Сайт «Мир Геймеров» выражает огромную благодарность команде-разработчиков zaurus' crew за феноменальный мод Упавшая Звезда .Честь наемника!

Авторы Гида: **Hamul ,akva ,J776 ,IMAGINE**

При помощи : **Mentor, filoret, grekkvin, Micer2008**

При опубликовании гида, ссылка на наш сайт - обязательна!

Предисловие.

Модификация Упавшая Звезда . Честь наемника это продолжение сюжетной линии трилогии «Апокалипсис» . События разворачиваются после неожиданной концовки "Долг. Философия Войны", которая повлекла за собой немало вопросов. Герой "Упавшей Звезды" - наемник по имени Джон-Джо, человек почти без слабостей, немногословный, уравновешенный, без чувства юмора, способный, практически, голыми руками разделаться с десятком противников. Почти без слабостей - это потому, что он бескорыстно любит деньги и свято придерживается неписанного кодекса наемников. И игроку надо будет реально следовать понятиям чести наемника.

- Многие принятые решения и неожиданные встречи в моде приводят к различным сюжетным поворотам и различным концовкам мода.

- При начале новой игры прокручивается ролик рассказывающий игроку краткое содержание модификаций Апокалипсис , Поиск и Долг . Философия войны .

- Наемник JJ появляется на локации Сортировка . Необходимо встретиться с напарником по имени Хьюго . Об этом также напоминает запись в ПДА , также в ПДА есть раздел Журнал, куда заносятся личные заметки героя.

НЕ ПРЕНЕБРЕГАЕМ ПРОСМОТРОМ ЖУРНАЛА!

- В него заносится информация помогающая осмыслить происходящее в Зоне!

- Из оружия у героя только метательный нож в пистолетном слоте. Небольшой нюанс при метании ножа. Нож попадает немного правее места куда прицеливаемся, учитываем это при метании.

ВНИМАНИЕ! Нож не выбрасываем и не теряем!

- Как завести машину? В главном меня заходим в "Опции" -"Управление" и назначаем клавишу на функцию "Зажигание" . Или - прописать в консоли (для открытия консоли в игре нажимаем клавишу: ~/ё):

bind turn_engine k... вместо многоточия ставим удобную вам клавишу и жмем Enter. То есть если в консоли прописать например bind turn_engine kz , то мотор будет заводиться клавишей Z.

- Кстати, когда JJ становиться мастером в статистике - он видит что находится в рандомных тайниках.

- Квест - “Принцип домино” теоретически выполним, по не проверенным данным 120 убийств, на разных локациях, причем на недоступных локациях. Совет - подраньте первого “доминошника” - пусть валяетсо - ждет своего часа

Подробнее о задании "Принцип Домино" JJ просветит Меняющий Лица - в одной из концовок.

"Начало. Первые квесты на Сортировке"

Перед героем, немного ниже по склону, находится какой–то небольшой водоём и двое сталкеров.

Один (Бизон) стоит на берегу водоема, а второй (Луки) что–то ищет в водоёме . На вопрос о том что они потеряли в этой луже, Бизон отвечает, что они ищут водку, которую поставили охлаждаться. Также в разговоре Бизон рассказывает о торговцах на этой локации. К сталкерам в их поисках водки **НЕ ПРИСОЕДИНЯЕМСЯ!** - сейчас в этой луже ничего нет . В луже также находится машина "Нива", её можно завести и доехать до нужного места.

Наш напарник Хьюго находится в Баре (это отмечено на карте ПДА) Отправляемся к месту с отметкой напарника.

Пролог.

"Напарник"

В разговоре Хьюго сообщает о подготовленных схронах с оружием, а также о том, что герою придётся идти с "Сортировки" в Зону без оружия, так как с оружием его задержат на блокпосту военные.

Хьюго советует сходить в лагерь военных США и представиться их командиру (полковнику) опытным проводником, а для входа в доверие переговорить с местными торговцами Сидоровичем и Барменом. Все персонажи при этом отмечаются на карте в ПДА.

"Проводник для полковника"

Разговариваем с Барменом, он сообщает что в Зону попасть не так то просто - нужен пропуск от командира американских военных полковника Коппера .

В довесок ко всему Бармен сообщает о странной заразе на "Сортировке" и предупреждает об опасности заразиться при обыске случайно найденного

трупа любого сталкера (в отношении собственноручно убитых сталкеров не беспокойтесь - обыскивайте).

Идём говорить с Сидоровичем. Он находится в бункере, в правом верхнем углу локации (по карте).

В разговоре Сидорович обещает замолвить словечко перед Коппером, но взамен на выполнение в дальнейшем некоторых поручений для него. Также в разговоре мелькает имя некоего лейтенанта Рённа.

Идём в городок военных к полковнику Копперу. В разговоре Коппер сообщает, что герой опоздал, проводник уже не нужен и пропуска в Зону JJ не получит.

После выхода из городка военных приходит СМС от Хьюго о необходимости встречи в Баре.

Из городка можно подойти к входу на военную базу - там стоит лейтенант Рённ.

Это первая встреча с данным персонажем, далее по игре он встретится ещё не раз.

В Баре рассказываем Хьюго, что Коппер отказался от услуг JJ. Напарник советует пока легализоваться на "Сортировке", обратиться к Сидоровичу по поводу жилья и познакомиться с местными.

"Жильё"

Сидорович за предоставление жилья просит разобраться с бандой Камбиса. В ответ на просьбу об оружии Сидорович жалуется на его отсутствие. Соглашаемся разобраться без ствола.

Торговец отводит нам под жилье бункер рядом (вход закрывается решеткой). Открываем дверь, проходим внутрь бункера, знакомимся с обстановкой. На выходе из нашего жилого бункера появляется Камбис со своими подельниками.

"Закон Кольта"

Камбис забивает “стрелку” на фабрике рядом с болотцем на юге локации. На холме должен ждать подельник Камбиса по кличке Бур.

JJ требуется вооружиться перед встречей с бандой. Идем в Бар к напарнику, где Хьюго дает 3 метательных ножа.

При подходе к холму лучше всего не выдавать себя - идти в присяде или полном присяде; Бур сидит в засаде и может начать стрелять. Убиваем Бура

метательным ножом (мощнейшее, кстати, оружие жаль только после искать сложно, почти невозможно). Забираем оружие и хабар Бура. Дальше, в принципе, не представляет труда перебить троих бандитов на фабрике. Они стоят на третьем этаже здания. Обыскиваем трупики бандосов, радуемся хабару и идём докладывать Сидоровичу о выполнении его задания.

Награду за устранение шайки Камбиса Сидорович не даёт - он считает что вы в расчете. Типа он вам жилье, а Вы устранили его проблему.

Далее у Сидоровича появляется задание на поиск двух его разгильдяев, которые встретились нам у лужи.

"Двое на болоте"

Около лужи лежат уже остывшие Бизон и Луки. Проверяем их тела, в инвентаре хоть шаром покати. Идем докладывать Сидоровичу. В разговоре наш квестодатель, после известия об убийстве своих людей, интересуется не было ли чего при них. После этого появляется задание на нахождение тайника убитых.

"Тайник"

Тайник находится между внутренней стороной ковша и корпусом экскаватора (примерно 0.5 метра от ковша) в воде и почти совсем не виден визуально. Но при точном наведении курсора на него появляется надпись "Открыть".

В тайнике находим странную фигулину - xenomorf (далее ксеноморф).

Сообщаем о найденном ксеноморфе Хьюго , он советует отдать ксеноморф Сидоровичу в обмен на информацию . Сидорович, после получения ксеноморфа, сообщает что получает такие штукенции из Центра Зоны неизвестно от кого. Раньше их забирали из указанных схронов Бизон и Луки. Докладываем об этой информации Хьюго, тот советует подождать пока Сидорович обратится за помощью к JJ. На выходе из Бара к герою обращается некий Котя Молдаван. Он сообщает, что с JJ хочет встретиться Лёха Борман.

"Братва"

Лёха Борман находится в пещере рядом с деревенькой где бункер Сидоровича (отметка НПС стоит рядом с отметкой "лагерь бандитов").

Борман сообщает что Бизона и Луки убил снайпер, напарник снайпера обшмонал трупы и забрал всё найденное. Также Борман предлагает выследить снайпера и дает ксеноформ для обмена на СВД у Сидоровича.

"Снайпер"

У Сидоровича обмениваем ксеноформ на СВД и идём на место преступления. В луже рядом с бидоном находим записку.

Появляется снайпер в окне на 3-м этаже здания фабрики. Валим снайпера, обыскиваем его труп и идём к Борману. В раговоре сообщаем, что снайпер видимо был подставным. Борман отправляет JJ в Зону догнать настоящего снайпера. Снаряжение нужно получить у Бармена, а пропуск через блокпост - у Коти Молдавана в баре.

"Пересечь Периметр"

Идём в Бар. Разговариваем с Хьюго, он рассказывает о подготовленных схронах на Кордоне (бывший бункер Сидоровича) и Баре (бывшая база Долга), а также направляет в заднюю комнату для разговора с лейтенантом Рённом. Говорим с Рённом, получаем снарягу у Бармена (ещё он предлагает продавать ему арты по двойной цене - конечно соглашаемся). Берём пропуск у Коти Молдавана. Вставляем пропуск в пистолетный слот и идём к выходу с "Сортировки".

Первые Квесты на Кордоне, Свалке, Агропроме и в Темной Долине.

«Погоня за снайпером. Действия на Кордоне и Свалке»

Совет: Возьмите и таскайте с собой Ксюху (АК-74у) - она в дальнейшем, на Ведьмином Болоте, пригодится.

Если нам нужно оружие (но оно вообще-то по факту и не нужно) - идём к бункеру Сидора. Находим тайник, но его уже обобрал Грек. Когда выходим из бункера - видим призраков: Волка и компашку. Они располагаются на своих местах, чем напоминают сцену из оригинального ТЧ. Читаем ПДА.

Из оригинального ТЧ на Кордоне все также много хабара на старых местах, только оружия нет. Читаем ПДА.

Далее бежим к мельнице, видим превращение сталкера в крыс и получаем симпатишное оружие.

Недалеко от тепловоза у засыпанного тоннеля, около костра, есть Проводник, который при приближении превращается в кровососа (если пройти данную ветку, то вроде как в Х-18 не надо будет воевать). Читаем ПДА.

Около свинофермы ещё один сталкер превращается в кабана.

Активный переход пока только на Свалку, а немного позднее (после встречи с афроукраинцем-проводником) активируются переходы на Болота.

