

<http://the-zone.ru> – сайт разработчика. Там же фиксы и патчи...

### Важные замечания

! Выброс пережить в местах меток на карте - точно в центре любой метки.

! Во время выброса в руках не должно быть оружия (выпадет...).

! На некоторых локациях НПС-ы видят сквозь стены, ведут перестрелки сквозь стены.

! ПДА продавать можно. Продавать, намного выгоднее, Сычу на Скадовске или Сидоровичу на Кордоне.

! Арты продавать можно.

! Части животных продавать можно. Из квестовых – 10 лап снорков, в Пустых землях, 10 хвостов собак в Рыжем лесу, 5 хвостов собак на Затоне (дадут), + из оригинальной игры – у Сидоровича, Бармена, Сахарова.

### Схема прохождения

Восточный каньон (Шеф, бармен, Матвейч, Morder, Серый, Алекс Стар, Влад Волк, Серега Спайк)

- Водохранилище (сайга, тайники-патроны, медикаменты)
- Юпитер (Детектор Велес, энергоблок, арты)
  - Затон (Тремор, Ной, Наемники, Борода, Сыч, Султан, Гронт)
- Юпитер (Озерский)
  - Черное озеро (кейс, Заря)
    - Мертвый бор (арты, РПГ-7)
  - Черное озеро
- Юпитер
  - Путепровод (патроны)
    - Восточная Припять (Гаусовка, Экза, СВД, РПК,...)
    - Припять (SCAT-9M, Берил, Страж Свободы, комбез Монолита, + Вал + патроны + арты)
      - Генераторы (экза Драконов, ПКМ, ПКМ-тактик, АК-47)
  - Припять (Командор)
    - Радар
      - Воен-склады (Кеп)
        - Мертвые топи (Охотник, Леша Корсак, Болотный доктор)
      - Воен-склады
    - Радар (Выжигатель)
      - Рыжий лес (Аллигатор, Лесник)
  - Радар
    - Воен-склады
      - Мертвые топи (Болотный доктор, Леша Корсак, Свист)
        - Пустые земли (Блаинд, Джокер)
          - Свалка (Прапор, Шульга)
            - Бар (бармен)
              - Дик. тер
                - Янтар (Сахаров, Чехов)
                  - Мертвый город (Круглов, кейс, дневник)
                - Янтар (Сахаров)
              - Дик. тер
            - Бар (бармен)
        - Свалка (Прапор, Шульга)
          - Кордон (Фанат, Сидорович)
            - Болота (проводник, Холод, Каланча, Суслов)

- Кордон (Сидорович)
  - Свалка
    - Бар (бармен)
- Воен-склады
  - АТП (Валериан)
- Воен-склады
  - Бар (бармен)
  - Свалка
- Пустые земли (рюкзак Митяя)
  - Свалка
    - Кордон (Сидорович)
    - Свалка
      - Бар (бармен)
- Воен-склады (Лукаш)
- Радар (Чехов)
  - Воен-склады
    - Бар (бармен)
    - Свалка (Шульга, Семен)
      - Темная долина (Шухер, Йога, Боров)
    - Кордон (Варяг)
    - Свалка (Варяг)
      - Бар (Варяг, Пличко, Воронин, Вряг)
  - Воен-склады (Варяг)
- Радар
- Припять (Нестеренко, Наливайко)
  - Радар
    - Воен-склады (Варяг)
      - Бар
      - Свалка
        - Агропром
          - Подземелье Агропрома (флешка, экза)
          - Агропром
      - Свалка
        - Бар
          - Янтар (Сахаров)
            - X-16 (Игнат)
          - Янтар (Сахаров)
            - Мертвый город
              - АТП
      - Рыжий лес (Аллигатор, Лесник, Джагер)
        - Зброшенная деревня (хвосты, винторез)
      - Рыжий лес (Лесник, Джагер)
        - Лиманск (Кром)
          - Госпиталь
  - Генераторы (экза Драконов,ПКМ, ПКМ-тактик, АК-47)
    - Воен-лаб (Ирбис)
  - Генераторы
    - ЧАЭС (РПГ+заряды, снайперский Абакан)
    - ЧАЭС2 (дет. Лебедева, Проводник)
      - Бункер упр. (экза, SCAT-9M)
        - Саркофаг (Экза, Рюкзак Шрама)
      - Бункер упр.
      - ЧАЭС2
      - ЧАЭС
  - Генераторы

- Воен-лаб (Ирбис)
- Генераторы
- Припять
- Радар
- X-10
- Радар
- Припять
- Генераторы
- Воен-лаб (Ирбис)
- Генераторы
- Госпиталь
- Пещера1
- Рыжий лес
- Лиманск (Кром, подвал)
- Рыжий лес
- АТП
- Воен-склады (Варяг, Аня)
- Бар
- Свалка
- Пустые земли (Блаинд)
- Пещера2 (дверь1, дверь2, дверь3, Шрам)
- Рыжий лес
- Радар
- X-10
- Путепровод
- Юпитер
- Водохранилище
- Восточный каньон (Шеф)

## Прохождение

### Условные обозначения:

- **XXXXXX** – название текущей локации ГГ;
- **XXXXXX** – название текущей локации ГГ, с учетом “вложенности” в другие локации;
- **XXXXXX** – название локации главного направления (цель ГГ);
- **XXXXXX** – ключевая информация полученная ГГ;
- **XXXXXX** – изменения в версии 3;
- **XXXXXX** – казусы мода.

