепатический щит, прячемся за ящики. Через несколько секунд выходим из укрытия и снова стреляем мерзкому карлику в не менее мерзкую рожу. Повторяем процедуру несколько раз. Ну что, отправили бюрера на тот свет, где его уже заждались братья-гномы и Белоснежка? Отлично, а теперь идем на склад. В конце помещения есть комнатка, в ней лестница, ведущая наверх. Поднимаемся и вуа-ля - мы на складе оружия. Берем все, что нужно и уходим. Мимоходом можно заглянуть в бункер ученых и проведать Соколова. Да, он на месте, живой и здоровый. За свою записку он даст нам аптечку.  
  
**Скат-1**  
  
Что ж, теперь пора отправляться к месту падения вертолета "Скат-1". По известной нам информации он упал на "Вертолетных площадках", что в южной части локации. Затянем потуже ремни и вперед, в путь-дорогу.  
  
Это к месту: на "Стоянке" в скоплении "электр" есть артефакт.  
  
Ну вот мы почти и на месте. Сбавим ход. Табличку "Мины" видим? Поверьте, они есть и не обольщаемся из-за того, что их не видно: гении военной мысли закатали мины под асфальт, и они теперь каким-то немыслимым образом детонируют, если наступить на них. Но выход есть. Достаем болт и швыряем его туда, куда намереваемся идти. Если услышите щелчок, значит впереди мина. Если тишина - значит, путь чист. Подходим к болту и снова швыряем его. Таким образом, можно дойти до вертолета, сохранив при себе руки и ноги. Осмотрев вертолет, мы находим черный ящик. Нам предлагают отнести его технику на дешифровку. Больше у вертушки ничего интересного нет, так что можно уходить. Но не спешим. Видите толпу свиней и кабанов? Не тратьте на них патроны, просто наблюдайте. Попкорн с собой есть? Нет? Ну ладно, покрошим батон и поедим его, смотря, как свиньи будут взрываться на минном поле. М-да, со спецэффектами слабовато. И на кой черт поросят сюда понесло? Жалко, конечно, но зато сколько халявной тушенки! Закатаем на месте пару консерв и отправляемся в путь, не забывая проверять дорогу болтами, иначе потом тушенку будут делать уже из наших ошметков. Миновав минное поле, можно спокойно вздохнуть и двигаться дальше.  
  
**Черный ящик с вертолета "Скат-1"**  
  
Черный ящик отдаем технику Азоту с "Янова". Он просит три часа на дешифровку. Что ж, подождем. Можно заняться своими делами или подремать. Так или иначе возвращаемся к технику через три часа. Азот справился с заданием, но потребовал три тысячи рублей. Не будем жадничать и заплатим парню за его труды. Из записи с черного ящика мы узнаем, что военные должны были собраться в точке эвакуации "Б28", что в Припяти. Выходит, нам не остается ничего другого, кроме как отправиться в город-призрак и проверить все на месте.  
  
**Путь в Припять и "Скат-4"**  
  
Но не тут-то было. Проводник Лоцман не знает дороги в Припять, да и не горит желанием самолично открывать сей маршрут. Зато он говорит нам, что в Припять ведет подземный туннель с завода "Юпитер" и советует поискать какие-нибудь документы, свидетельствующие об этом. Искать всякие документы нам уже не привыкать еще по прошлым играм "S.T.A.L.K.E.R.", поэтому смело отправляемся в путь.  
  
На заметку: если Вы уже обратили внимание, то мы еще не исследовали место падения вертолета "Скат-4", который потерпел крушение на территории завода. Мы можем сделать это сейчас, заодно и поискав документы о подземном туннеле, и нам не придется бродить по "Юпитеру" два раза.  
  
Лоцман посоветовал начать поиски документов с административного здания (оно отмечено на карте маркером), поэтому сначала заглянем туда. Поднимаемся на второй этаж и сразу поворачиваем налево. Ориентируясь по стрелке на компасе, находим документы. Теперь нам предлагается исследовать лабораторный комплекс. Благо, он отмечен на карте, и искать его не придется. Нам даже не требуется выходить на улицу. От лестничного пролета направо ведет длинный коридор, ведущий в лабораторный комплекс. Поворачиваем налево и в конце помещения находим тетрадный лист на полке железного стеллажа. Ну вот, отлично, теперь нам нужно исследовать отдел доставки завода. Чертыхнувшись и помянув кого следует, идем в этот самый отдел.  
  