На кладбище техники на Свалке один сталкер превращается в контролёра, ещё двое в ангаре и один на блокпосту Долга также превращаются в контролеров. Около разрушенного строения, ближе к переходу в Тёмную Долину, JJ ждёт ещё один сталкер, превращающийся в собак.

На блокпосту должников контрика мочим вместе с новым персонажем - Греком.

Грек рассказывает JJ, что снайперы ушли в Темную Долину.

Будьте внимательны - на Свалке также много хабара (наследие ТЧ, в том числе, около перехода на Темную Долину лежит "Батарейка").

Активные переходы: в тоннеле - на Янтарь, стандартные - на Агропром и в Тёмную Долину.

Идем в Темную Долину.

«Тёмная Долина и Х-18»

В Тёмной Долине около перехода на Кордон (активного) куча свободовцев, которые превращаются и в снорков и в бюреров. Можно убить и получить кучу снаряжения, например, "СЕВУ" и комбез монолитовцев. На заброшенной ферме четыре перса - самое интересное, что один из них не "перевертыш" (однако не разговорчив). Однако, если трое других превратятся в мутантов, это найм становится врагом к ГГ и позднее сам оборачивается в псевдособак.

Также есть оборотни на основном строении над лабораторией Х-18.

В ТД всё таже куча стандартной халявы, в том числе и арты. На подходе к Х-18 стандартные кровососы, тушканы и снорки - мочим не раздумывая. В токарном цехе есть схрон Хьюго.

Переходим в Х18 и встречаемся с тремя снайперами-наймитами с их лидером Арнольдом. Их можно не убивать и спокойно переговорить или после перестрелки уже получаем три немецких документа и ВАЛЬТЕР!!!! Это нужно отнести Борману.

(!) Если вы не убили оборотня Проводника на Кордоне, то предстоит перестрелка с этими наймами. *Совет: во время диалога жмём клавиши "вправо" + "прыжок", стараясь попасть в кабину лифта. Ну, а дальше всё просто :*

Через какое то время придет СМС - оно важно для понимания некоторых моментов в будущем...

Проходим далее, собирая весь хабар и находим радиосканер. Есть также нычка от Хьюго - в зале где в ТЧ бродил псевдогигант.

Видим вертушку - удивляемся, ищем выход из Х-18 в углу и выходим.

Тайник с радиосканером в х-18

Возвращение на Сортировку. Болота. Поиск ксеноморфов и инвертора.

"Вертолет из Ада"

Возвращаемся к полковнику Копперу на Сортировку. Рассказываем увиденное, он в шоке и просит выручить его людей.

Получаем у каптера (он в подвале здания) снарягу - Берилл и тактическую штурмовую винтовку Кольт M4a1, также он дает JJ качественный нормальный пропуск, причем старый не выкидываем - он нужен, таскаем его

с собой.

С Сортировки не уходим - тут еще есть дела. Приходит SMS от Лёши Бормана (если СМС нет, то сами идём к нему). Он предлагает нам работу. Берём. Идём за чучело кровососа, открываем дверь. Немного проходим по тоннелю и поднимаемся на "второй этаж" с переходом по узенькой тропинке к Гене.

Тот рассказывает о фрицах и их опытах.

Понимаем, что немецкие награды, оружие и т.д. теперь нам очень нужны!!!

Выходим из пещеры, общаемся с воякой и за поллитрой водки узнаем много нового.

После распития спиртных напитков топаем к Хьюго в бар - сообщаем ему всё увиденное. Далее говорим с Сидором и он даёт JJ фото. Теперь можно смело идти на Кордон.

"Поиск отца Виталия"

На втором этаже военного КПП на Кордоне встречаем Проводника в обличии афро-украинца Сатаны. Он проводит JJ на Болота. Уже на Болотах тот отправляет героя в церковь и остается около деревушки.

В полуразрушенной церкви общаемся с отцом Онуфрием (он на втором этаже).

Уясняем - теперь надо найти Отца Виталия и поиски нужно начать с базы бандитов (бывшая база ЧН).

Между делами можно немного "прибарахлиться": в пещерке под железнодорожным мостом есть артефакт "Колобок" и неисправный Винторез (можно продать, а можно использовать в дальнейшем для ремонта Винта из тайника Хьюго в Покинутой деревне).

Далее - к Проводнику (местоположение указано на карте), он переправляет на базу "ЧН". Говорим с бандитом у костра, то рассказывает что видел попа, который вёл себя неадекватно и направлялся на Ведьмино болото. Бандит переправляет JJ к переходу на Ведьмино болото.

На Ведьмином болоте сразу идем к переходу, который виден на карте в ПДА.

Недалеко от перехода, по правую сторону если смотреть на карту, будет домик, в котором JJ ждет чуток свихнувшийся отец Виталий.

Пистолетный выстрел ему в ногу помогает очухаться.

ВАЖНО: он теряет оружие. Лечим его, оружие не подбираем - ведь у JJ в рюкзаке лежит Ксюха(АК-74у), о которой говорилось ранее (квест "Погоня за снайпером"). Отбегаем в сторону перехода. Приходит СМСина от отца Виталия. После чего ещё раз беседуем с батюшкой и отдаем "ксюху", идём за тем оружием, что выронил отец Виталий и дивимся как живут попы, и какие стволы имеют.

Альтернативный способ разжиться стволом попа без его потери при диалогах: после ранения отец Виталий отбрасывает "кони" ствол, спускаемся подбираем его, снова сбрасываем на землю и снова подбираем. Всё. Считайте, что он забыл про свою пушку. Как вариант - подобрать его только после второго диалога о Гейгере. Взамен можно подарить батюшке свою "ксюху"... за 12890 рубликов.

"Поиски Гейгера и его информация"

Идём к Переходу в Покинутую деревню.

Приходим в Покинутую Деревню и сразу ныряем в пролом в асфальтовой дороге. Там прячется Гейгер.

Наконец-то появляется достоверная инфа и цель уже маячит. "Изменяющий лица" существует - он живее всех живых.

Выходим от Гейгера, подбираем "Лунный свет" около магазина и мочим трех бюрреров (в маленьком тоннеле, где на Сортировке Бар). Находим в данной пещерке интересный рюкзак и артефакт "Вампир".

Не забываем про схрон от Хьюго, который также есть на данной локации и идем к переходу на Янтарь.

"Пропавшие коммандос"

На Янтаре новая встреча с Греком - он пока обитает в бывшей лаборатории Сахарова. Опосля чего идем смело движемся на Агропром. Можно, конечно, заскочить и в Х-16, но толку особого не будет кроме истребления снорков, шмона стандартных нычек ТЧ и сбора кучи артов - телепортатор почти на самом выходе из тоннеля к Янтарю JJ никуда не пустит и выбросит обратно на локацию Янтарь возле комплекса.

На Агропроме сразу нашего героя встретит Дэдмэн.

После разговора можно пробежаться к Военной базе, но делать там особо нечего, кроме как убить там контролера, перевоплощающегося из сталкера. А потому отправляемся в подземелья Агропрома, где лицезреем стандартный набор из трех кровососов, арт "Морской ёж"... Можно заглянуть в тайник Стрелка, не забывая про растяжку на входе. Нам же собственно требуется переход в подземелья лаборатории из игры "Чистое Небо".

Ищем лейтенанта Рённа, по пути в одном из резервуаров "шмонаем" трупы учёных на предмет хабара и тайников. Не ленимся и хорошо осматриваем все три резервуара. В награду "за внимательность" можно разжиться экзоскелетом: +100кг переносимого веса с включённой возможностью бега!

Находим Рённа, беседуем с ним и отправляемся вдвоем к переходу на Агропром.

На Агро идём за лейтенантом. Рённ улетает на подоспевшей вертушке, теряя при этом ПДА. Тут мы и понимаем, что это был второй пропавший вертолет, а значит Рённ был призраком, как и сама вертуха.

Итак, лейтенант Рённ улетел и надобно сообщить об этом полковнику на Сортировке.

"Возвращение на Сортировку". "Побег"

Приходим к Полковнику Копперу и докладываем о сложившейся ситуации. Ситуация не ахти какая, полковник раздражен, но деньги отдает. На этом беседы заканчивается и полковник куда-то отправляется. Но вот незадача... на выходе из штаба его "красиво" валит снайпер.

Теперь у JJ два пути:

а) быстро, очень быстро убегать с базы;

б) перевалить всех амеров, ведь тупые вояки думают, что это JJ пришил их полкана.

Уничтожение американских воякеров на дальнейшее прохождение вроде как не сказывается. Трупы обыскиваются прекрасно - ГГ не болеет и не умирает. При везении находим у пиндосов много интересных артефактов. Уходим с базы и нам приходит SMS от Лёши Бормана - идем к нему.

Борман говорит, что дела наши плохи и надо переждать, а пропуск настоящий от амеров типа уже не действует. Посему находим старый пропуск, одеваем курточку бандосов (даёт Борман) и идем к Сидору (дает нам квест на поиск ксеноморфов "Подарки из Преисподней" - 18 штук взамен на инвертор. Квест очень легкий - просто надо побегать.

Кстати ящик №8 находится в подземке Агропрома.

ВНИМАНИЕ! Если зайти в бар в игровом промежутке между СМС от Бормана и получением от него задания уйти на Болота, то на переходе с Сортировки на Кордон ждут неминуемые вылеты по скриптам.

Переходим на Кордон по первому пропуску, так как пропуск от Коппера, ныне покойного, заблокирован и идем на Болота.

После этого переход на Сортировку больше не активный!

"Болота... Опять Болота..."

На Болотах топаем к афроукраинцу Проводнику, который опять отводит JJ на базу бандитов.

Первое, что замечаем - появляется торгаш в баре, ему можно продавать оружие по хорошим ценам, а позднее и запчасти монстров.

В этом баре обязательно надо поговорить с бандитами у стойки. Один из них предложит выполнить квест на устранение новоявленной банды конкурентов на Болотах только одними ножами.

Получаем квест "Холодная сталь".

(!) Если на Болоте не брать квест "Холодная сталь", то у Сутулого в Рыжем Лесу не будет второй части диалога про фургон. Будет только вариант выкупа за 30000 зулёных денег.

"Холодная сталь"

Один из самых интересных квестов - устранить 12 бандюков только метательными ножами. Для реализации желательно зайти под саму станцию. Есть неприятный момент: если бандиты начинают стрелять и ранят кого-то из своих, то раненого добить метательным ножом практически невозможно - придётся переиграть. Ножи после зачистки базы можно подбирать.