- **Восточный каньон**(предбанник)
  - достаем оружие, вешаем патроны на “пояс”, встречаем собачек;
  - идем в Бар;
  - говорим с Шефом, узнаем о задании и не торопимся “на ночь глядя”, в зону (**фотографию просмотреть невозможно, ее нет в инвентаре!?**);
  - говорим с Барменом, просим комнатку для ночлега, узнаем о РЕЖИМЕ прохода через блокпост, но Бармену намекаем, что пойдём ”другой” дорогой – узнаем, где найти тех кто знает ”другую” дорогу;
  - идем на диванчик, спать до утра;
  - идем по наводке Бармена оставляя крутояр по правую руку (!по пути можно пошарить в озере, найти CD, чтобы ПОТОМ не бегать!), находим лагерь сталкеров (двое около палатки);

- говорим с Матвеичем и Morder-ом (!запоминаем, что Morder в плаще и противогазе!) узнаем про "поле артефактов" – Пустые земли;
- выполняем задание (метка на карте + собачки);
- возвращаемся, докладываем, получаем новое задание (Morder-а лучше с собой не брать);
- забираем тайник (там же где в Солянке, Шраме и т.д.) и содержимое ящиков;
- возвращаемся к костру, говорим с Morder-ом, делим хабар (НЕ ЖАДНИЧАЕМ!), говорим с Матвеичем...;
- идем в деревню, что ниже по склону, "подлизываться" к торговцу;
- берем задание на артефакт, идем к метке на карте, поднимаемся на чердак основного здания, смотрим у стен чердачной постройки...;
- спускаемся, мимо авиабазы, в "городок":
- на первом этаже центрального здания говорим с Алекс Старр... (сдаем CD, забираем CD) + узнаем примерный путь на Дикие топи (с Арм. складов);
- в подвале говорим с Владом Волком – рассказывает о своей беде и человеке "в плаще и противогазе". Здесь же можно прикупить дрови;
- идем в дальнее здание, за гаражом, на втором этаже берем задание у Кирилла Полубояринова – выполняем...;
- идем к человеку "в плаще и противогазе" говорим о Максе. Направление1 - Водохранилище;
- сдаем задание Крохобору, получаем детектор артефактов, берем второе задание;
- идем к бармену Борману, узнаем о Серее Спайке;
- сдаем второе задание Крохобору, узнаем месторасположение прохода Тайная тропа и что туда без снаряги лучше не соваться + совет заглянуть на авиабазу;
- идем на авиабазу говорим с Серым, узнаем об ученых на Юпитере, подземном Путепроводе, Восточной Припяти, Припяти (западной), ученых на Янтаре. НаправлениеX – Янтарь;
- идем в "городок" в пятиэтажку пообщаться с Сереей Спайком - уточняем путь на Юпитер, узнаем о редком артефакте Мебиус... Направление2 – Юпитер;

### Путь первый

- идем на блокпост, говорим с часовым у шлагбаума, с майором у ворот – берем задание на Джокер;
- **Водоохранилище:**
  - идем левой стороной, в развалинах и на дороге есть приличные артефакты;
  - говорим Мах Растаман в деревеньке правее ж-д тоннеля, узнаем о двух тайниках в Ангаре и месторасположение базы группировки Свобода (Военсклады). Если товарищ Мах-а не живой – ищем рядышком Сайгу (хороший ствол)!;
  - идем в Ангар за тайниками: "в самом низу" – в дальнем ангаре, "в самом верху" – в ближнем от входа + тушканы;
  - идем по дороге, встречаем Путника, показывает переход, предупреждает о бандитах на Юпитере.

### Путь второй

- идем к переходу Тайная тропа (северо-восточный угол локации);
- **Мертвый бор...** (артефакты, оружие - в ящиках под камнями)  
(ГГ ничего не знает о месторасположении перехода на Черное озеро!!!).
- **Черное озеро...** (на водонапорной башне, в деревеньке – костюм Заря)

(ГГ ничего не знает о месторасположении перехода на Юпитер!!!).

- **Юпитер:**

- проходим бандитов: можно "по тихому" – по контейнерам, а можно и пошуметь...;
- заходим в ж.д. тоннель, подбираем Слюду;
- можно заглянуть в сооружение, где был "Оазис" (в ориг.) – рюкзачок с артами и ящик с оружием;
- идем в бункер ученых, говорим с Германом и Озерским, берем задания, узнаем о местоположении переходов на Затон (разрушенный мост за цементным заводом) и Черное озеро (юго-восточные ворота на заводе);
- идем на ст. Янов, говорим с Азотом (может погибнуть, если ввяжется в перестрелку с зомби!? Не забирать инструменты! Лучше переиграть...), узнаем о переходе в подземный Путепровод, Направление1 – Путепровод, Направление2 – В.Припять;
- берем задания на Додж в Копачах (местоположение Доджа немного изменено), на инструменты для ремонта;
- гоним Додж через мост, по дороге, за депо поворачиваем к станции – получаем прокачанный комбинезон Заря;
- идем за инструментами №1: завод Юпитер – на стеллаже, в загородке, рядом с упавшим вертолетом (аномалию преграждающую путь обходим по ящичку на стене!); по пути собираем артефакты + на заводе перед входом в корпус, за зеленой будкой, Мамины бусы, в верхнем переходе между корпусами - пленка;
- идем к юго-восточным воротам;

- **Черное озеро:**

- обходим "бункер ученых" слева вдоль колючки, видим провал в земле, спускаемся и далее: прямо; направо вдоль ж.д.; налево в проход; прямо; вдоль трубы у правой стены; в комнате – направо; по коридору; по столам в комнату с МОЗГОМ – в правом дальнем углу контейнер;
- на водонапорной башне, в деревеньке – костюм Заря;
- можно заглянуть в Мертвый бор (ГГ ничего не знает о месторасположении перехода с Черного озера в Мертвый бор!!!), пособрать арты, оружие (если еще не были).

- **Мертвый бор...** (артефакты, оружие)

- **Черное озеро...**

- **Юпитер:**

- от завода можно пройти вдоль канала, вплоть до цементного завода – собрать арты;
- идем за инструментами №2: цементный завод – на 2 этаже, за емкостями, в отдельном здании с подземными коридорами + заглядываем в тайничок Стрелка;
- на обратном пути можно заглянуть: на роторный экскаватор; на "склад Свободы" (из ориг.), забрать РПГ;
- сдаем инструменты Азоту, ремонтируемся, апгрейдимся;
- идем в бункер ученых, сдаем квест Озерскому, получаем улучшенный детектор артефактов;
- идем на разрушенный мост за цементным заводом к переходу на Затон.