Стрелка компаса приводит нас в небольшую комнатушку, где на столе лежат бумаги. Прочтем их. Как Вы уже, наверное, догадались, нам нужно сходить еще кое-куда, а именно в ремонтный цех завода. Ну ничего страшного, нам все равно по пути: совсем рядом находиться упавший вертолет, который нужно осмотреть.  
  
Это к месту: в отделе доставок на четвертом этаже в первой комнате слева лежат административные документы, которые пригодятся для дальнейших квестов. Здесь же в опрокинутом столе с тумбочкой Вы найдете "Отбойник" с патронами. После того, как возьмете документы, на Вас нападут наемники, поэтому будьте осторожны. У лидера наемников Черного, который поджидает Вас на первом этаже, заберите КПК, он также пригодится в дальнейшем.  
  
Вход на завод находится с западной стороны. Входим внутрь. Справа наблюдаем лестницу вниз, спускаемся. Видите слева проем в стене? Следуем туда. Проходим через коридоры и двигаемся дальше. Благо, ориентиры на компасе есть, так что не заблудимся. По пути мы заходим в небольшую конторку, где на стальном столе лежат бумаги с записями. Смотрим короткий ролик. Отлично, в ремонтный цех нам больше не нужно, зато надо проверить транспортный шлюз и первый отдел завода. Но не спешим убегать: вертолет-то мы еще не осмотрели. Поэтому идем дальше. В большом помещении с полуразрушенной крышей мы и находим "Скат-4". Осмотрим его.  
  
Это к месту: справа от большого зеленого станка у стены стоят стальные столы, а на одном из них листок бумаги. Возьмем его.  
  
Осмотрели вертолет? Теперь можно проверить транспортный шлюз. Проходим через небольшое помещение за железным ограждением справа от вертушки и оказываемся в следующем корпусе завода. Пройдя немного вперед, видим рубку управления. Она ярко освещается мигающей красной лампой, поэтому не пропустим. В ней находим журнал дежурной смены и снова смотрим небольшой ролик. Ну а теперь можно покинуть завод и проверить первый отдел. Выходим на улицу и двигаемся на северо-восток завода. Первый отдел отмечен маркером, поэтому если заблудитесь, то сориентируйтесь по карте. Документы лежат на втором этаже на полке железного стеллажа.  
  
Итак, теперь мы точно знаем, что подземный путепровод до Припяти существует. Но он заполнен газом, а чтобы открыть шлюз, ведущий в путепровод, нужно запустить генератор. Но мы, видимо, в ПТУ не учились, поэтому ни черта в генераторах не понимаем. А значит, пойдем к технику просить помощи. Поблизости есть только один - Азот со станции "Янов". К нему и направимся.  
  
Это к месту: слева от завода есть аномалия «Бетонная ванна». Там Вы найдете артефакт. Будьте осторожны: на другой стороне канала Вас будут поджидать агрессивно настроенные бандиты. В их небольшом лагере есть множество медикаментов: бинты, аптечки, антирады.  
  
Тайник: рядом с лагерем бандитов Вы увидите небольшой бассейн, больше напоминающий лужу. Видите огромную нишу? Там вы найдете тайник.  
  
Это к месту: неподалеку от нас есть инструменты для тонкой работы. Откройте карту. Видите на северо-западе завода бассейн в форме буквы Г? Справа от него на карте обозначено здание. В нем Вы и найдете инструменты. Войдя в здание, поднимайтесь по железной лестнице наверх. Вы окажитесь в помещении, где полно «электр». В другом его конце в зеленом железном шкафчике лежит набор инструментов. Здесь же Вы найдете артефакт.  
  