От квеста можно и отказаться. Вроде не установлено никем из игроков, что это повлияет на дальнейшее прохождение сюжета (кроме указанного ранее уточнения по фургону).

На базе бандитов обязательно нужно поговорить с Греком - на втором этаже.

От него получаем записку немецкого военнослужащего с упоминанием о "Меняющем лица" и, кроме того, появляется диалог у одного из бандитов у стойки бара про трофейные ордена.

Один трофей прикупаем у него за 5000 рэ, а еще один сможем добыть у его другана Прохора. Тут вываливается еще один квест на поиски этого самого Прохора - "Прохор-пулемет".

Сразу после этого появляется гонец от Лёши-главаря бандюков и вручает нам "шпалер нимицкий и указалово найти некоего Гошу Резанного на Свалке, который сможет отвести JJ до вояк" .

После диалога с Греком, в котором он рассказывает как бухал с отцом Виталием нужно прогуляться в церковь.

Там появляется батюшка Виталий, опосля разговоров с которым можно получить занимательную брошюрку.

"Подарки из преисподней"

Собираем по заданию Сидора ксеноморфы . Начинаем с Болот и планомерно проходим все локации от Болот до Кордона. Единственное, пришлось со Свалки сбегать в Тёмную Долину и уже оттуда опять на Свалку, и на Кордон. Времени отнимает мало и квест не интересный.

Внимание! Посылка №8 находится в подземельях Агропрома .

Как только все ксеноморфы в руках - приходит СМСина.

"Человек в тоннеле и путешествие за Барьер"

Как только соберем все ксеноформы, нам придет весть, что JJ ждет человек в тоннеле для передачи добра и отправке Сидору.

Придя в тоннель на Свалку (он один такой) и прорвавшись сквозь аномалии видим, что гонец - он же Гейгер мертв, в печали обыскиваем его. JJ "душит жаба" - у Гейгера был инвертор и теперь опять нужно его где-то искать.

"Прохор-Пулемёт"

После того как Гейгера мы нашли убитым, далеко от перехода убегать не надо - идем на Янтарь, а оттуда в X-16 не останавливаясь, отстреливая по пути снорков и кровососа. Входим... Соответственно, Прохор мертвее всех!

Он лежит и ждет JJ с инвертором, так же как и ещё два живых снорка рядом. Отстреливаемся, забираем хабар и бежим на выход из лабы, не забыв по пути заглянуть в "интересный" рюкзачок с ксеноморфом "Золотая свинья".

Приходит СМС и летим наверх к Пси-установке, где встречаем "Меняющего Лица".

"Меняющий Лица" (он же "Железная Морда") пробормотав что-то несуразное пропадает. Напрвляемся в тоннель, не забывая перед выходом переместить инвертор в пистолетный слот. Идем смело вперёд и... переходим на Буфер-Янтарь.

Невыясненный вопрос: стоит ли выложить найденные ксеноморфы?

Могу сказать, оружие почти всё я (Hamul) оставил в Схроне в лабе, взяв Кольт М4 с прицелом и небольшим боезапасом патронов в 200, прицел ПСО.

Возьмите обязательно с собой метательные ножи - пригодятся.

ЭПИЗОД - I (Доктор Рипли)

Первые действия на Буфер-Янтаре, Дикой Территории, Баре, Буфер-Свалке, АТП, Радаре и Рыжем Лесу.

"Прорыв"

Как только очутились на Янтарь-Буфер бежим к валяющимся долговцам, одному еще живому лейтенанту Яковлеву даём аптеку, перебрасываемся парой фраз и идём за ним. Второй уже "остыл"(можно использовать данный труп как сейф для шмота - других мест на локации нет). Получаем задание устранить прорыв Выродков. Начинается бой. JJ вовсе не обязательно участвовать в бою. Долговцы вооружены пулеметами и справятся с атакой, а вас легко пристрелит любой - и друг и враг.

У уничтоженных Выродков также есть ксеноморфы (по типу найденного в лабе Х-16). Трупы выродков пропадают через какое-то время. В этом задании 6 выродков.

"Прорыв-2"

После боя вновь говорим с лейтенантом. Поступает приказ от майора отбить базу Долга. В перестрелку также можно не вмешиваться (в этом задании всего 3 выродка).

После взятия базы под контроль долговцами не забываем подойти к майору Иванцову. Разговариваем и узнаём много интересного.

Все ништяки можно погрузить в тело трупака, так как на локации схронов не нашлось, а тело для удобства перенести по-ближе к месту выхода с этой локации.

Кстати! Наш инвертор теперь нерабочий - и ему требуется ремонт! Предположительно есть люди, которые это могут исполнить.

"Долг Долговца"

На базе "должников" говорим с лейтенантом Яковлевым и берём задание "Долг долговца". На всякий случай сохраняемся.

Квест очень легкий: заходим на Дикую Территорию, убиваем или не убиваем тушканов, кровососа и четырёх снорков в ангаре. Далее есть два варианта:

а) поднимаемся на 3-й этаж недостроенного здания, убиваем всех кроме Харона (нельзя попадать по бочкам), а потом убиваем метательным ножом в спину самого Хрона.

б) забираемся на 3-й этаж недостроенного здания, прицеливаемся, метаем нож и убиваем Харона, потом уже - перестрелка.

Про шмон трупаков и сбор хабара уж говорить не стоит - "хомячковый" инстинкт не допускает иного.

С чувством выполненного долга отправляемся обратно на Буфер-Янтарь сдавать задание. Кстати, можно сдать задание и чуть позднее - после Гоши, тогда заодно в подземке ДТ прихватим Eagle.

Внимание: для успешного решения задачи нужно иметь именно метательные ножи, а не простой нож .Следует отметить, что требуется целиться чуть левее - нож по странным обстоятельствам летит правее от нацеленного.

Если Вы не брали задание от Сидора на поиск ксеноморфов, то велика вероятность встречи на этой локации с новым персонажем – Андреем Че, который будет сидеть в тоннеле подземки у базы долговцев.

Беседа с ним не приносит особо интересной инфы.

"Гоша Резаный"

Идем в Бар, находим Бармена-"Меняющего Лица", который начал изъясняться на ломаном русском и после пространной беседы с ним чешем на Буфер-Свалку (переход в той же стороне, что и в чистом ТЧ).

На Свалке-Буфер находим Гошу Резанного, который требует именной "Вальтер" (из Х-18 , на Болотах его отдал Немой)! К тому же с удовольствием сообщает, что с нами он пойти не может, но есть Бредень, который бредит и у него есть флешка, которую и нужно забрать. А кроме того ещё узнаем, что целую неделю будет открыт переход с Бара на Армейские склады, где нам понадобится радиосканер из Х-18. В гордом одиночестве отправляемся искать Бредня.

(!)Гоша Резанный дает радиосканер при его отсутствии.

На Свалке-Буфере если побродить по локации то можно найти много хороших артов .

"Вымершие Армейские Склады"

После разговора с Гошей открывается переход а Бара на Армейские склады. Переходим туда.

После совсем не продолжительных метаний в домике деревушки у базы вояк находим Бредня. Перестаем уже удивляться, что почти все, кто нам нужен мертвы напрочь, соответственно, и Бредень тоже. При шмоне хладного тела забираем флешку.

Вставляем радиосканер в слот для артов и жмакаем кнопку в инвентаре "радиосканер", посылая таким образом сигнал - и размеренным шагом отправляемся на базу вояк к Будулаю.

На базе нас ожидает печалька в виде кругом разбросанных трупаков. Тут как в сказке - чем дальше тем страшнее. Будулая нет не среди мертвых, а уж про живых промолчим. Обидно. Теперь этот персонаж встретится нам только на локации Припять-Восток.

(!) Если мы обыщем тело капитана Харченко на втором этаже штаба - то срабатывает провал задания.

Кстати, всё оружие которое есть на Складах серьезно покоцано, но с трупов тайники падают исправно.

В тоннеле на бывшей базе Свободы встречаем Андрея Че (снова или впервые в зависимости от прохождения сюжета), идет разговор: отвечаем правдиво - задаем свои вопросы, запоминаем.

Больше нам здесь делать нечего и идём на переход к АТП - там всего три найма и где-то бродит контролер, но имеется "вкусное" оружие + пластид (пара кусков по 500р. лежит на земле перед самым переходом на АТП).

""Зелёное" АТП"

На АТП JJ встречает... свободовец Байда (весьма свободовский ник)... вот куда они оказывается смылись. Гришки тут нет, но есть другой ремонтник - Громобой.

Встречаемся под вывеской MONOLITH с товарищем-барменом (судя по всему) Кремнем и узнаем о нехороших бандитах и нехватке провианта, о грузовике с оным, а также о «настоящих героях-свободавцах». Кремень, кстати, отличный торгаш - покупает почти все.

В том же строении на втором этаже сидит Громобой. Где Гришка он не знает, зато с удовольствием поясняет, что инвертор он не ремонтирует, а ремонтирует разное другое барахло, в том числе комбезы и оружие.

(!)На АТП Громобой покупает всё по очень высоким ценам , не то что Кремень.

Пережевав эту инфу и починившись, идём к Златичу. По пути, забегая в здания можно отметить, что свободовцы любят комфорт и подремонтировали все здания !

Златич находится в длинном здании, типа барака, со стороны восточного входа на АТП.

Получаем инфу, что Грешник находится в Забытом лесу, а долговцы гав_ки редкостные

В этом же здании ещё один интересный персонаж - чистонебовец Грувер. Хм.. надо-же? Ан нет... оказывается свободовец - просто нравятся ему комбезы "ЧН".

Узнаем инфу про грузовик ЗИЛок и идём обратно к Байде.

Разговариваем с Байдой, узнаем про грузовик и пугаем его пластидом (если подобрали его на АС)... опять Ковцур - теперь бежать JJ в Рыжий лес.

Внимание! Базу постоянно атакуют монстры, изредка прибегают даже псевдогиганты.

"Рыжий Лес и бандиты"

Заходим на локацию и тычемся носом в три ствола бандюкофф, базарим с первым бандосом, который сообщает о главаре Сутулом и уходит с двумя подельниками за ближайший автобус. Идем к Сутулому, засмотрев по пути ролик - нам показывают месторасположение бандитов и германских ящиков.