- **Затон**

- идем в пещеру, в виде трех-листника у сгоревшего хутора (где был контролер в ориг.), рядом 2-3 десятка единиц разной живности, к Тремору (если Тремор мертв – погиб в аномалии, переигрываем с сейва до захода на локацию);
  - берем задание на хвосты, идем к Ною;
  - забираем хвосты, берем задание на Арбалет (можно заглянуть в ложбинку правее баржи Ноя – поднять Ромашку);
  - Арбалет в верхней пещере комплекса пещер (что у заправки, на пути к железному лесу), запрыгиваем с искореженной аномалией земли, в левый проем, смотрим под ноги, если не находим – еще раз “утюжим” пещеру в приседе с нажатой клавишей “Использовать” (даже если невидим, он отчетливо ”брякает” под ногами), можно и гранатой ковырнуть;
  - идем на базу наемником (в ориг.), берем задание на контролера, рядом с базой...;
  - берем задание на “прибор с вертолета”, идем на “плато” – “под брюхом” хвостовой части вертолета желтое пятнышко, сдаем задание;
  - идем сдавать арбалет (левее ”сосна-дуба” можно поднять Слизь);
  - идем в пещеру к Тремору, отдаем хвосты, обещаем подойти ночью, около 2 часов;
  - идем на “Скадовск”, при подходе отстреливаем в округе живность (во избежание ”свалок” сталкеров в дверях!);
  - говорим с Бородой, берем задание поговорить с бандитами;
  - говорим с Сычем, берем задание на ”оружие ВОВ” + продаем ПДА, можно прикупить патронов и, при желании, SCAT9M;
  - идем на Шевченко, разговариваем со Степухой, Султаном, возвращаемся – получаем вознаграждение (ждать 3 часа);
  - говорим с Гронтом, берем задание на документы в лаборатории под ”железным лесом” (юго-зап. угол локации), выполняем (Гронта лучше не брать),
  - идем к ”железному лесу”, при подходе к лаборатории ”включается” контролер – либо быстро спускаемся по круговой лестнице в лабораторию, берем документы и убегаем; либо быстро прорываемся к контролеру и “выключаем” его, а потом уже идем за документами + рядом рюкзачок;
  - идем сдавать документы + обещаем помочь с бандитами;
  - ждем Тополя, говорим, бежим к портовым кранам, опять говорим с Тополем, разбираемся с бандитами, берем кейс в помещении где был Султан; сдаем задание Борде;
  - говорим с Карданом, узнаем про Дегтярева в В.Припяти, берем задание на гаусовку;
  - можно поискать рюкзачки: земснаряд; завод (самосвал внутри цеха + у дальних ворот за электродвигателем); лесопилка (чердак); база наемников (контейнер); ПЗРК (вспомогательное здание ++ подвал), на выходе из тоннеля, у вертолета можно подобрать Слизь;
  - около 2 часов ночи идем в пещеру к Тремору, берем задание на Глаз дракона (сомнительный арт, от которого вреда больше чем пользы) забираем арт (5-7 кровососов + химеры);
- Юпитер:**
- идем в бункер ученых, сдаем квест Герману, узнаем о трех экспедициях;
  - говорим с Новиковым узнаем о базе Чистого неба на Болоте, берем задание;
  - можно прикупить энергоблок для экзы – пригодиться;



- можно заглянуть в фуру, что у бывшей базы наемников (в ориг.);
- идем на завод к переходу в Путепровод (ищем лифт, который починил Азот);
- **Путепровод** (много зверья, зомби – идем до вертикально лестницы вверх).
- **Восточная Припять:**
  - у Прачечной базируются монолитовцы (хорошие стрелки!);
  - быстро уходим влево и вдоль домов прямо, выбегаем из зоны видимости;
  - идем к КБО Юбилейный, слышим звук перестрелки – бегом на помощь... + зачищаем все в округе;
  - говорим с Зулусом, он рассказывает, что **Дегтярев в X-8** и включает лифт - спускаемся;
  - говорим с Ваню, он ведет к Дегтяреву – говорим, узнаем про пропавшего Бродягу и Гарику в школе, берем задание;
  - идем в школу, заходим через центральный вход, по холлу направо, по лестнице в подвал, говорим с Гарику – узнаем где гаусовка, обещаем принести карту из прачечной;
  - взять карту мешают монолитовцы, идем за адекватным оружием (**и откуда, только, ГГ узнал о ТАЙНИКЕ!?**). Идем к девятиэтажкам с лианой, поднимаемся на 9 этаж дома, что слева, находим РПК, СВД, экзу;
  - идем за картой. Зачищаем монолитовцев (удобно из общаги напротив). Карта в стиралке между вагончиками (**получается, что ее можно было взять и "по тихому"!**);
  - идем к школе, сдаем карту Гарику;
  - идем за гаусовкой к универмагу. Заходим со стороны гастронома и выносим, около него, контролера и его свиту.
  - в универмаге спускаемся в подвал с коммуникациями, на самый нижний уровень, с лестницы направо – за крайней колонной гаусовка. Выходим через любой выход;
  - приходит SMS от Бродяги, идем спасать Бродягу к Книжному магазину (издали из СВД убрать монолитовцев в автобусе и холле магазина... + 3 у "антенны" + 1 (быстро) охраняет Бродягу на 2 этаже);
  - сопровождаем бродягу к Юбилейному, защищаем (**маршрут возвращения изменен – за книжный магазин, между девятиэтажками, через арку (много собак) во двор где была огненная аномалия (в ориг.) и далее вдоль домов...**), говорим.
  - в коридоре первого этажа видим всю "компашку", говорим с Дегтяревым..., нападают монолитовцы;
  - гасим монолитовцев (удобно из окон второго этажа рядом с западным и главным входами, Вал и СВД в помощь);
  - говорим с Зулусом (**если он ранен, диалога на лечение нет???**) или еще с кем-нибудь – узнаем месторасположение **прохода в З.Припять** (на западе за строительным вагончиком). Направление – Припять;
  - собираем лут (можно в рюкзачок, или туже "стиралку" – их, в этом моде, не грабят): лекарства, ПДА, Гроза, Вал, РПК, ПКМ, + "штурмовой Абакан" (в рюкзачок и забрать на обратном пути); идем на Юпитер.
- **Путепровод...**
- **Юпитер** - сдаем лут (все кроме ПДА), ремонтируемся.
- **Затон** - сдаем гаусовку Кардану, продаем Сычу ПДА.
- **Юпитер...**
- **Путепровод...**