**"Припять-1"**  
  
Осмотрев документы, Азот говорит, что может оживить генераторы, но один он не собирается идти до Юпитера и советует нам собрать команду бойцов. Также он предупреждает, что подземный тоннель заполнен газом и нам нужен будет костюм с замкнутой системой дыхания. Такой костюм можно купить у Гавайца, торговца с Янова, за 25-35 тысяч рублей (цена будет зависеть от отношений с группировкой "Свобода"), или заказать у Шустрого, дилера со Скадовска, за 30 тысяч рублей или больше (на этот раз цена зависит от прошлых сделок с Шустрым: если однажды вы его подставили и не купили заказанный предмет, то он поднимет цену на последующие заказы). Так или иначе достаем костюм. Ну а теперь можно идти к Зулусу, который живет в башне недалеко от Янова. Азот сказал, что Зулус поможет собрать отряд. Ну что ж, пойдем. Зулус парень коммуникабельный и дружелюбный, поэтому сразу предложит выпить. Ну мы вообще-то на работе не пьем, но отказываться как-то невоспитанно... Поэтому глубоко выдохнув, залпом заглатываем полную бутылку водки. В ходе беседы с нашим новым другом мы выпьем еще пол-ящика водки, поэтому с печенью можно попрощаться сразу. В СБУ нас не учили правильно хлестать водку ведрами, а посему к концу разговора мы отключаемся, запомнив, что пообещали Зулусу собрать отряд. Состав отряда целиком и полностью зависит от пройденных ранее квестов. В отряд можно пригласить только троих, не считая самого Зулуса. Это Вано - грузин с Янова, Бродяга - бывший монолитовец, и Соколов - военный с одного из упавших вертолетов, который отправится в Припять в любом случае. А поэтому начнем с него.  
  
**"Припять-1": Соколов**  
  
Как мы помним, Соколов находится в бункере ученых, значит, направляемся туда. Военный согласен с нами идити, вот только есть одна проблема: защитного костюма у него нет, поэтому он предлагает нам поговорить с одним из ученых - Озерским, который также находится в бункере, в лабаротории. Тот дает нам задание исследовать зону аномальной растительности и принести образцы странных растений ему. Только в этом случае мы получим костюм. Нам нужно к краю карьера, что к юго-востоку от Янова, так что выдвигаемся. Образец находится в самом центре аномальной зоны, поэтому если имеются средства химзащиты, используем их. Будьте осторожны: помимо кислотного облака здесь присутствует и масса аномалий. Поэтому либо достаем болт, либо детектор "Сварог", если он есть. Теперь нужно быстро, но аккуратно добраться до центра аномальной зоны и взять странный цветок, это и есть нужный нам образец, после чего можно выбираться. Выбрались? Отлично. Теперь, если вы в школе не любили ботанику, наверняка, будете не любить ее еще больше. Возвращаемся в бункер ученых и отдаем образец Озерскому. Проблем никаких не возникнет. Ученые будут довольны и поделятся одним из казенный костюмов. Соколов один идти на Янов не захочет, а поэтому идем к Зулусу вместе с ним. В принципе, мы уже сейчас можем отправляться в Припять. Но если вы хотите получить одно из достижений одинойчной игры (достижение "Лидер") и иметь в своем отряде бойцов всех специализаций, то можно пригласить еще Вано и Бродягу. Начнем с Вано.  
  
**"Припять-1": Вано**  
  
Вано коротает время на Янове, в дальнем углу бара. Для того, чтобы пригласить его в отряд, нужно сначала выполнить его квест по возвращению долгов (подробнее об этом смотрите в разделе "Квесты"). Если вы это сделали, то добродушный грузин без лишних вопросов согласится пойти с вами в Припять. И костюм защитный у него есть, только вот же засада! - он заложил его Гавайцу, торговцу с Янова, за 5 тысяч рублей. А денег, как всегда, нет. Ну что делать, придется поделиться своими кровными и надеятся, что с зарплатой задержек не будет. А вы думали, что в СБУ с этим проблем нет? Как бы не так! Ну ладно, отдаем Вано деньги и идем к Зулусу. Так, ну вот наша компания становится все веселей. Есть нудный и пессемистичный вояка, шутник Вано ему в противовес и долговец-отшельник, любящий выпить и пострелять по воронам из пулемета. Неплохо. Не хватает еще потерявшего память бывшего монолитовца. За ним и отправимся.  
  