Около переправы на Лиманск лицезреем вожделенный свободовцами "КАМАЗ", при подходе к которому срабатывает задание "Доставить фуру". Тут два варианта возможных событий:

а) Приходим к Сутулому (в бандитов можно пока не стрелять) и заявляем свои права на "КАМАЗ" - нам его отдают просто так (если успешно выполнялся квест "Холодная сталь"), в виде бонуса получаем получаем инфу про Лиманск и ЗИЛ. JJ предупреждает бандосов о скорой встрече и уезжает на Камазе на АТП. НА АТП загоняем "КАМАЗ" на место и говорим с Кремнем и выбиваем у него 90000 тугриков.

б) Разговариваем с Сутулым, он готов отдать "КАМАЗ" за 30 баксов. По ходу интересуемся интересуемся немецкими ящиками. Возвращаемся на АТП к

Кремню, передаем требования бандитов и соответственно получаем отказ. Возвращаемся в Рыжий лес, от безысходности зачищаем бандитскую кодлу и "КАМАЗ" готов к перегонке.

Важно: двери КАМАЗа разблокируются если только JJ обыщет трупики свободовцев на склоне реки.

Если не куда не спешить можно почти сразу найти несколько "вкусняшек". В БТРе недалеко от бандоса Сутулого в рюкзаке патроны для Винтореза. Слева от моста в Лиманск в ящике рюкзак, там сам Винторез и аптечки (кому как повезёт, могут быть только аптечки и антирады). Ну, и на “десерт” - в кузове грузовика, который стоит в тоннеле (где переход) тайник с Гаусс-винтовкой и сотня зарядов к ней. Кроме того, в самом Рыжем Лесу: "Бульдог" в шхерах; в люке танка - FN2000, но там как всегда сильная охрана: 2 гиганта, стая снорков, контрик и псисобаки.

"Рыжий лес и наймиты"

На карте горит точка - наемники (там где Лесник в "Солянке" обитал). Идем туда, попутно отстреливая живность. При входе на место базирования наймов смотрим ролик с Арнольдом в главной роли. Коли в Х-18 с наемниками разошлись миром - грозит встреча с Арнольдом и добрая беседа с ним. Если Вы завалили Арнольда и компанию в Х-18, то вас встретит наёмник Китаец и спросит мило улыбаясь: мол, Арнольд - твоя работа? Не отрицаем очевидное и спокойно продолжаем диалог. Результат тот же что и в первом случае.

Наёмник предлагает работу - спасение американки Рипли. Награда 150000 тугриков. Естественно соглашаемся и идем за Рипли на Радар.

"Спасение Рипли"

Приходим на Радар и бежим в бывший бункер наймитов, где встречаем нашего старого знакомца - лейтенанта Рённа и его группу пиндосовских вояк, там же видим группу Экологов.

Напротив Рённа сидит и скучает капрал Форд - он же ремонтник.

Лейтенант Рённ огорошивает JJ своим присутствием и отправляет в биолабараторию за Рипли. Также он предупреждает о том, что надо иметь защитный комбез, ибо без него - смерть. Тут же JJ придумывает как всегда гениальный план обмана доверчивой заморской девочки.

Заимев нужный костюмчик в лабе X-10 (если в наличии с собой не имеется), спускаемся в лабораторию и находим в зеленом тумане Рипли около странного вида бассейна и каких-то плавающих в нём яиц.

После не продолжительного обмена любезностями забираем из бассейна чумодан и следуем за Рипли.

(!) Как не старались авторы игры усложнить JJ жизнь, но проверено - можно добраться до Рипли без защитного комбеза на одних аптечках, которых у игрока скапливается огромное количество к данному моменту.

Вернувшись на Радар понимаем, что план не срабатывает и девушка отличается умом и сообразительностью, но денег очень хочется, а потому бросаем основную группу и бежим к переходу на Рыжий лес, выполняя квест "Сопроводить Рипли" по пути отстреливая зомбаков (они очен-но трудно убиваются), псевдогиганта и химеру.

В Рыжем лесу JJ снова ждет выбор действий:

- либо сразу мочим наёмников, но теряем деньги и не видим Андрея Че;

- либо получаем деньги, Че убивает трех наймов, JJ встречается с ним и... всё равно планомерно гасим всех наймитов.

Далее гордо сопровождаем всю группу к переходу на АТП. Там прощеваемся с надеждой встретиться и раздобыть ещё какую-нидь инфу, чтоб потом ею обменяться.

ЗЫ: а чемодан у JJ таки отымут.

ЭПИЗОД - II. (Грешник)

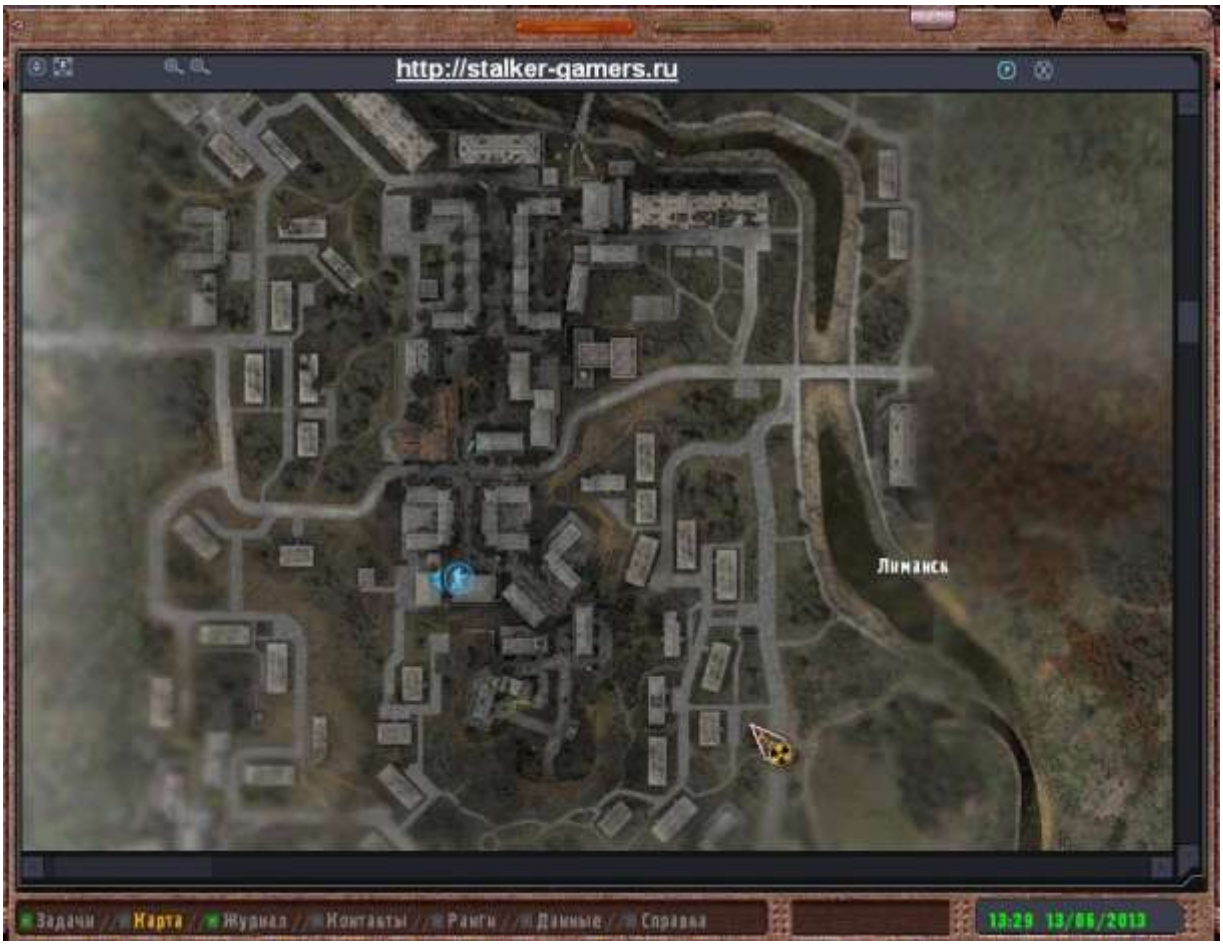
Лиманск, Госпиталь, Припять, ЧАЭС, Забытый лес

"Лиманск"

Как и обещал Андрей Че, в городе не продохнуть от мутантов, а из ящиков ни разу не выпало ни на грамма ни

патронов ни медикаментов (хотя в крайнем патче это и пофиксено). Единственная "радость хомяка" - это дом №4 по улице Жовтнева.

Там можно найти РГ-6 и заряды к нему.



В целом бестолковый город для "собиральщиков".

Из замеченных монстров: тушканы, плохо убиваемые зомби, собаки, пси-собаки, снорки, кровососы, бюреры (5-6) и химеры около стройки.

В общем, чтоб убить их всех нужно ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ много боеприпасов (при игре на уровне "мастер"). Дабы не утруждать себя бестолковой работой быстренько пробегаем весь город, завалив при этом только нескольких путающихся под ногами снорков, бюреров и кровососов.

Внимание: перед переходом на Госпиталь очень много мин, поэтому завалите бегающего кровососа в закутке.

"Госпиталь"

На локации Госпиталь JJ радостно поджидает "Меняющий Лица" и мы с удивлением понимаем, что "Железная Морда" научилась нормально говорить по русски - он таки пламенно убеждает JJ освободить его.

В волю наобщавшись идём за монолитовцем к главному Монолитовцу - Деймосу и начинается квест по "Поиску тайника группы ПОИСК" (тавтология однако)

Также в Госпитале есть пара рандомных нычек и живет один ремонтник - около лестницы:

Внимание: для определения места тайника сразу проглядите ПДА - место там указано, это карта в кинотеатре в г. Припять.

"Рыжий Лес & Радар"

И опять замелькал на горизонте опусташённый ранее Рыжий лес... Встречаемся с бедными и несчастными Экологами и... получаем пламенный взрывающийся привет от Арнольда... далее по привычке таримся оружием, ещё раз шмонаем убитых на наличие тайников и идём на Радар, а оттуда в Припять.

Сюрпризов по дороге не будет. К сожалению.

"Припять & ЧАЭС-1"

В Припяти нас ожидает лейтенант Рённ, дожидаемся разведчиков, выносим представителей Корпорации и счастливо ныкаем весь найденный хабар, после чего беседуем с Рённом. Здесь наши пути опять пока расходятся. Несмотря на это всё также успешно и недорого ремонтируем шмотки у капрала Форда.