- **Восточная Припять...**(идем к переходу в З.Припять).
- **Припять** (куда идти, кого искать, где переходы!?):
  - встречаются псевдопсы, на крышах гранатометчики и снайперы;
  - идем в сторону подземной стоянки, по пути забегаем в гостиницу (ком. №26) и забираем SKAT9M;
  - на подходе к стоянке встречаем сталкеров – предупреждает об опасности;
  - на стоянке Свобода...;
  - на выходе опять встречаем сталкеров, говорим – советуют зайти в д. сад переговорить с командиром (Командор);
  - на втором этаже д.сада говорим с Командором, рассказывает, что пройти на Янтарь можно через **Радар** и **Воен.склады**. указывает **месторасположение перехода на Радар** (по алее, налево и прямо по проспекту);
  - можно кружным путем (по алее, до конца и направо) сходить к автовокзалу за костюмчиками (Берилл – у вертолета, Страж свободы – чуть дальше, в яме у костра) и патронами к Валу (у вертолета);
  
  - можно сходить на Генераторы разжиться экзой Драконов и пулеметом Клоуна (переход симметрично, относительно проспекта, переходу на В.Припять)
- **Генераторы:**
  - от входа направо, мимо перехода (на ЧАЭС) к ложбинке находи труп Клоуна№2, забираем пулемет (если трупа нет придется идти к Ирбису и брать задание на Клоуна – зато будет ДВА пулемета);
  - идем вперед, вдоль ограждения, до разрушенной деревяшки, в печи в ручзачке забираем экзу Драконов;
  - возвращаемся...
- **Припять**
  - идем на Радар (готовимся к встрече с монолитовцами!);
- **Радар:**
  - **монолитовцы куда то подевались!?**
  - вспоминаем, что говорил Сыч на счет дверей с кодом – идем к сетчатому забору, в дыру, направо, по лестнице вверх, вводим код (7164129) – узнаем где **тайник с оружием ВОВ** (на Болоте у перехода на Агропром).
  - идем по дороге (можно и через лес + арты пособирать) в сторону перехода на Воен-склады;
- **Воен-склады:**
  - идем налево, в горочку, за вагончик к кунгу – говорим с Кеп-ом;
  - уточняем **дорогу: на Янтарь – Кеп советует расспросить в Баре**, а дорогу в Бар найти по указателям; в **Мертвые Топи** - Кеп советует найти **указатель с надписью РИО**. Направление1 - Бар;
  - идем по дороге к первой развилке, на указателе, из нового, только направление на **Мертвый город**;
  - идем налево, к второй развилке, на указателе, из нового, направления на **базу Свободы, БАР, РИО** (Мертвые топи);
  - идем на базу Свободы, на входе разговариваем с Димкой Гриф – узнаем где базируются торгаш и техник;
  - идем к технику, ремонтируемся и вымениваем на водочку ПСО-1 (если сохранили снайперский вал, устанавливаем);



- общаемся со Скрыгой, Максом (с Лукашом не общаемся, а если общаемся, то не берем задание на Чехова!);

### Путь1

- идем в Мертвые топи выполнять задание по CD для Лёши Корсака

### Путь2

- ЗАБЫВАЕМ, пока, о задании Лёши Корсака и идем на Бар (см. ниже).

### **Идем по первому пути:**

- идем к указателю РИО и следуем в заданном направлении, у колючки переход (можно в избушке на болоте прихватить комбез Свободы).

#### **- Мертвые топи:**

- спускаемся к тоннелю левее перехода, говорим с кем-нибудь из сталкеров, узнаем где найти Лёшу Корсака (рыбацкий хутор – за мостом налево),
- говорим с Болотным охотником, берем задание на химеру (только ночью). Можно засветло сходить на разведку к будущему месту охоты (зачистить район);
- идем на рыбацкий хутор отдаем диск, берем задание сходить к Болотному доктору;
- идем в избушку доктора (Солянка и пр.) берем задание на лекарство для раненого в Рыжем лесу (!??);
- возвращаемся к Корсаку узнаем дорого в Рыжий лес;

#### **- Воен-склады...**

- **Радар** (прямо по дороге, никуда не сворачивая)...

#### **- Рыжий лес:**

- у моста в автомобильном тоннеле в БТР-ах – вал и патроны, в лесу (заповеднике) хорошие артефакты, в бандитской пещере гранатомет "Бульдог", в танке, где в оригинале телепорт – ПКМ,
- у костра на выходе из заповедника, говорим с Аллигатором;
- говорим с Лесником, узнаем, что лекарство у "грабителей" в пещере;
- наказываем грабителей, открываем решетчатую дверь, идем направо в "норку" за лекарством ("Бульдог" из зеленого шкафа убрали) и в обратный путь...;

#### **- Радар...**

#### **- Воен-склады...**

#### **- Мертвые топи:**

- идем к доктору, отдаем лекарство;
- дожидаемся ночи, выполняем задание на Химеру (после выстрелов надо немного подождать!), получаем награду, спим до утра;
- идем на рыбацкий хутор к Корсаку, говорим;
- узнаем как попасть в Бар минуя Воен-склады (через Пустые земли и Свалку); про "мужика в избушке" похожего на мутанта"; про наличие Поля артефактов.

### Направление2 – Пустые земли.

- у костра находим Свист-а, который проводит до перехода (переход под трубой, между понтонами).