**"Припять-1": Бродяга**  
  
Бродягу мы найдем на небольшом болоте к югу от ЗРК "Волхов". Для того, чтобы он пошел с нами в Припять нужно выполнить квест по поиску укрытия для него (подробнее в разделе "Квесты"). Если же вы уже выполнили этот квест, то Бродяга будет находиться в здании станции "Янов". Бродяга сразу согласиться идти с нами в Припять, и костюм у него уже есть, поэтому можно сразу отправляться к Зулусу. Ну что ж, команда собрана. Если вы готовы идти в Припять, то поговорите с Зулусом.  
  
Это важно: перед походом в Припять не забудьте одеть костюм с замкнутой системой дыхания или взять его с собой, потому что зайдя в путепровод Вы уже не сможете вернуться за ним назад.  
  
**"Припять-1": Путепровод**  
  
Посмотрев ролик, мы оказываемся в путепроводе. Нашим друзьям не терпится оказаться в Припяти, поэтому не будем их разочаровывать и двинемся вперед  
  
На заметку: если Вы сохраните весь свой отряд живым и здоровым, когда покините путепровод, то не получите никаких бонусов, зато это повлият на концовку игры.  
  
В кузове стоящего неподалеку КАМАЗа лежат СПСА-14 и патроны к нему. Совсем скоро предстоит бой со снорками. Пропустим вперед Вано с мощным дробовиком и Зулуса с пулеметом, а сами будем прикрывать их. Расправившись с мутантами, идем дальше по коридору. Повернув направо, расстреляем тушканчиков и заглянем в салон УАЗика - там найдем пистолет и патроны. Путь преграждают массивные железные ворота. Нажимаем на кнопку, чтобы открыть их. Вот нам и пригодился костюм: за воротами газ. И снорки, которые весело прыгают, надышавшись им. Сразу впереди стоит УАЗ, в салоне есть аптечки. Пройдя чуть вперед видим еще один такой же, там мы найдем медикаменты и водку. Дальше небольшое аномальное поле, если с Вами идет Вано, то пропустите его вперед - он найдет безопасный путь. А пока осмотрите кабину стоящего рядом КАМАЗа, там потроны и гранаты. Пройдя через аномалии в скором времени снова натыкаемся на тупик. Слева есть дверь, нам туда. Пройдя через несколько лестничных пролетов, оказываемся в большом туннеле. Как только появятся снорки, лучше отступите назад в коридор, там будет проще расправиться с мутантами. Как только сделаем это, идем дальше. На ближайшем зеленом тепловозе есть патроны и АС-92. Чуть дальше стоит крытый вагон, там в ящике патроны. Вскоре снова появятся снорки. Так как вы сейчас на открытом простанстве, снорки будут активно прыгать, поэтому старайсеть держаться от своих товарищей подальше, иначе обязательно попадете под перекрестный огонь. Впереди еще одни ворота, открываем их и убиваем снорков следующим образом: низко присаживаемся и, пока ворота открываются, стреляем мутантам в головы, лучше всего из дробовика. Если стрелять метко, то ни один монстр даже не приблизиться к Вам. Теперь можно идти вперед. Расправляемся с тушканами и двигаемся дальше, куда указывает стрелка компаса. Натыкаемся на обесточенную дверь, но рядом, на железном мостике, есть рубильник. Включив его, остаемся наверху: скоро появятся монолитовцы, и мостик - выгодная позиция для стрельбы. Постреляв басурман, спускаемся. Неподалеку от кучи контейнеров лежит кабина от ЗИЛа, а в ней несколько гранат. Теперь можно снова идти к обесточенной двери. Как оказалось, включив ток, мы не решили проблему - теперь дверь заблокирована. Нужно подниматься в деспетчирскую. Мы проходили мимо нее совсем недавно, путь туда перекрывает россыпь аномалий. Безопасный проход поможет найти Вано. Зайдя внутрь диспетчерской, поднимаемся на второй этаж. Открыв стальную дверь, оказываемся в рубке управления. Будьте осторожны! По вам сразу откроют огонь снайперы. Один из них сидит слева от рубки, почти под самым потолком, второй - справа, чуть ниже. Еще один сидит в узком тоннеле, но с рубки он незаметен. Больше снайперов нет, остались только штурмовики, которые стреляют снизу. Расправившись с противником, можно, наконец, направляться к злополучной двери. Проходим через узкий коридор, поднимаемся по лестнице и открываем дверь. Впереди - зомби, тушканы и снорки, благо, что в небольшом количестве. Миновав коридоры, оказываемся в большом помещении, здесь мертвяков гораздо больше. Эффективнее всего убивать их из дробовика. В дальнем углу помещения есть небоьшая комнатка, там стоит ящик с патронами. Достигаем конца помещения и видим лестницу наверх - это и есть выход в Припять. Теперь можно выпить с товарищами за удачный поход. Хотя Зулусу наливать не стоит, а то опять споит нас.  
  