Бежим в кинотеатр и находим тайник. Напомню: **четкое обозначение есть в ПДА - это карта в подвале..** Нехило прибарахляемся и на выходе JJ ожидает новый персонаж - Немец, которые поведает, что видел двух господ из Корпорации нервно тикАющих в сторону ЧАЭС. Понятное дело, что нам туда - на ЧАЭС, за справедливым возмездием.

Для выполнения задания на ЧАЭС отлично подойдет Гаусс-пушка.

Недалеко от ЖД путей JJ выцеливают двое несчастных. Стреляем каждому в левый мизинец правой ноги и одного убиваем, а второго серьезно раним. Меняем гаусс-пушку на автомат, разговариваем с подстреленым, лечим его, по ходу убивая маленькую орду мышей, при этом не раня спасённого.

УБИВАЕМ всех мышей - после этого следует продолжение диалога с подлеченным!

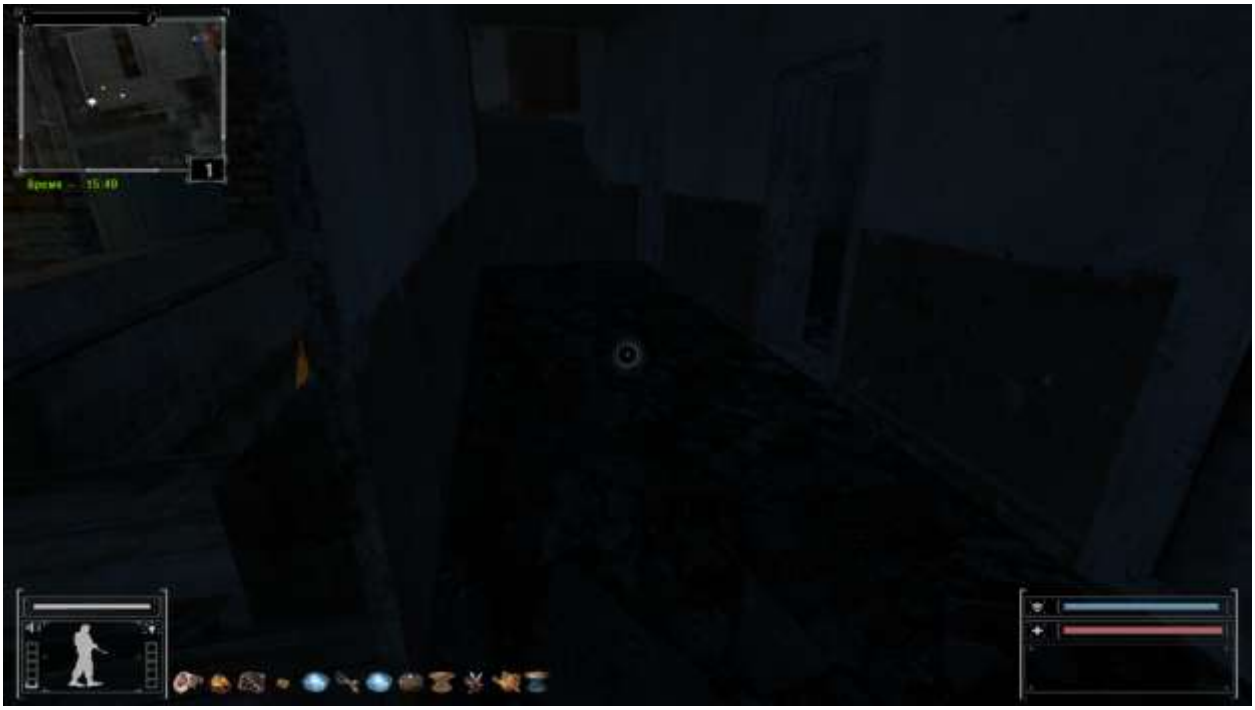
В результате имеем ценную информацию - у Корпорации навернулись все инверторы.

Идем обратно в Припять.

"И снова Припять"

Находим Немца, но он явно не приветлив и кого-то ожидает. Не досаждаем своим присутствием и исчезаем с глаз долой.

(!) Тут есть тонкость: чтобы началось следующее задание нужно пройти через определенную точку:



Далее просто - появляется на карте метка-кружочек куда надо тихо встать, что мы и делаем, подкрадываясь на указанную точку. К Немцу приходят Леша Борман, Грек, Митяй и Костя Молдован.

JJ показывают занимательный ролик. Просмотрев сие творение тихо смываемся и отправляемся на локацию Госпиталь через Рыжий Лес и Лиманск. И опять никаких неожиданностей не происходит - начинаем малость скучать.

"Return to Госпиталь & Рыжий лес"

Очередная встреча Деймосом - нам срочно нужно найти Грешника, только он нам поможет снять "Золотую Свинку". Деймос дает указание Молоху, который, по идее, нас уже ждет в Рыжем лесу. А по сему прощеваемся и бежим на встречу с Молохом.

И тут вылавливаем небольшой шок: там где только недавно всё было завалено трупами наемников мы обнаруживаем... попов!!! И их славного

представителя - отца Виталия. А рядом... рядом валяется бессознательный Молох.

Общаемся с батюшкой и по итогам беседы нас обуревает жажда мести за Молоха и появляется задание "Вернуть/забрать вещи Молоха и уничтожить банду Ковцура". Что и делаем с превеликим удовольствием.

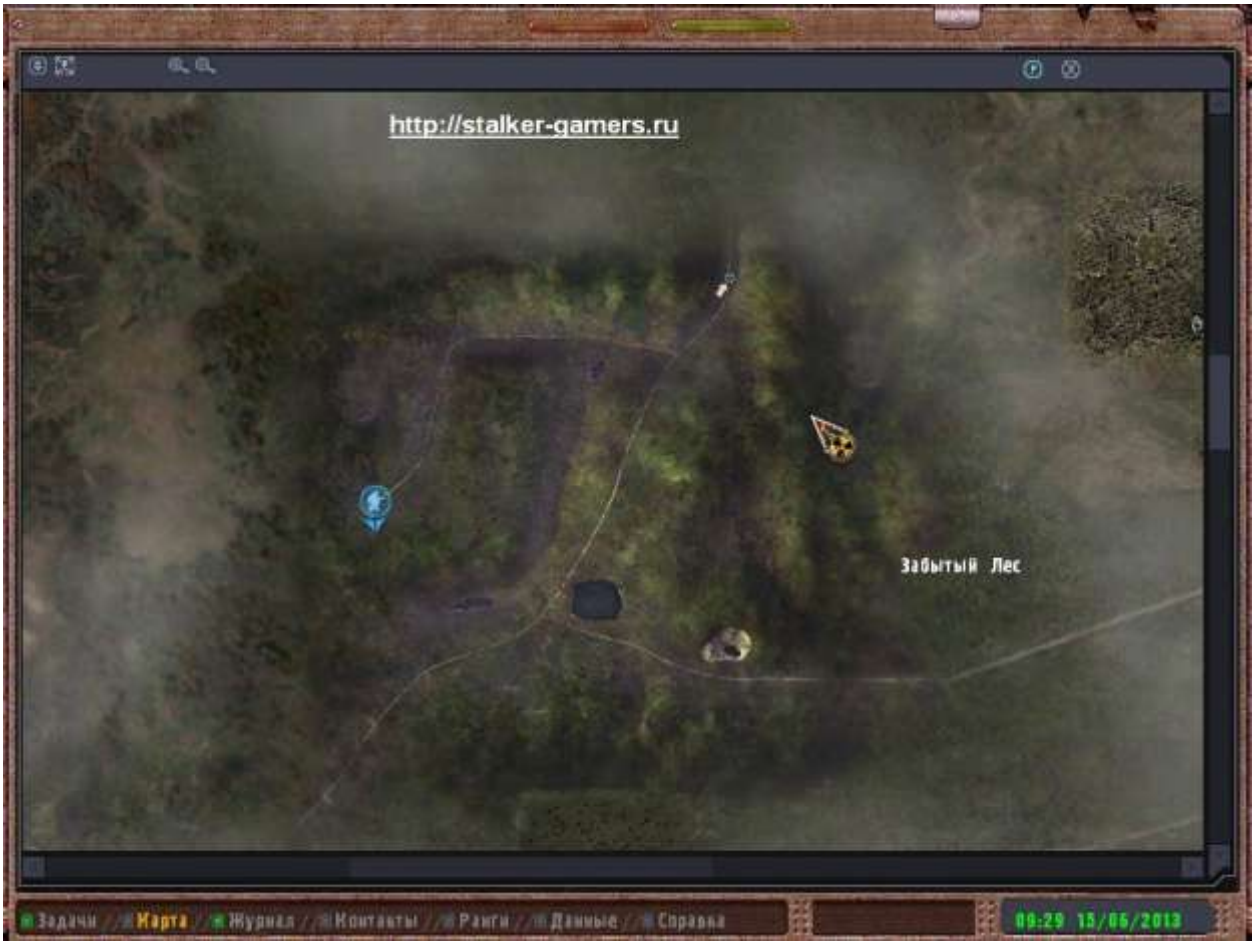
Внимание: винтовка и КПК находятся у разных бандитов!

И всё как всегда: обыскиваем, "хомячим", выуживаем нужные вещи и летим обратно к отцу Виталию.

Замечаем, что Молох уже очнулся и просит отнести в Забытый лес свою винтовку Грешнику. Вариантов особо нет и отправляемся в Забытый Лес.

"Забытый лес"

На этой локации такое же уныние как и на остальных (впрочем, к этому уже привыкли), врагов нет, одни мутанты. Целенаправленно бежим к домику около пещеры. Вот сюда:



И тут - "здрасьте"... опять встречаем "Железную Морду/Меняющего Лица". Кругом тишина, только кто-то грустно висит на рее... обыскиваем домик и находим две записки. Бежим искать дыру на старом месте .

Старое место, дыра - это явно не огненная пещера.

Вот нужный нам схрон:

В сей дыре JJ поджидают различного рода элеманталы, как огненные, так и кидающиеся.

В нычке много интересного: костюм эколога зелёный, винторез, но главное флешка.

Если есть желание пробегаемся по локе и собираем добро из остальных нычек, это в основном патроны и аптечки. В "Огненной пещере" под болотом, в ящике, есть СВД-дальнобойщик (в виде охраны там обитают контрик и пара огненных полтеров).

На локации можно найти сотню патронов к СВД в "жестянке" между камнями:

(!) После того, как взял тайники Грешника надо идти назад в Рыжий лес к Молоху. Он и даёт наводку на х-10.