#### **- Пустые земли:**

- нам в избушку на полянке (в пещеру, что под камнями, в сев-зап. углу локации, можно и не ходить – винторез и костюм СП-99М убрали !?);
- можно заглянуть в подводную пещеру - помимо артов, можно найти СВД "Дальнобойщик", а в валунах у узкого болотца 100 патронов к ней;

- идем в избушку к Блаинд-у. Он просит за информацию о Джокере 10 стоп снорка, отдаем получаем метку на карте (чуть выше карьера);
- идем забирать Джокер (детектор и болты в помощь);
- идем к переходу на Свалку;
- **Свалка:**
  - говорим с Прапором, Шульгой;
- **Бар:**
  - идем к бармену, рассказывает о дороге на Янтарь и местоположении **перехода на Дикую территорию**;
  - берем задание у Брома на штурмовой Абакан, и тут же его сдаем (если не забыли подобрать в В.Припяти при защите КБО);
  - у осведомителя Крюгера можно купить метку на тайник стрелка (**но метка не появляется!?**);
  - у техника, там где была Арена (в ориг.) можно проапгрейтить SKAT9M или экзу ;
- **Дик. Тер**
  - говорим с кап. Кружилиным – предупреждает о наемниках и военных;
  - воюют все против всех, ГГ нейтрал;
  - идем через стройку, по тоннелю и далее по дороге до перехода (**ГГ ничего не знает о месторасположении перехода!?**) на Янтарь;
- **Янтарь:**
  - идем ПРЯМИКОМ к Сахарову;
  - у окошка Сахарова стоит Семенов заходим в соседнюю комнату, разгружаемся полностью (придется долго бежать...), ждем пока Семенов не станет в угол;
  - идем к Сахарову, говорим, узнаем о **переходе в Мертвый город** (западные ворота завода) и сразу БЕГОМ на завод к восточным воротам, спасать Чумака - справа от ворот, около мастерских;
  - когда стрельба стихнет и Чумака прейдет в мастерские, говорим (**Ничего нового по поиску, зачем вообще этот диалог, это задание!?**);
  - теперь можно (при желании) вернуться к Сахарову – поторговать, сдать арты и т.д.
- **Мертвый город** (Круглов + 2документа + кейс)
  - Круглов (слева от горкома в полуразрушенной пятиэтажке в угловом подъезде на верхнем этаже): поговорить, + выполнить задания и поговорить + довести до перехода и поговорить (**что бы не было "затыков" на лестнице – быстро выбегаем из здания и ждем внизу Круглова**);
  - документы на 2 этаже в горкоме и школе;
  - кейс искать в северном углу локации: вертолет, еще вглубь, труп за деревом.
- **Янтарь:**
  - после перехода на Янтарь, защищать Круглова, пока не дойдет до вост. ворот, говорим;
  - идем к Сахарову, говорим, узнаем о **пропавшей на Болоте экспедиции**.  
Получаем совет зайти в Бар для уточнения... Направление – Бар.
- **Дик. Тер...**
- **Бар:**
  - идем к бармену, узнаем, что **на Болото лучше попасть с Кордона**, путь может подсказать местный торговец. Направление - Кордон;
- **Свалка:**

- говорим с Шульгой в вагончике – уточняет **путь на Болото: "по дороге не сворачивая до конца"**. При этом, умалчивает, что мы попадем не на Болото, а на Кордон!? А если и дальше пойдем "по дороге не сворачивая до конца" то попадем к военным!?

- обещаем передать "Привет!" Азоту;

- **Кордон:**

- говорим с Фанатом узнаем, где торговец;

- идем к Сидоровичу, общаемся – указывает **место перехода на Болото**.

- **Болото:**

- идем на Рыбацкий хутор (из ориг.);

- говорим с Митяем, Проводником – проводит на базу Чистого неба;

- говорим с Холодом, Каланчѐй, Сусловым;

- помогаем разобраться с ренегатами (- получаем СМС от Каланчи);

- говорим с ремонтником, отвоевываем инструменты, опять говорим...;

- говорим с Каланчей (получаем винторез ТК1, броньку ЧНЗА + задание на Лебедева);

- можно взять тайник с оружием ВОВ (в записке, которую нашли за дверью с кодом на Радаре, указано место "возле перехода на Агропром").

**!!!Но! ГГ еще, как бы, не знает где переход на Агропром – ему никто не сказал – да и сам переход еще "не работает", т.е. его НЕТ !?**

- можно заглянуть в пещерку под мостом - там арт. Колобок;

- **Кордон:**

- поговорить с Сидоровичем – задание на Валериана. Направление - Бар;

- задание на осмотр ящиков в вагоне...(вагон в ж/д тоннеле, в нем есть ящик – но не тот. Нужный ящик рядом - около БТР-а.)

- идем сдаем сканер...;

- задание на документы - документы на блокпосту (в сейфе на 2 эт.).

- **Свалка...**

- **Бар:**

- говорим с барменом (заказываем оптику на Винторез ТК1 – **ждать сутки** + задание на рюкзак Митяя – Пустые земли, склон холма у болота где карьер);

- говорим с ремонтником (Слепой) – **Валериан на АТП, проход через базу наемников**. Направление – АТП.

- **Воен-склады** (говорим с наемником Васькой Мясником – база наемников, идем в ворота - переход).

- **АТП** (поговорить с Валерианом + торговец Гога). Направление – Кордон.

- **Воен-склады...**

- **Бар...**

- **Свалка...**

- **Пустые земли:**

- по описанию в задании - рюкзак Митяя и обыскать трупы двух его товарищей (левее и правее вагончика);

- если впервые на локации, идем в избушку к Блеинд (и далее по описанию, см. выше).

- **Свалка...**

- **Кордон** (поговорить с Сидоровичем. Направление - Воен-склады, Свобода).