**Неизвестное оружие**  
  
Эффектно выбив дверь армейским сапожищем, мы оказываемся на улице. Тут нас уже поджидают вояки, которые то ли по малой нужде зашли в кусты, то ли имеют способности к ясновидению и потому устроили засаду. Достав из бездонного кармана картонку с надписью УСБ и показав ее солдату, мы сразу же перестаем быть объектом подозрений. Видимо, на солдата все-таки произвело впечатление эффектное вышибание двери а-ля Джеки Чан и потому его и не насторожил странный вид удостоверения сотрудника Госбезопаснотси. Ну ладно, вместе с военными отправляемся к Ковальскому - старшему группы. Поговорим с ним. Как оказалось, вся секретная операция военных провалилась. Ковальский очень обиделся на монолитовцев, которые сбивали его вертолеты из какого-то мощного оружия. Командир тоже хочет такую игрушку и отправляет за ней - кого бы Вы думали? - конечно же, нас. Не будем расстраивать командира и выполним его просьбу. Отряд подмоги уже ждет нас. Если на дворе ночь, то желательно дождаться дня, так как при достаточном освещении квест будет легче выполнить. Поговорив с командиром отряда, мы выдвигаемся к месту засады. Заняв выгодную для Вас позицию (лучше всего на втором этаже вместе с командиром), ждем сигнала к атаке. Расправившись с монолитовцами, спускаемся вниз, чтобы обыскать тела убитых противников. Будьте осторожны, монолитовцы устроили засаду и вскоре откроют по Вам огонь. Бежим в последний подъезд того дома, где мы ждали противника вместе с командиром отряда. Поднявшись на второй этаж, сразу сворачиваем направо и заходим в небольшую комнатку. Отсюда можно, находясь в относительной безопасности, убить монолитовца с гаус-пушкой. Теперь нам нужно ее подобрать. Спускаемся на первый этаж и через длинный коридор направляемся в другой корпус здания, не забывая отстреливаться от противников. Снова поднимаемся на второй этаж и хватем гаусовку. Отлично, игрушка для Ковальского у нас, отправляемся к нему. Оружие было повреждено в ходе операции, поэтому определить, из него ли были сбиты вертолеты, невозможно. Ковальский просит нас поговорить с техниками сталкеров, которые могут что-нибудь знать об этом оружии. Но как только мы закончим с ним разговор, поступит странное сообщение от развед-группы, из которого ничего непонятно. Мы должны найти группу и узнать, что произошло, а посему разгадку неизвестного оружия ненадолго отложим.  
  
**Пропавшая разведгруппа и скопление "Монолита"**  
  
Последний раз группа выходила на связь недалеко от общежития. Прибыв на место, мы находим убитых солдат, никаких следов нахождения противника не наблюдается. Ковальский сообщает, что неподалеку от нас, в магазине "Книги", засели монолитовцы. Их нужно уничтожить, отряд подмоги уже ждет на месте.  
  
Это к месту: совсем рядом, в Универмаге, есть инструменты для калибровки. Вы найдете их в подвале магазина.  
  
После зачистки книжного магазина, исследуйте странную конструкцию. Оказывается, это антенна и с ее помощью кто-то управляет монолитовцами. Но нам сейчас не до этого. Срочных заданий больше нет, а значит, можно заняться странным для военных оружием - гаус-пушкой, хорошо известной нам по прошлым частям игры.  
  
