



PORADNIK

STALIN

Priboi Story

OD AUTORA PORADNIKA W WERSJI PDF

Wszelkie podziękowania należą się KOBALOWI ze stalkerteam.pl, ponieważ to on jest autorem tego oto poradnika. Ja jedynie odpowiadam za uporządkowanie tekstu i parę korekt stylistycznych a w końcu konwersję do formatu PDF. Przerabiając ów tekst, chciałem początkowo mieć go jedynie na użytek własny, lecz zdecydowałem w końcu, iż każdy gracz w moda powinien mieć wybór czy korzystać ze strony internetowej czy też wydrukować sobie poradnik.

KRWAWY BARON

Poradnik nie może być publikowany na serwisach innych niż stalkerteam.pl, bez zgody jego autora, Kobala oraz autora wersji PDF Krwawego Barona.

LINK DO ORYGINALNEGO TEMATU:

<http://stalkerteam.pl/topic/542-poradnik-do-priboi-story/>

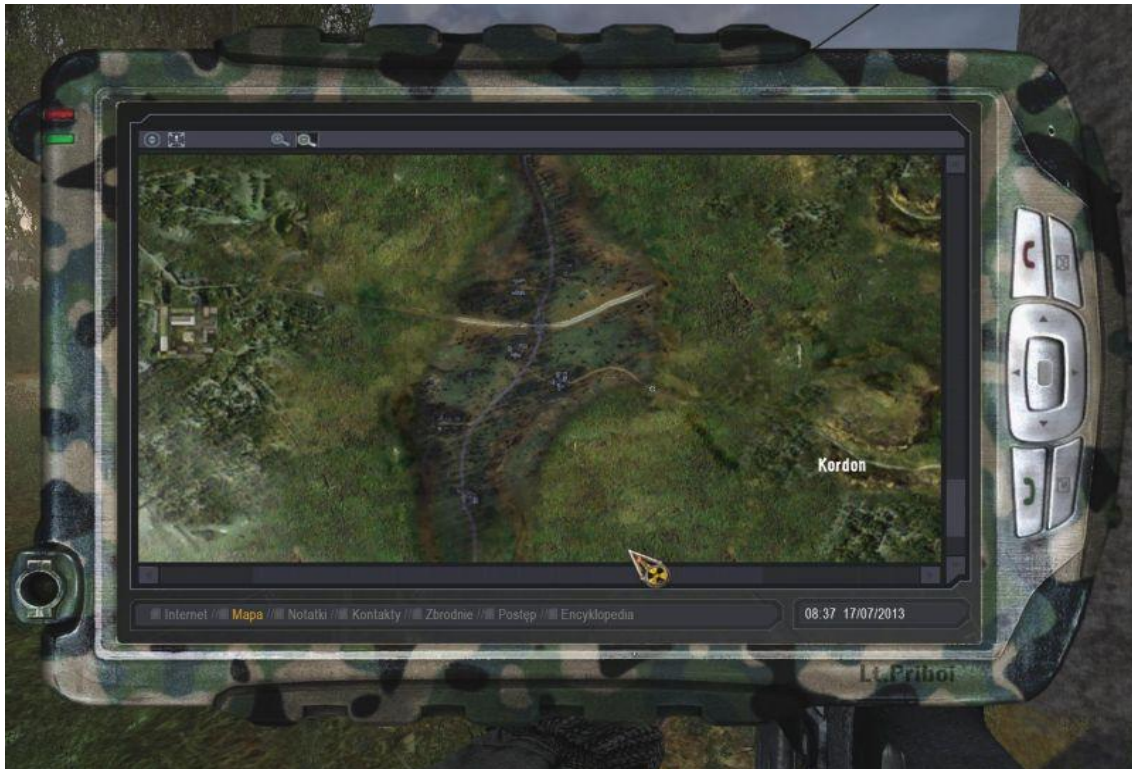
LINK DO FORUM: <http://stalkerteam.pl/>

WSTĘP

Jest to pierwszy mod pod jaki został stworzony do STALKERA zmieniający w takim stopniu fabułę. Jest skierowany do graczy, którzy ukończyli Stalker SOC i szukają czegoś więcej w Zonie. Można go potraktować jako dobry trening, przed modami takimi jak Narodnaya Soljanka, czy Zew Monolitu. Grę rozpoczynamy na posterunku wojskowym w Kordonie, jako porucznik Priboi Slipczenko. Akcja zaczyna się w rok po wydarzeniach znanych z SOC. Naszym zadaniem jest zebrać szereg dokumentów i danych obrazujących działalność w Zonie tajemniczej organizacji UHSF. Poradnik ten nie ma na celu prowadzić gracza za rękę przez całą grę, a pomóc wykonać wszystkie misje w takiej kolejności by nie trzeba było wracać kilka razy w to samo miejsce.