Заодно узнаём, что Грешник - бывший монолитовец и всегда выглядел так нелицеприятно.

В Х-10 так в Х-10! Выдвигаемся к переходу на Радар.

"Радар - Х-10"

На Радаре тишь да гладь, быстренько добегаем до входа в Х-10. В лабе тоже воевать не с кем. Спускаемся в самый низ к кодовой двери. Там опять встречаем старого знакомца "Меняющего Лица". Что-то он начинает последнее время надоедать своей настырностью, ладно хоть молчит как "рыба об лёд".

Производим знакомые действия: радиосканер в слот и нажимаем кнопку. Как закономерный результат - дверь открывается и активируется переход в Мёртвый город.

ЭПИЗОД - III. (Особенности понятий полковника Панцера)

Мертвый Город, Саркофаг, бункер управления Монолитом, Припять, Бар, Буфер-Свалка

«Мертвый Город»

При заходе в Мертвый город видим картину маслом - идет жуткая перестрелка между Долгом и Свободой

для хомяков: нычек схронов найти не пока удалось.

Люди это суровые и имеющие по видимому очень много брони в черепной кости - убить их очень трудно поэтому они зачастую просто сваливаются

раненными и бросают свое оружие. Аптеками они не лечатсо, а отдельные индивиды вышедшие из боя мирно шатаются по всей локации.

Вот именно таким раненым субчикам и можно продавать шмот набитый в этой локации.

Карта мест нахождения людей выглядела у aka Hamul так:

Из карты видно куда и как двигаться. Есть пара моментов:

1. Поговорить с зомби:

2. Прийти к грузовику:

Поговорить с Меняющим Лица и отправить сообщение Хьюго о найденном грузовике с помощью радиосканера.

3. убить корпоративов и найти у них ПДА (их не много штук 15-20):

4. приехать на грузовике в заданную точку и переместиться с грузовиком на ЧАЭС2

«ЧАЭС2»

Появившись на грузовике на ЧАЭС2 мы тихо мирно едем в эту сторону:

Едем тихо не спеша. На воротах начинаются мины. Идем обезвреживам все мины и гоним грузовик к пункту назначения.

Около пункта назначения обязательно сохраняемся - но не на обезвреженной мине!

Гоним грузовик в точку, задание засчитывается и у нас есть три секунды чтобы убежать - грузовик взрывают.

Общаемся с Капитаном Уваровым и двигаем в бункер. У входа в бункер вас стережёт кровосось!

«Бункер управления Монолитом и Саркофаг»

Итак, мы в бункере - прыгаем в телепорт - там стоит полковник Панцер.

Он тихо и без суеты изымает нас шмот и говорит, что мы по жизни не правы!!

Во первых то что спасли Рипли, а во вторых то что на свет родились, контраргументов не принимает.

Дабы искупить свою вину он дает JJ выбор самоубийства - замочить всех корпоративов (типо 15 всего корпоративов - ЛОЖЬ!):

а) 3-мя метательными ножами

б) с помошью ППШ.

Нам дают комбез Долга с ПНВ и отправляют в путь - спускаемся в саркофаг.

Вообще в действительности у JJ 4-ре ножа.

Все как всегда в Саркофаге - много радиации и очень много корпоративов. Валим первых и со злобным остервенением вырезаем все живое на локации. Вырезать все живое очень помогают гранаты, а также найденные артефакты в трупах.

Кстати, под саркофагом в комнатке найдем кучу артов, патроны, и прототип военного экзоскелета.

Когда, всех благополучно вырезали и сдается задание - идем обратно. Долговцы отдают честь бравому наёмнику.

Идём к своим вещам, берем их и перемещаемся к полкану Панцеру - он восхищен. Всего 3 ножа!!! (если вы выбирали ППШ, то скажет "с одним ППШ") У JJ правда еще гранат 60 осталось неиспользованных - а оружия сколько в трупах - "хомячок от такого непотребства очень долго приходил в себя"!!!

В общем полкан нас отправляет убить Рипли, ему нужон её КПК и инвертор, а ожидать он будет соответственно в Припяти.

Прощеваемся, бежим через Саркофаг на ЧАЭС1, оттуда на родную до боли Припять (как тестеру мода "Припятский котел").

По пути нам приходит СМСина от Хьюго - он просит прийти на Буфер-Свалку.

«Припять»

В кинотеатре, там где подслушивал JJ сходняк - опять .... ПОПЫ и Андрей ЧЕ!

говорим с о.Виталием, Затем с Андреем (**будет диалог про Рипли - его открывать первым - потом он пропадет**), потом опять с о.Виталием.

Андрей сообщает о том что он завалил Меняющего Лица, JJ ему "верит", А о.Виталий говорит, что Молох живехонек.

Идем на АТП…

«АТП»

На АТП у Кремня берем квест на поиск Скряги.

В другом доме, где Златич, общаемся с Доктором Степным, отдаем ему пару наследственных вещей и собираем информацию о Рипли!

Выясняется, что Железная маска - вообще то хороший, и живет он в Ковчеге - а она злюка, да и еще тоже инопланетянка.

Убегаем из этого дома, но не далеко - приходит опять СМСина от Златича, ругаемся - но бежим обратно. Он просить убить адскую собаку, докучающую всем и каждому на АТП.

Адский пес/пёс/собака

Встречаемся с группой охотников с модных экзоскелетах и бежим убивать страхобожище.

Сама, собака как блоха, а фактически бессмертна. В общем стреляющее оружие ей пофиху, единственный вариант убить с помощью метательных ножей или обычным ножом . Если "обвещаться" колобками и рыбками, то особых проблем не будет (3-5 точных ударов ножом и всё).Но стоит ли это тех денег за которые JJ береться за задание, или нервов игрока???

Из осведомленных источников:
в её конфиге:, иммунитет весь на НОЛЬ, только кровотечение 0.1, и у неё хиты отбрасывают на два метра назад и грызёт, как голодный слон .

Кто смог осилить собаку, а кто нет - бежим в общем на Буфер-Свалку через Бар

Бегал JJ и в лабораторию X-10 - там еще никого нет вроде.

БАР

В баре разыгрывается драма. Смотрим и умиляемся - Рипли показывает свое лицо и убивает за раз 7-8 бандитов - СИЛОЙ МЫСЛИ (как контрик). Идём осматривать место бесславной гибели бандосов. Там где стояла Рипли находим записку(визуально её не видно, ищем внимательно). Появляется новое задание "Встретиться со Стражем".

Буфер-Свалка

Теперь ездим на машинах только до кучи на дороге, потом их в верх подбрасывает, а JJ застревает - кучу мусора на дороге оббегать по краям треба.

Встречаемся с Хьюго - он с братками Лехи Бормана - говорим - умиляемся гениальности плана - получаем новые инструкции - задание продолжается. Смотрим КПК - фотографию и бежим обратно к Бару.

Но на выходе нас поджидает еще один персонаж - Синоптик.

Синоптик пламенно просит помочь ему в нелегком деле - отбить своих сотоварищей у корпоративов (или корпоратцев), а как оплату он дает JJ - винтовку "Выхлоп" и указывает место. Идем . Находим винтовку, умиляемся что в ней всего пять патронов снайперских под СВД.

Тайник с винтовкой

Кстати, Хьюго говорит, что с корпоратцами можно не воевать - но на в этот раз не получиться!

Валим всех корпоративов, освобождаем заложников, общаемся с Синоптиком - узнаем много нового, в том числе про **Реку времени .**

Река времени

Приходим, спим под мостом - точка указана - мы слышим голоса и видим сны:

Кстати в последствии сны будут интересными и дальше.

Проснулись - далее направляем свои стопы в Бар, но прежде можно сходит за коротким диалогом к Гоше резанному около Хьюго.

БАР

На территории Бара, JJ наблюдает лейтенанта Рённ и капрала Форда. Следует короткий диалог, из которого ясно - что Рённ требуется Синоптик (видимо от разработчиков будут фиксы с доп квестами), который знает тропу на Генераторы, а также что скоро попрут мутанты - и следует активировать Долговскую минную защиту.

Как активируется защита - JJ давно знает - в КПК это описано - вот скрин описания:

После успешного отражения атаки и уничтожения 1-3-х прорвавшихся кровососов - ненадолго прощаемся с Рённ, и бежим к переходу на Армейские склады.

Около перехода на Дикую территорию - JJ встречает долговец - лейтенант Яковлев, и сообщает каким геройским способом погиб Ванька-Гитлер, кроме того лейтенант сообщает, что проходит поиск бандитов Ковцура.

В диалоге проскакивает информация что Андрей Че (группа ПОИСК) находиться на Янтаре-Буфере. С ним есть небольшой диалог.
В некоторых вариантах прохождения Андрея Че нет на Янтаре-Буфере.
Бежим на Армейские склады.

Армейские склады

На Армейских складах, JJ встречает Молоха, который просит помочь разобраться с бандитами - у него к ним счеты.

Соглашаемся.Убиваем всех, и оставляем в живых одного - это Димон Чингиз.

Допрашиваем его - он о ящиках не знает, убиваем.

Общаемся с Молохом, который пытается стать новым Грешником. У Молоха быть Грешником неплохо получается, он даже снимает с JJ Золотую Свинку - прощаемся.

(на этом наши приключения на АС заканчиваются)

Переходим на Радар…

Радар & Биолаборатория

При переходе с АС на Радар, JJ неожиданно атакует группа из 10-15 корпоративов. Отбиваемся - идем к Био-лаборатории.

У входа, как всегда нас встречает пока еще вездесущий Рённ с капралом.

Почему пока? Очень просто - Рённ убивает капрала, а из нашего разговора с Рённ следует - они были заражены инопланетной гадостью.

Вывод: подлец и нехороший редиска-Меняющий Лица, заразил всю группу и заставил с ним сотрудничать.

JJ вынужден оказать последнюю услугу Рённ.

(если вы забыли взять с собой СЕВУ - не беда, с лейтенанта Рённ снимете броньку).

Направляемся в Лабораторию.

Идём к коконам, помните - если вы предпринимаете враждебные действия по отношению к Рипли - вы автоматически погибаете.

Разговариваем, узнаем про стазис-камеру, про условия пленения и награду и соглашаемся на ее условия, она отдает JJ КПК и инвертор.

Направляемся в Припять…

Припять

В городе не задерживаясь идем сразу к полковнику Панцеру.

Можно где ни будь поблизости от здания кинотеатра - выложить винтовку Гаусса боеприпасы к нему, гранаты и какой нибудь комбез.