**Неизвестное оружие: Разгадка**  
  
Разобарться с загадкой неизвестного оружия нам поможет Кардан - техник со "Скадовска", поэтому отправляеся туда. Проводник Гарик ждет нас на первом этаже Прачечной. Кардан, увидев оружие, пробормотает что-то и отправится в нирвану. Придется ждать, пока он очухается. Время можно скоротать в кровати. Через сутки механик придет в себя, и с ним можно будет поговорить. Сталкер, оказывается, не так прост: это он разработал гаус-пушку, но точно сказать, из нее ли были сбиты вертолеты, не может и посылает нас в испытательный цех за документами. Идти не особо далеко - вход в цех находится рядом с аномалией "Железный лес". Открыв дверь в испытательный цех с помощью карты доступа, полученной от Кардана, спускаемся на этаж ниже и сворачиваем в коридор. Будьте осторожны: впереди зомби, двое из которых с пулеметами. Перестреляв зомбяков, идем до конца коридора, заглядывая в боковые комнаты - там можно найти патроны, после чего спускаемся вниз по лестнице. Оказавшись в большом помещении, сразу же спускаемся в яму между рельсами. Совсем рядом псевдогигант, который может стать большой проблемой. Но находясь в яме или на железном балкончике у стены, Вы будете находится в относительной безопасности, так как мутант не достанет Вас своими лапами и не слепит котлету из Ваших костей, мяса и ботинок со шнурками. Тем не менее, звуковая волна от удара монстра ногой о пол, все равно Вас достанет, где бы Вы не находились. Расправившись с мутантом, поднимаемся на балкон и по нависной лестнице лезим под самый потолок. Потом через небольшой мостик перебираемся на другую сторону и спрыгиваем в дырку в вентиляционной трубе. Оказавшись в комнате с прототипом гаус-пушки, берем документы и смотрим ролик. В документах говорится о некой лаборатории Х-8. Ну что ж, отправляемся туда. Но сначала зайдем к Кардану и отдадим ему документы из испытательного цеха и сломанную гаус-пушку. Через сутки механик передаст нам целое оружие, готовое к приминению. Забрав оружие, отправялемся в Припять, чтобы рассказать Ковальскому о найденной информации. Как только мы окажемся в Припяти горе-командир Ковальский снова попросит нас о помощи: найти очередного пропавшего часового. Видимо, сами военные выходят из Прачечной только для того, чтобы побыть часовым и пропасть. Или же солдаты, еще не забывшие службу в армии, уходят в самоволку, чтобы погулять с девчонками-зомби и поесть мороженного или посидеть в местном кинотеатре - поглядеть на молящихся монолитовцев, выбивающих лбом дырки в полу. Им весело, а мы их тут искать должны. Ну что за несправедливость! Ну ладно, выручим коллег, но сначала поговорим с Ковальским о найденной в испытательном цеху документации. После этого можно идти на поиски часового.  
  
**Пропавший часовой**  
  
Пост пропавшего часового находится около Гастронома, значит, нам туда. Прибыв на место, наблюдаем объект наших поисков, который кричит, как резанный, и стреляет по сторонам. Стоит нам только подойти поближе, как солдат умирает непонятно от чего. Но скорое появление контролера объясняет нам и странное поведение военного, и его смерть. Жаль парня. Есть смысл разнести башку контролера из дробовика, отомстив за брата по оружию. Если же дробовика нет, то лучше побыстрее найти укрытие и стрелять по мутанту оттуда, на мгновение вылезая и открывая огонь короткими очередями. Иначе Вы будете подвергатся пси-аткам монстра, а это доставляет некоторые неудобства. Расправивившись с контролером, можно со спокойной душой отправляться в секретную лабораторию.  
  