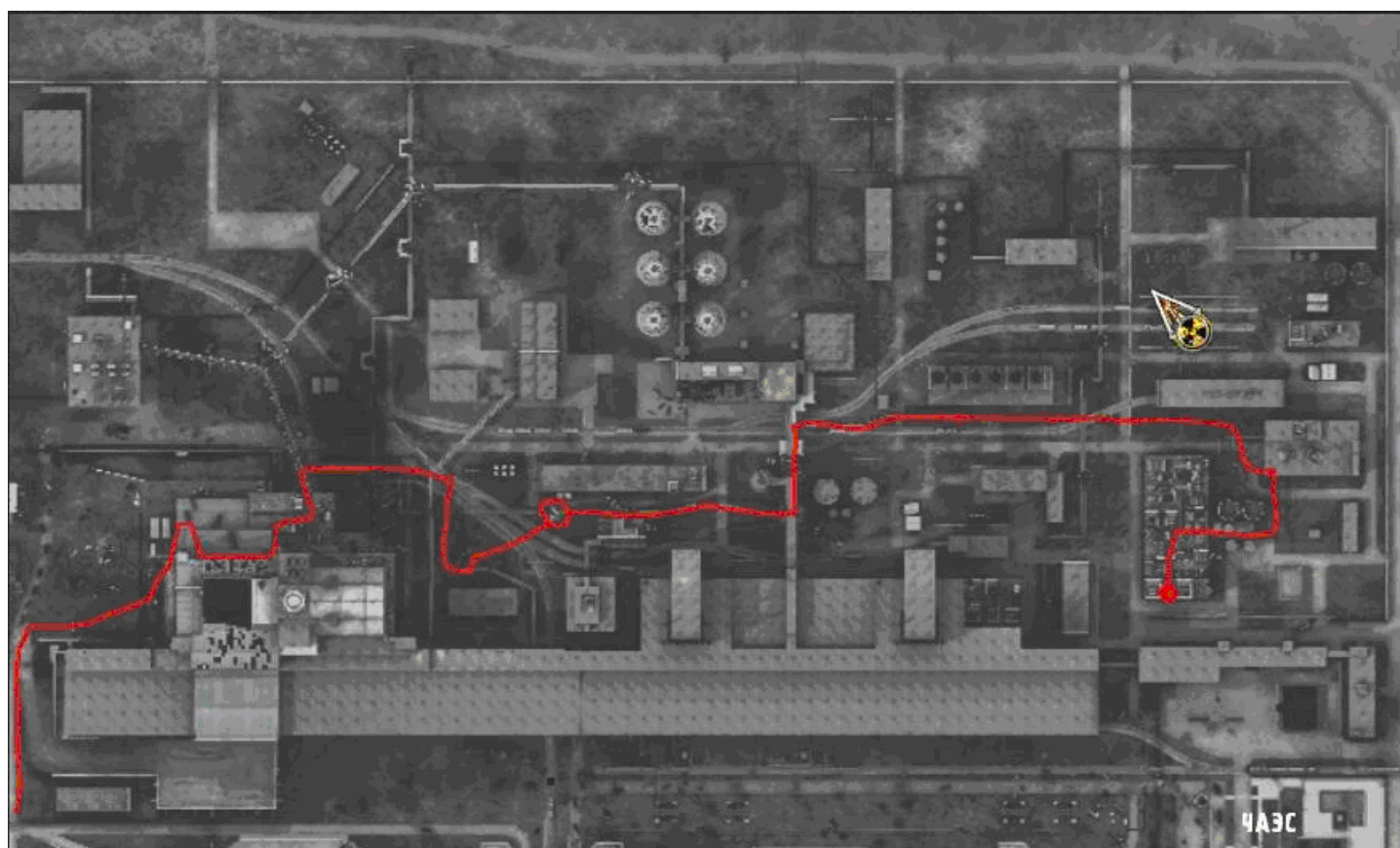
- **Свалка...**

- **Бар** (сдаем задание на рюкзак Митяя. **Оптики для винтореза еще нет.**).
- **Воен-склады:**
  - говорим с постовым (у входа на базу Свободы);
  - говорим с Лукашем – Чехов на Выжигателе (Радар).
- **Радар** (помогаем Чехову – говорим, получаем направление – Свалка. **Не спускаемся в X-10**).
- **Воен-склады...**
- **Бар** (забрать у бармена оптику на Винторез ТК1).
- **Свалка:**
  - говорим с Шульгой в вагончике;
  - говорим с Семеном у костра, рядом с вагончиком.
- **Темн-долина:**
  - говорим с Шухером – платим – идем на базу бандитов;
  - говорим с Йогой (2 эт.) – выполняем задание в X-18 – опять говорим...;
  - говорим с торговцем Боровым (1 эт.) – узнаем, что Варяга увели военные на Кордон – Шрам пошел на Агропром. Направление - Бар (для уточнения);
  - идем спасать Варяга;
- **Кордон:**
  - переходим железку и идем к зданию где в был Лис (в ориг.);
  - убираем шестерых охранников – говорим с Варягом;
  - сопровождаем Варяга до КПП у перехода на Свалку – говорим – ГГ переходит первым.
- **Свалка:**
  - сопровождаем Варяга до перехода на Бар – говорим – Варяг остается.
- **Бар:**
  - после перехода оборачиваемся и ждем Варяга;
  - сопровождаем Варяга в Бар – говорим – Варяг остается;
  - идем на базу Долга – говорим с серж. Пличко и ген. Ворониным.  
Направление - Атовокзал в Припяти;
  - идем в бар, говорим с Варягом;
  - выдвигаемся к переходу на Воен-склады;
  - говорим с Варягом, переходим...
- **Воен-склады**
  - посылаем Варяга на вышку с антенной;
  - сопровождаем, что бы знать где искать.
- **Радар...**
- **Припять:**
  - помогаем зачистить Припять от монолитовцев и монстров;
  - когда все стихнет идем к Автовокзалу, находим кап. Нестеренко – говорим;
  - идем к ближнему Гастроному, на втором этаже находим серж. Наливайко – говорим. Направление - Агропром, подземелье. (**В диалоге нет ничего о расположении перехода на Агропром !?**)
- **Радар** (на входе валим монолитовцев - в домик и оттуда...).
- **Воен-склады** (идем на базу Свободы, на второй от входа вышке, говорим с Варягом – **В диалоге нет ничего о расположении перехода на Агропром но, как ни странно, переход со Свалки появляется... Появляется ли переход на Агропром с Болот? – Появляется!**)