Идем сдавать задание. JJ арестовывают и сажают в клетку - до выяснения - аки зверя, но находится одна добрая душа - он кормит нашего Героя .

Чуть погодя поднимается тревога - к кинотеатру спешит энное количество выродков и они хотят мяса.

Полковник, как настоящий мужчина и боевой офицер, решает одним махом убить всех выродков ценой своей жизни, и приказывает всем уходить с места дислокации .

Уходят все и демонстрируется ролик и подвиг героя Панцера - молча скорбим…

Правда мертвым Панцера никто не видел…

Но один выродок таки выжил! И JJ если уж он хочет вызволить весь свой шмот - обязан завалить выродка.

Именно для этой цели, по зову интуиции, он оставил часть оружия греться под неуютным солнцем.

Во общем - убиваем выродка - сделать с Гаус винтовки это не трудно - забираем шмот из ящика напротив карты, проверяем его - и в путь к оставшимся Долговцам, разговариваем с лейтенантом.

По ходу пьесы прибывают еще выродки и JJ , как и все остальные , применяет второе правило выживания - отступление к выходу из стадиона на ЧАЭС - но не тут то было....

ЭПИЗОД - IV (Диверсанты)

локации: Восточная Припять, Лиманск, Госпиталь

Советы :

1. В теории можно использовать для передвижения хамер, но проще пешочком.

2. Передвигаться лучше ночью - там где по Припяти разбросаны трупы - стреляют снайперы - сразу на поражение.

3. квест Шестое чувство и поиск батерии для лэптопа осуществляется одновременно.

4. В ПДА, на вкладке "Карта", помечено расположение абсолютно всех группировок

5. Для удобства, и для того чтоб потом не метаться - по мере прохождения делайте пометки на лидеров - где и какой лидер.

6. Квест на поиск КПК Карася - надо брать до взятия задания на уничтожение грузовиков.

7. Если вы не очень хорошо стреляете - берите с собой очень много патронов на Генераторы (желательно взять еще гаусс винтовку с 150-ю аккумуляторами)

Задания Бормана & задание Гены Хакера

Появляемся не на ЧАЭС как планировалось, а в Восточной Припяти.

Видим Митяя - он говорит, что Борман будет очень рад видеть JJ.

Поднимаемся к Борману на Крышу - говорим - выдается задание: Шестое чувство Бормана.

Суть задания - на карте в ПДА отмечены места дислокации разных группировок - они собрались на сходняк, чтобы решить непростую задачку - что делать с группировкой Поиск, и как отключить Барьер - инверторы же не работают.

Но Борман подозревает что-то нехорошее (на то он и Борман)

(!) Надо еще поговорить с Монахом и Греком и тогда получаем задание вернуться к Борману. Я с Монахом поговорил, а с Греком нет (не приметил в темноте сразу) и Борман со мной не общался!

Также Борман рассказывает где найти Гришку Будулая. - он находится в доме с лианами - на самом верхнем этаже. Забираемся по лианам и вот он Гришка.

В общем суть басни - бананьев нема, и Гришка инвертор не чинит и Скряга помер.

Чуть ниже встретим Гену-Хакера, он молит, о том, чтобы JJ нашел батарею к ноутбуку, чтобы рассказать массу занимательных историй.
Не оставляем без своего внимания и старых знакомых Грека и о.Виталия. Они сидят рядом у костерка. Обязательно поговорите с ними.

Выполнение квестов:

Идем к Базе Долга, встречаем генерала Воронина - рассказываем о своих похождениях и стребуем долг - 150000 рубликов.

Тут же идем в соседний зал - там еще лежат отмеченные точками трупы. Видим неизвестных одетых в плащи и понимаем - это бандиты. У них стоит ноутбук - просим батарейку.

Безрезультатно - всех выносим и забираем с ноутбука батарею.

Попутно сообщаем Воронину о странном шуме - но он и ухом не ведет - таки генерал - таки сволочь.

К остальным группировкам лучше ходить ночью - почему? - снайперы!

В общем Ковцур с нами не хочет говорить.

А лидер наёмников, Слон, упоминает пропавшего Пастора (труп которго мирно покоится около базы Бормана, и используется как схрон).

С военными тоже разговариваем. У них даже есть ремонтник!. Главный у них - Капитан Ярославкин.

Берем задание Доказательства невиновности Поиска.

У Одиночек, у главного - Юры Камбоджа тоже получаем ценную информацию и про грузы и про предположительные планы наёмников, а также задание на Поиск КПК Карася.

Теперь осталась База Свободы.

При подходе к базе свободы странная тишина - поднимаемся окольными путями на второй этаж и видим кучу трупов.

Шмонаем и уходим.

Сдаем квест Гене Хакеру, получаем тонну различной информации из прошлого.

Поднимаемся к Борману...

Снайперы и доказательства невиновности группы ПОИСК

JJ получает новые задания - переманить на свою сторону Военных и Одиночек, а также уничтожить группу неизвестных снайперов. Кроме того, Борман просит с военных, в случае успеха - денег не брать а взять РПГ и 10 выстрелов к нему.

Снайперов, находим на хорошей позиции - второй и третий этаж школы. Всего их 6-ть человек.

Осторожно мины!

Также в трупиках находим занимательный КПК и несем его капитану Ярославкину.

Итог - военные больше не хотят уничтожать группу Поиск и выделяют из запасников РПГ и 16 выстрелов к нему (один в стволе).

По ходу передвижений по городу, около базы наёмников подбираем интересные листовки.

Недалеко от базы Бормана, остановились и наши старые знакомцы попы и тов.Грек. Разговариваем и с ними.

Развилки в квестовой линии .

Приходим к Борману - он сообщает про Пастора, и о своих планах на будущую атаку.
а) соглашаемся (делится на две развилки обозначим их 1а и 2а)
б) не соглашаемся.

Вариант 1а:
Идем к Греку - разговариваем про тонкости атаки, по пути решаем зачистить банду Ковцура - зачищаем, допрашиваем Ковцура о немецких ящиках - они в Лиманске - в вагончике. Уничтожаем бандита.

Приходит СМСина - Борман не доволен нашей разборкой с бандитами и требует затихариться - единственное "удобное" для этого место - Лиманск, за одно проверим и строительный вагончик Ковцура.
Идем за Греком - он выведет к переходу. Походу успешно валим 12-15 наймов решивших "перейти дорогу" JJ.

Вариант 2а:
идём к Греку в диалоге с ним отказываемся "зачистить банду Ковцура". Берём у стены взрывчатку и выдвигаемся к арсеналу наймов. Идти надо ночью (пока снайпер спит) выносим БТРы и охрану. С трупа одного из наймов снимаем КПК Карася. Кидаем взрывчатку под грузовики, радиосканер в слот, отходим в сторону и жмём кнопку. Возвращаемся к Борману он даст записку и переход на Генераторы. Перед тем как идти на Генераторы, не забываем взять письмо у о.Виталия и отнести КПК Карася Юре Камбоджа.

Вариант б : Не соглашаемся, идём к о.Василию берём у него письмо. Топаем в гастроном (не за тем о чём вы сразу подумали) там появляется Страж-Рипли.

По "старой дружбе" она показывает JJ переход на Генераторы.
P.S. этот вариант для "ленивых" так как теряется целый кусок интересного мода.

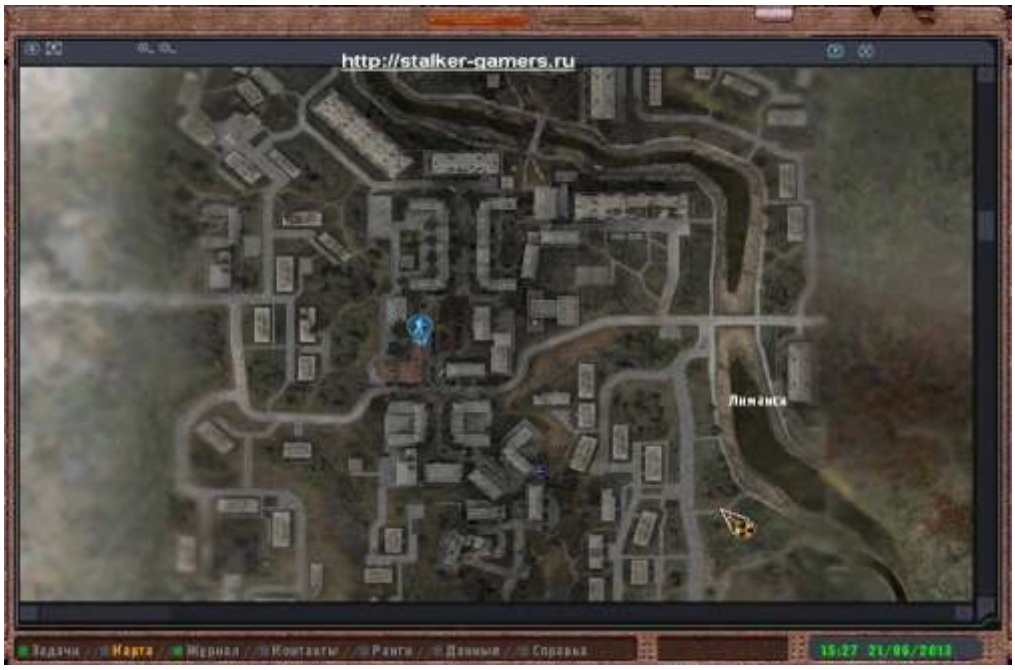
Лиманск

Вот он и Лиманск, в нем поразительно тихо и нет монстров - ждем засадный полк.

Поднимаемся на стройку - нас ждет долгожданная засада корпоративов. Уничтожаем, говорим с Греком, идем в вагончик. Вагончик пустой и JJ принимает решение пошукать по городу в поисках заначки Ковцура.

Опять атакуют корпоративы при нахождении шифров.
ДА, именно шифры находились у Ковцура в тайнике. А тайник на площади - около фонтана, в большом подвале, в большом зеленом сейфе. Сейф очень трудно "открывается" - удобнее всего сверху на углу:

Время — 15:24
http://stalker-gamers.ru


http://stalker-gamers.ru
Лиманск
Задачи / Карта / Журнал / Контакты / Ранги / Данные / Справка
15:27 21/06/2013

Уничтожаем корпоративов, боясь еще больших засадных полков пробиваемся к коллектору.

Совет: ни в коем случае не отпускайте далеко от себя Грека в Лиманске. Если он отойдет на предельное расстояние - он автоматически убивается.