**Лаборатория Х-8**  
  
Вход в лабораторию находится в здании КБО "Юбилейный". Там нас ждет приятный сюрприз - с полтора десятка мертвяков и столько же монолитовцев, которые встречать нас хлебом и солью явно не намерены, поэтому приготовимся к бою - войнушка будет знатная. Зайдем в КБО с западной стороны, повернув налево, поднимаемся по лестнице на второй этаж. Если повезет, то на Вас сразу ломанется толпа зомби - примерно половина всех присутствующих в здании. Обладая хорошой реакцией и патронами, расправиться с мертвяками не составит труда. Как сделаете это, поднимайтесь по лестнице выше. Поднявшись на третий этаж, сворачиваем направо и подходим к лифту, пытаемся его активировать. Лифт обесточен, нужно найти генератор. Он находится на шестом этаже. Запустив генератор, открываем двери лифта и спускаемся в лабораторию. Вот мы и в Х-8. Сразу предупрежу, что предстоит долго и муторно бродить по темным закоулкам, если Вы хотите найти все документы. Спускаемся вниз и открываем дверь, с помощью карты доступа. Видите синие таблички на стенах? По ним будем ориентироваться, чтобы не запутаться. Для начала сворачиваем налево и идем в Учебный класс. Спусившись вниз, открываем первую дверь - там и находим первый документ. Будьте осторожны - летающую электру невозможно убить, а бьет она больно, поэтому следите за ней. Если лаборатория Вам уже не нравится, то можно покинуть ее и вернуться к военным. Если же энное место все же требует приключений, то продолжим поиски. Ваш выбор повлияет на концовку игры. Тем, кто покидает нас - до свидания, остальных же милости прошу проследовать за мной и продолжить экскурсию. Возвращаемся к выходу из лаборатории. Теперь идем в Столовую. Не торопимся облизоваться и доставать вилку: в столовой ничего нет, уже все сожрали. Понимаю Ваше негодование, к сожалению, сервис в лаборотории не на высшем уровне. Спускаемся по лестнице, идем направо и поднимаемся по другой лестнице. Сворачиваем в столовую. Зайдя в помещение, Вы услышите десткий плач.. Звук доносится из-за двери под табличкой "Туалет". Открываем дверь.. Но вместо плачущего карапуза с погремушкой и воздушным шариком наблюдаем наглую морду бюрера. Эффективней всего мутанта убить, стреляю в голову из дробовика. Расправившись с этой звездой-парадистом местного масштаба, продолжим поиски. Документы лежат в другом конце помещения на одном из столов. Итак, у нас уже два документа. Но это еще не все. По лестнице спускаемся обратно, той же дорогой, что и пришли. Видите дырку в полу, а за ней коридор? Идем туда и открываем железную дверь в конце этого коридора. Проходим несколько решетчатых мостиков и спускаемся в самый низ - туда, где стоят два отопительных котла. На столе рядом с ними находим еще один документ. Поднимемся немного наверх. Видите табличку Лаборатория? Заходим в это помещение. Спускаемся на нижний ярус, который заполнен водой. У стены, на столе лежит очередная папка с документами. Выходим из лаборатории и направляемся в коридор с табличкой Лифт. Идем ко второму лифту и по шахте поднимаемся на этаж выше, после чего поворачиваем налево и заходим в очередную лабораторию. Здесь расправляемся с тремя бюрерами. Можно либо оставаться в коридоре, не входя в лабораторию, и стрелять по бюрерам из укрытия, либо войти в помещение и спуститься на несколько ярусов вниз и прятаться под решетками. Так или иначе, главное, выбарть нужный момент для атаки: когда бюрер снимает с себя телепатический щит, сразу открывайте по нему огонь. Сразу напротив входа в лабораторию Вы увидите стол около красной башенки, а на нем документы. Теперь поднимаемся на железный балкон и входим в небольшую комнату. В шкафчиках Вы найдете множество медикаментов, а на полу еще одну папку с документами. Вот и все, мы нашли всю документацию, теперь можно уходить. Возвращаемся к выходу из Х-8. Если Вам нужен пулемет, то спускаемся вниз по лестнице с табличкой Лаборатория. Справа еще одна лестница, поднимаемся. Видите навесную лестницу у стены? Снова поднимаемся наверх. Здесь находим электрического полтергейста и пулемет. Теперь можно покинуть Х-8 и вернуться к военным.  
  
На заметку: Внимание - точка невозвращения! После выполнения квеста "Радиопомехи" Вы уже не сможете покинуть Припять, пока не закончите сюжетную линию. Имейте это в виду, начиная квест.  
  