- Бар...
- Свалка...
- **Агропром:**
  - осматриваем ж-д тоннель (**там пусто – зачем ГГ туда посылали???**);
  - идем в подземелье. Спускаемся через люк, около которого, в оригинале, разговаривали с Клыкком, осматриваем верхний (флешка Стрелка) и нижний (экза) уровни. Направление - Янтарь.
- Свалка...
- Бар...
- Дик. Тер...
- **Янтарь:**
  - говорим с Сахаровым, получаем задание на "Кольцо Мёбиуса" (помнится ГГ что-то уже слышал о нем...);
  - идем в х-16 за артефактом (Игнат - не стреляет);
  - отдаем артефакт Сахарову, получаем сведения. Направление - Рыжий лес.
- **Мертвый город...**
- **АТП (информации о месторасположении перехода АТП - Рыжий лес нет!?)**  
говорим с Валерианом, помогаем сев-зап. блокпосту и на переход...
- **Рыжий лес:**
  - у костра на выходе их заповедника, говорим с Аллигатором – рассказывает о "башне" Лесника (**А раньше – умолчал!?**)
  - говорим с Лесником, посылает за собачьими хвостами в деревню "lost\_village", рассказывает о переходе в эту деревню;
  - у перехода говорим с Джагером, берем задание на контролера (+ химеры, собачки)... - можно выполнить сразу, или по возвращению из деревни.
- **Заброшенная деревня:** на входе встречают зомби и собаки – собираем хвосты. Слева от перехода, на чердаке птичника – винторез и пр.
- **Рыжий лес:** сдаем задание Леснику, получаем карабин СКС. **Закрываем диалоги, снова открываем – появляется диалог о Шраме!?** Направление – Лиманск (мост, город, наемники).
- **Лиманск:**
  - идем на "стройку" к наемникам, говорим с постовым, затем НЕ СПЕША идем искать Крома (**будет говорить только если сидит у костра**) – узнаем о Шраме и Лебедеве + "попутное" задание – документы для Ирбиса. Направление - ЧАЭС.
- **Госпиталь...**(идем через три промежуточных перехода).
- **Генераторы:**
  - от перехода идем направо на базу Драконов, помогаем отбиться от переростка;
  - говорим с Минором (**или еще с кем-нибудь**)- узнаем историю Драконов;
  - говорим с Кириллом на входе в подземную лабораторию – получаем задание на тайник на кладбище, а за его выполнение код доступа в подземную лабораторию – **3846277**;
  - в деревеньке есть экза Драконов, на базе АК-47 + техник на второй вышке, что слева от бункера.
- **Подземная лаборатория** (воен-лаб):
  - говорим с Ирбисом, сдаем документы, (при желании заполучить ПКМ-тактик берем задание на устранение Клоуна) – **ничего нового по поиску**;
  - есть тайничок с ПКМ.



- **Генераторы** (у ближнего, к базе Драконов, генератора устраняем Клоуна)
  - **Подземная лаборатория** (воен-лаб):
    - говорим с Ирбисом, сдаем флешку Клоуна - **ничего нового по поиску**.
- **Генераторы** (**ГГ никто не сообщает где и как перейти на ЧАЭС!?**):
  - идем к северным воротам для перехода на ЧАЭС.  
(**В ложбинке, левее перехода, лежит КЛОУН№2 – забираем пулемет, если не сделали этого раньше!?**)
- **ЧАЭС** (метка ГГ на карте не отображается; индивидуальные метки – то же!?):
  - встречаются снарки;
  - **информации, куда идти на ЧАЭС, у нас нет!?** Идем прямо по линии ж/д к корпусу АЭС – на подходе встречаются огнем монолитовцы:
    1. Можно их на тактике вынести и спуститься в Саркофаг, далее Бункер управления и ЧАЭС-2 – **хотя никакой информации у ГГ о том, что так можно, нет и следовательно, ГГ об это НЕ ЗНАЕТ!**
    2. Не лезем на рожон, ищем обходные пути. Идем налево к западным воротам и обнаруживаем переход (на ЧАЭС-2).
- **ЧАЭС-2:**
  - после перехода сразу отбегаем направо к стене (от радиации подальше) и "приветствуем" встречающих нас снарков и бюреров (**- если "мощными" гранатами, то наблюдаем феерические полеты тушек...**);



(Схема прохода по ЧАЭС-2 с сайта: <http://ap-pro.ru>)

- далее направо, мимо бетонного заборчика, крана, в угол к сетчатому заборчику. Перебираемся через него по ящикам и далее, по стандартному (из оригинала) пути, до эстакады с красной и зеленой трубами.
- дальше – по эстакаде до разрыва труб и смотрим вниз!!!



- поднимаем то, что увидели и бегом на лестницу соседнего здания (прослушиваем запись...);
- с крыши здания опять на эстакаду и до двухуровневой эстакады;
- чуть левее вдаль уходит эстакада с одиночным (еще чуть далее двойным) трубопроводом – нам туда (разрыв преодолеваем прыгая с боковых труб);
- идя по эстакаде замечаем вдалеке на крыше здания телепорт;
- по эстакаде до конца + еще пара прыжков;
- валим монолитовцев – слышим призыв о помощи;
- лечим Наставника, **закрываем диалог. Снова открываем диалог**, говорим – узнаем о тайнике Шрама. Направление1 – Саркофаг. **(И снова ни слова о переходе – откуда ГГ знает КАК попасть в Саркофаг!?)**.
- уходим, получаем SMS сообщение от Варяга – он на Воен-складах. Направление2 - Воен-склады.
- возвращаемся: 1) по эстакадам; 2) прыгаем в телепорт + спускаемся с трубы + через крышу здания на ту же эстакаду + по низкой эстакаде до БТР;
- переход – спуск в подвал рядом с воротами, через которые пришли.
- **Бункер управления...** (бюеры, контролеры, снарки. Переход там, где в оригинале вход).
- **Саркофаг:**
  - “встречают” монолитовцы;
  - рюкзак в нише (нижняя часть помещения где был Монолит) за развалившимся реактором (ползком);
  - читаем дневник. Предполагаемое место нахождения Шрама - Лиманск или Пещеры (**что это? где это?**). “Вспоминаем”, что Ирбис что-то говорил про карты пещер – идем к нему. Направление1 – Генераторы. Направление2 – Пещеры (где?). Направление3 – Лиманск. Направление4 – Воен-склады (Варяг);
  - **переход с Саркофага на ЧАЭС почему-то не работает (хотя если зайти с ЧАЭС в Саркофаг, то потом можно по нему же и выйти)!?**;
  - обратной дорогой возвращаемся на ЧАЭС-2.
- **Бункер управления...**
- **ЧАЭС-2** (идем налево к воротам – переходу на ЧАЭС).
- **ЧАЭС...** (идем к переходу, через который входили на локацию).
- **Генераторы:**
  - **Подземная лаборатория** (воен-лаб)
    - говорим с Ирбисом – получаем задание забрать не достающие документы в X-10 на Радаре.
  - **Генераторы** (**переход на Радар или куда-нибудь поближе к нему никто не дает!?**):
    - переход в Припять – ворота в северо-восточной части локации.
  - **Припять:**
    - идет война между Долгом и Свободой – держим нейтралитет;
    - можно пробежаться по квестовым персонажам: Командор – Детский сад, кап. Нестеренко – Автовокзал, сер. Наливайко – рядом Гастроном. Но, новых диалогов нет;
    - идем к переходу на Радар.
  - **Радар:**
    - на входе валим монолитовцев (в домик и оттуда...);
    - идем на Выжигатель (у Чехова и Локки нет новых диалогов);