Подходим к коллектору - ныряем - оказываемся в Госпитале.

Госпиталь

Вообще не интересно:

Ждем Грека, идем за Греком, разговариваем по душам с Греком, смотрим как Грек засыпает.

Не ждем пока Грек проснется - напротив , в этажерке есть сейф - открываем и достаем ключи.

Обновляется задание - пройти путем монолитовцев в Восточную Припять!

Вспоминаем информацию про ключи - лезем в КПК - читаем.

Говорим с Греком. Открываем переход.

Для установки - надо просто пройтись по центру метки!

Время - 19:43
http://stalker-gamers.ru
ВТОРОЙ КЛЮЧ

Время - 20:22
http://stalker-gamers.ru
ТРЕТИЙ КЛЮЧ

Советы:

Если JJ не поговорил с Греком, и тот не пришел к будущему порталу/переходу - то ни один из ключей не сработает.

Если JJ устанавливает ключи не порядку, то имеется возможность того, что какой то ключ не установится.

Восточная Припять .

Появляемся в Восточной Припяти. Идём домой (в точку расположения группировки Бормана). Отдаём шифр-таблицы найденные в Лиманске Гене Хакеру. Говорим с Греком, он забирает у JJ нож на "всякий случай" (грузовики в квесте "Арсенал наёмников" можно уничтожить колющим ударом ножа, правда при этом ГГ погибает от взрыва) берём у стены два бруска взрывчатки. И ждём до 21.00.

После 21.00 вместе с Греком проводим рекогносцировку местности и обсуждаем план атаки.

Здесь тоже имеется выбор:

а) идем в атаку в одиночку

б) идем в атаку с Греком

В общем уничтожаем все БТРы, уничтожаем всю охрану грузовиков и взрываем - задание выполнено - идем к Борману.

Советы:

1. идти в атаку следует только ночью

2. в одном из трупов охранников грузовиков находится КПК Карася - не потеряйте его.

3. трупы охранников на карте не видны - помните об этом.

4. Встречаемся с Греком около садика.

4.а) Говорим с Греком - и идем сразу на Базу. Говорим с Борманом, сдаем задание.

Не забываем поболтать с Греком, он вернёт JJ нож.

4.б) Говорим с Греком - отбегаем чуть в сторону и .... Грека убивают. Обновляется задание - "Найти Снайпера". Найти Снайпера легко - он валяется в огненной аномалии и на карте есть метка.

Либо убиваем сами Снайпера, либо ждем пока он умрет.

После этого сразу ищем укрытие от удара с воздуха - появляется вертолет - он очень хочет убить JJ !!!

Прячемся.

Прилетает еще один вертолет и начинается воздушный бой, в результате враждебный JJ вертолет сбит, а дружественный улетает. Говорим с Борманом, сдаем задание. На всякий пожарный еще раз говорим с Геной-Хакером.
5. запаситесь едой - на Генераторах кроме частей монстров есть нечего, разве что в торговле у кого рендомно выпадет.

6. Говорим с Борманом - отчитываемся о проделанной работе - он сообщает местоположение перехода на Генераторы (на нижнем уровне подвала гастронома у лестницы), сдаем задание на КПК Карася - идем на Генераторы.
7. Перед уходом на Генераторы поговорите с о.Виталием - он маякнет нужному человеку на Генераторах.

ЭПИЗОД - V (Солдаты Удачи)

локации: Генераторы, Варлаб

Вариант А . Передать записку Славену.

Электронное письмо приходит если были с Греком Лиманске, нашли шифр-таблицы и отдали их Гене-Хакеру.

При заходе на Генераторы, придет электронное письмо - где будет информация от Гены Хакера. Из этой информации мы узнаем секретную работу по поиску стазис-камер.
В общем когда JJ попадает на локацию Славен очень занят и его нет.
Ночью дежурят монахи, а днем группировка Поиск. Когда нужно - спим.

Вариант Б . Угнать грузовик

Еще в В.Припяти отказываемся от квеста Бормана на уничтожение наемников - и идем говорим с о.Виталием (без этого разговора Страж не появится). После бежим в Гастроном - там нас встречает Страж - которая и открывает путь на Генераторы.
Оказываемся на Генераторах - опять разговариваем со Стражем - задание активируется на "Угон грузовика" - все также идем через тоннель и убиваем кровососа - Далее все по плану. Отличие в том что

Ермолай хоть появится - но близко к базе в дневное время подходить нельзя - JJ автоматически проигрывает.

На базе находится искомый нами грузовик с стазис-камерой (задание: "Найти грузовик-2"), но при подходе к нему задание не зачтётся (оно зачтётся позднее, после высадки и разговором с Хьюго).

Задание Ермола на Мертвые артефакты.

Находим Ермола - он будет стоять в будке КПП - получаем задание на поиск артефактов в деревне зомби.

Деревушка находится на семь часов от места базы группировки Поиск, и деревушка такая одна - карта будет чуть позже.

В деревне будут из монстров: кровососы - 2 шт., много собак, псевдособаки - 2шт., зомби трудноубиваемые - 27шт.

У трудноубиваемых зомби находятся внутри артефакты - именно их и хочет заиметь Ермол.

Убиваем - сдаём задание. Выясняется - что это как бы мертвые артефакты - из них выпита энергия зомби для поддержания своей жизни. Ермол дает два варианта разговора:

- сдаются просто так артефакты, и последующим диалогом JJ спрашивает о возможности встречи с Стрелком. На что Ермол говорит о шёпоте, и о том что Стрелок бывает на Генераторах и базе. Кроме того появляются ветки квестов: Мертвые Артефакты и видимо неактивный на встречу с Стрелком.

После разговора с Ермолом идем к Лоцману - он стоит на цистерне - разговариваем - бежим на старый КПП - там встречаем Синоптика и разговариваем про "мертвые артефакты". Оказывается плохо убиваемые зомби с артефактами - это бывшие выродки

- JJ торгуется и не отдает артефакты - задание провалено.
- JJ торгуется и "со скрипом" отдает артефакты - но никаких активных заданий не появляется.

Стрелка пока JJ не встретил.

Далее говорим с Немцем - рядом с Ермолом и вызываем Славена. Затем еще раз вызываем Славена (либо сразу нижний диалог) - видимо недоработанные задания.

Угон грузовика со стазис –камерой.

У Славена возможны две ветки диалога и угона грузовика:

а) он одобряет план и задание "Письмо для Славена" считается выполненным, дожидаемся 21.00 - пересменки - на базе говорим с о.Леонидом и угоняем грузовик.

б) Предоставляем неверную информацию, Славен JJ не доверяет и приходится действовать практически в одиночку (задание "Письмо для славен" считается проваленным) - дожидаемся 21.00 - пересменки - приходим на базу через тоннель - говорим с о.Леонидом и угоняем грузовик.

Пригоняем за 1минуту и 30 секунд грузовик в определенное место указанное на карте, выходим из машины и сохраняемся.

в других случаях грузовик взрывался при попытке угона
Совет: В машине сохраняться нельзя - при перезагрузке она будет заблокирована.

Прилетает вертолет с Хьюго - он оказывается работал все это время на Корпорацию - что не удивительно, исходя из всех выполненных заданий по поручению.

Вариант 1 окончания мода - отдаем грузовик Корпорации. Смотрим ролик и игра заканчивается.

Наемник Джей Джей встречается в контрольной точки с сотрудником СБ GRC Хьюго и согласно контракта передает груз, на чем его миссия считается закрытой.

Вариант 2 окончания мода - не отдаем грузовик Корпорации, JJ убивает корпоративов вместе с Хьюго (убивается также трудно как и выродок).

(у Хьюго забираем интересный артефакт)

Далее JJ садится в машину и за 2,4 (две минуты сорок секунд) успевает прибыть на базу говорит со Славеном и .... происходит Выброс JJ теряет сознание... когда JJ приходит в себя - за бункером Выброс,

Немец погиб, а в бункер вваливается ксеноморф. Все кто был в бункере, валятся на пол без сознания, кроме JJ соответственно - ему выпала честь остановить ксеноморфа.

Вариант 2.0 .... JJ не успевает найти Пульт, и Меняющий Лица убывает на свою родную планету. ИГРА ОКОНЧЕНА

Ксеноморф в бункере управления Барьером (надеюсь все знают где это - во второй шахте лифта) стоит у пульта, и тут начинается.....

Вариант 2.1... JJ, не соглашается на условия и уничтожает Пульт, в то время как Меняющий Лица наносит ментальные удары - общечеловеческий долг выполнен - ИГРА ЗАКОНЧЕНА.

В сложившейся ситуации наемник Джей Джей принимает решение ликвидировать пульт управления барьером, тем самым побеждает ксеноформа "Меняющий лица"

А за кулисами Межгалактический суд видимо в восторге пленяет на выходе из бункера Меняющего Лица.

Вариант 2.2... JJ, соглашается на условия и отключает Пульт в обмен на жизнь. А затем погибает от коварного Меняющего Лица - ИГРА ЗАКОНЧЕНА! А за кулисами Видимо Меняющий Лица убывает на свою родную планету.

Наемник Джей Джей принимает решение отключить барьер, чем спасает свою жизнь и отпускает ксеноформа на свободу.

Вариант 3... JJ действительно угоняет машину, но не торопится вообще ее ни кому отдавать - он просто ее по пути взрывает. При этом задание угнать Грузовик считается проваленным.

Далее JJ, не теряется и бежит в бункер - открывает дверцу и попадает в Варлаб. В Варлабе уже шпарят ментальные удары вовсю - JJ бежит к пульту.

По пути ему встречается невесть кем оставленный РПГ7

Далее все просто - входим разрушаем и уходим - ИГРА ОКОНЧЕНА и враг навечно под колпаком!

Варианты сюжетных окончаний игры.

1. Вариант - JJ отказывается уничтожать наемников в Восточной Припяти, встречает Рипли/Стража и идет на Генераторы. Квест на Ермола не выполняется.

2. Вариант - JJ отказывается уничтожать банду Ковцура, и уничтожает наемников, и идет на Генераторы. Квест на Ермола выполняется.

3. Вариант - Ковцур и его группа уничтожена, найдены монолитовские врата из Госпиталя в Восточную Припять, наймы уничтожены, Грек жив. Квест на Ермола выполняется.

4. Вариант - Ковцур и его группа уничтожена, найдены монолитовские врата из Госпиталя в Восточную Припять, наймы уничтожены, Грек мертв - расшифрована секретная информация. Квест на Ермола выполняется.