**Радиопомехи**  
  
Как только мы выйдем из лаборатории и окажемся в Припяти, получим сообщение от Ковальского. Он просит прийти на базу военных и поговорить с ним с глазу на глаз. Ну раз просит, то пойдем. Ковальский поведает о том, что они не могут связаться с Центром, так как кто-то создает радиопомехи. Радисту военных удалось вычеслить, откуда примерно глушится сигнал, и Ковальский послал туда своих бойцов. Но они, конечно же, пропали. Командир просит нас найти пропавших солдат и устранить источник радиопомех. Ну что ж, это единственный способ связаться с командованием и запросить эвакуацию, а потому поспешим. Ориентируясь по компасу, отправляемся к отметке на карте. Прибыв на место, находим тела погибших военных, обыщим их. У одного Вы найдете взрывчатку. О, это уже весело! Значит, нам, наверняка, дадут что-нибудь взорвать к чертям собачьим. После короткого ролика получаем задание отправиться в Детский сад и уничтожить источник радиопомех, который удалось вычислить военным. Ну вперед и с песней! Только не уроните взрывчатку, а то замучаетесь собирать свои руки-ноги, а времени и так мало - домой разве не хочется? Приближаясь к Десткому саду, примите все возможные меры защиты от пси-воздействия, здесь оно довольно ощутимо. Подойдя к двери на первом этаже, установите взрывчатку и отойдите в сторону. Взрыв будет красивым, хоть что-то радует. В здании десткого сада Вас будут ждать зомби и несколько электрических полтергейстов, поэтому приготовтесь к бою. Потуже затянем ремни и входим. Поднимаемся на второй этаж и переходим в левое крыло здания, потом спускаемся на первый этаж по главной лестнице, сворачиваем налево и снова поднимаемся на второй этаж уже по другой лестнице. В одной из команта Вы найдете груду мусора, это и есть антенна, которая глушит радио-сигналы. Кидаем в эту установку пару гранат, и с ней покончено. После этого мы услышим странные звуки. Проверим, что их издает. Спрыгиваем в дырку в полу и видим стальную зеленую дверь, оттуда и издаются звуки. Открываем ее и видим пропавшег о солдата. Поговорив с ним, оказываемся на базе военных. Теперь нужно пообщаться с Ковальским.  
  
**Неизвестный**  
  
Ковальский говорит, что вертолетов, которые вытащат нас из Зоны, пока не будет. Разразиться проклятиями и забористой солдатской бранью нам не дадут: связист военных доложит, что недалеко от базы он засек странный сигнал, который временами пропадает и движется. Скорее всего, это монолитовцы, но нужно проверить, что мы и сделаем. Приблизившись к месту возможного источника сигнала, мы получаем сообщение от связиста, что источник поменял свое местонахождения и передвигается. Координаты скинут на КПК. Сигнал снова пропадет во внутреннем дворе Общежития. Нам туда. Прибыв на место, получаем сообщение от Ковальского вернуться на базу, так как, возможно, на военных готовится нападение. Отправляемся в Прачечную. Нападения не будет, зато к нам на огонек заскочит сам Стрелок. Он и откроет нам тайну о сбитых вертолетах, которые просто-напросто попали в аномалии. Нужно сообщить об этом в Центр, но сначала переждем выброс. Если Вы во время игры обнаружили тайник Стрелка, то отдайте ему все записи. За это Вы получите награду и достижение "Хранитель тайн".  
  
**Эвакуация**  
  
После выброса с нами свяжется Центр. Доложив ситуацию и посмотрев ролик, мы можем отправляться к точке эвакуации, откуда нас заберут вертолеты. Поговорив с Ковальским, пообещаем ему, что приглядим за Стрелком. Ну вот мы и на финишной прямой. Как только будете готовы, сообщите об этом Ковальскому и отправляйтесь в дорогу. Точка эвакуации находится около кинотетра "Прометей", туда и направляемся. По пути не забывайте прикрывать Стрелка. Далее все предельно ясно. Следуйте к точке эвакуации, ориентируясь по карте и отстреливаясь от врагов. Будьте готовы к ожесточенным боям: местные мертввяки, наверное, собрались устроить карнавал или какое-то шествие и поэтому заполонили собой улицы Припяти. Прибыв на точку эвакуации, сталкиваемся с новой проблемой: вертолеты атоковали монолитовцы. Противников много и окружать они будут со всех сторон. Держим оборону до тех пор, пока пилот вертолета не сообщит, что он готов нас забрать. Еще немного - и вот оно! Теперь предстоит сделать выбор... Вы можете покинуть Зону и в слайд-шоу посмотреть результаты своих странствий. Можете и остаться, чтобы закончить все свои дела. Уйти из Зоны Вы сможете в любой момент, поговорив с проводником. Выбор за Вами.  
  
*Автор: Алексей "GalleX" Галеев*