**- X-10:**

- спускаемся... - дверь за лестничной клеткой, код **5069412**, за ней документ;
- идем назад к Ирбису.

**- Радар...****- Припять...****- Генераторы...****- Подземная лаборатория (воен-лаб)**

- говорим с Ирбисом – узнаем где расположены две пещеры, получаем их карты (**ну, на самом деле, карты Ирбис зажил!**?) и коды к “каким-то” дверям: **2768298**, **7612691**, **2166804**, **3672454**. Получаем совет – зайти к наемникам в Лиманск.  
Направление – Лиманск.

**- Генераторы...****- Госпиталь:**

- идем естественным путем (почти как в оригинале игры), без промежуточных переходов.

**- Пещера1 (малая):**

- пару кровососов, куча снарков, собачки, полтергейсты разные, контролер, куча дешевых артов, двустволка и пистоль;
- есть лаз с аномалиями в соседнюю пещеру (после вертикальной стенки), за лазом есть труп сталкера Петр Косяк и рядом в ящичке винторез;
- дверей никаких не находим;
- есть выход в Рыжий лес, в ту часть где танк, можно забрать в башне ПКМ, если ранее не забрали (но лучше выйти через ”вход” – далее сразу налево, вверх по лестнице в переход на Лиманск).

**- Рыжий лес (если не пошли в Лиманск напрямую):**

- идем к выходу через пещеру;
- можно забежать к Аллигатору, Леснику, Джагеру – новых диалогов нет;
- идем к мосту в Лиманск и далее на переход.

**- Лиманск:**

- идем на “стройку” к наемникам, говорим с Кромом, она рассказывает о подвале в доме напротив Гастронома;
- идем туда..., бросаем в щель двери гранату..., пусто. Направление – воен-склады.

**- Рыжий лес...****- АТП (можно заглянуть к Гоге и Валериану, но новых диалогов нет)****- Воен-склады**

- идем на хутор, что у перехода в Бар;
- говорим с Варягом (**почему то ГГ скрывает от него, что уже был в одной из пещер!?**). Направление – Пустые земли (Пещера2);
- Варяг показываем ГГ Аню;
- говорим с Аней.

**- Бар...****- Свалка...****- Пустые земли**

- идем к избушке Блаинда, говорим, узнаем где вход в пещеру - прямо на север.

**- Пещера2:**

- идем по “лабиринту”, отстреливая живность, пока не выходим в многоярусную пещеру;

- вдоль правой стены до бокового прохода, поднимаемся на следующий ярус – находим первую дверь (2166804);
- по коридорам и комнатам до деревянной лестнице – вторая дверь (3672454);
- по коридорам и комнатам до комнатухи с двумя деревянными лестницами. Поднимаемся по правой – третья дверь (7612691), которую можно и не открывать, откроет сам Шрам;
- говорим, узнаем, где выход из пещеры. Направление - Восточный каньон;
- напротив еще одна дверь (2768298), но там пусто;
- идем направо (из двери где Шрам), поднимаемся к выходу.
- за верхним перешейком (мостом) там, где в Солянке бьют электры, видим два прохода, идем в левый – Рыжий лес.
- **Рыжий лес...**(идем на юг, юго-восток к переходу на Выжигатель).
- **Радар** (Выжигатель):
  - на входе видим монолитовцев (но они не стреляют в ГГ!!!)...;
  - у Чехова и Локки нет новых диалогов;
  - далее можно ломануться по известному пути Радар-Припять-В.Припять-Путепровод-Юпитер...;
  - а можно и по неизвестному (откуда только ГГ о нем узнал!?), но более короткому.
- **X-10**:
  - спускаемся и идем до конца, в комнату с “выключателем“ (из ориг.);
  - перед дверью с кодовым замком, переход в Путепровод...
- **Путепровод...**(идем направо).
- **Юпитер...**(можно передать привет Азоту; можно сходить на Затон сдать оружие ВОВ Сычу).
- далее на Восточный каньон, но войти можно двумя путями:
- Первый путь - через блокпост
  - идем к переходу на Водохранилище.
  - **Водоохранилище...** (!!!Если идем в темное время суток – найти безопасное место и поспать до утра – помним, что солдаты ночью стреляют во всех без разбора.).
- Второй путь - Тайной тропой
  - идем к переходу на Черное озеро.
  - **Черное озеро...**
  - **Мертвый бор...**
- **Восточный каньон** (предбанник)
  - Первый путь - через блокпост (только в светлое время суток)
    - идем к майору (он перед воротами) и сдаем квест – ворота открываются;
    - идем к шефу в Бар;
  - Второй путь - Тайной тропой
    - сразу с перехода идем к шефу в Бар;
- Первая концовка
  - говорим с Шефом и уходим с ним из Зоны.
- Вторая концовка
  - говорим с Шефом, провожаем его до тоннеля, остаемся в Зоне (фриплей).