Kilka słów o samej rozgrywce... W czasie gry rozbijamy wszystkie napotkane skrzynki, przeszukujemy wszystkie trupy i rozładowujemy każdą znalezioną broń. Można znaleźć w ten sposób całkiem ciekawe i przydatne rzeczy. Handlem w Zonie zajmują się Barman i Pietrenko w Barze, a także profesor Sacharow na Jantarze. Na szczęście skupują wszystko bez żadnych grymasów i mają bardzo duży asortyment sprzedaży prawie od początku gry. Oferują też bardzo dobre ceny. Ci sami handlarze zajmą się naprawą naszej broni i pancerzy. Uwaga na emisje... Za każdym razem, gdy zbliża się emisja dostaniemy parę minut wcześniej ostrzeżenie wraz z lokalizacją najbliższej kryjówki. Zaraz po emisji spawnuje się sporo mutantów im dalej w Zonę tym więcej i mocniejszych. W grze zachowało się kilka zadań pobocznych z podstawowej gry do wzięcia w Barze i na Jantarze. Nie ma co specjalnie zawracać sobie nimi głowy (nie to jest naszym celem), ale lubiącym zadania poboczne wydłuży nieco rozgrywkę. Ruszajmy zatem w Zonę...

KORDON



Mapa Kordonu

Dokumenty do zebrania:

1. List od Sidorowicza 1
2. Dokumenty dla Priboia
3. PDA członka UHSF

Wkrótce po odzyskaniu kontroli nad swoją postacią, zobaczymy na ekranie wiadomości, będą one szybko znikać, ale bez paniki są one zapisywane w PDA w zakładce Encyklopedia. Po odczytaniu wiadomości SMS idziemy porozmawiać z dowódcą placówki. Po krótkiej rozmowie przeszukujemy dokładnie cały posterunek, n/p na strychu koszar znajdziemy kombinezon wojskowy, a w skrzynkach sporo amunicji i jedzenia. Możemy również wziąć od dowódcy zadanie poboczne na przyniesienie 20 butelek wódki, tylko że jak już je uzbieramy to nikomu nie będzie się chciało do niego wracać.

Idziemy do Wioski Kotów... Po drodze możemy natknąć się na mutanty, na tym etapie gry zalecana szybka ucieczka. W Wiosce Kotów rozmawiamy z Buddym. Buddy szef wioski dodaje nam kilka informacji i wysyła nas do Sidorowicza. Sidorowicza nie ma, ale zostawił dla nas list. Znajdziemy go w niebieskiej skrzyni na prawo od wejścia.



Skrzynia z listem od Sidorowicza

W liście znajdziemy informację o schowanych dla nas dokumentach w jednym z domów w wiosce. Patrząc od bunkra Sidorowicza w stronę wioski jest to drugi dom po prawej stronie. Dom ma zabite deskami drzwi. Zabieramy dokumenty i idziemy do naszego domu w wiosce. Znajdziemy tam kolejną niebieską skrzynię, a w niej trochę wyposażenia.



W tym domu jest skrzynia z dokumentami dla Priboia



Skrzynia



Twój dom w wiosce



Skrzynia z zapasami w twoim domu

Warto przeszukać pozostałe budynki, na pewno znajdziemy jeszcze trochę amunicji i jedzenia. Po wszystkim idziemy na posterunek przy moście kolejowym porozmawiać z Majorem. Zalecane przeszukać wagon i fabryczkę po lewej stronie drogi, znajdziemy trochę apteczek i kombinezon bandyty, ale na ATP się raczej nie wybierajmy. Bandyci tam urzędujący będą dla nas trochę za mocni. Rozmawiamy z Majorem dowodzącym posterunkiem pod mostem. Zgodnie z jego sugestią przeszukujemy zwłoki przy ognisku...



Zwłoki informatora pod mostem

Przy ciele Informatora znajdziemy PDA członka UHSF. W czasie gry znajdziemy jeszcze jedno takie PDA. Mimo iż Priboi sugeruje by je zostawić do dalszego zbadania, nie jest to przedmiot wymagany do ukończenia rozgrywki.

Idziemy na Wysypisko...

WYSYPISKO



Mapa Wysypiska

Dokumenty do zebrania:

1. Pendrive agenta wojskowego

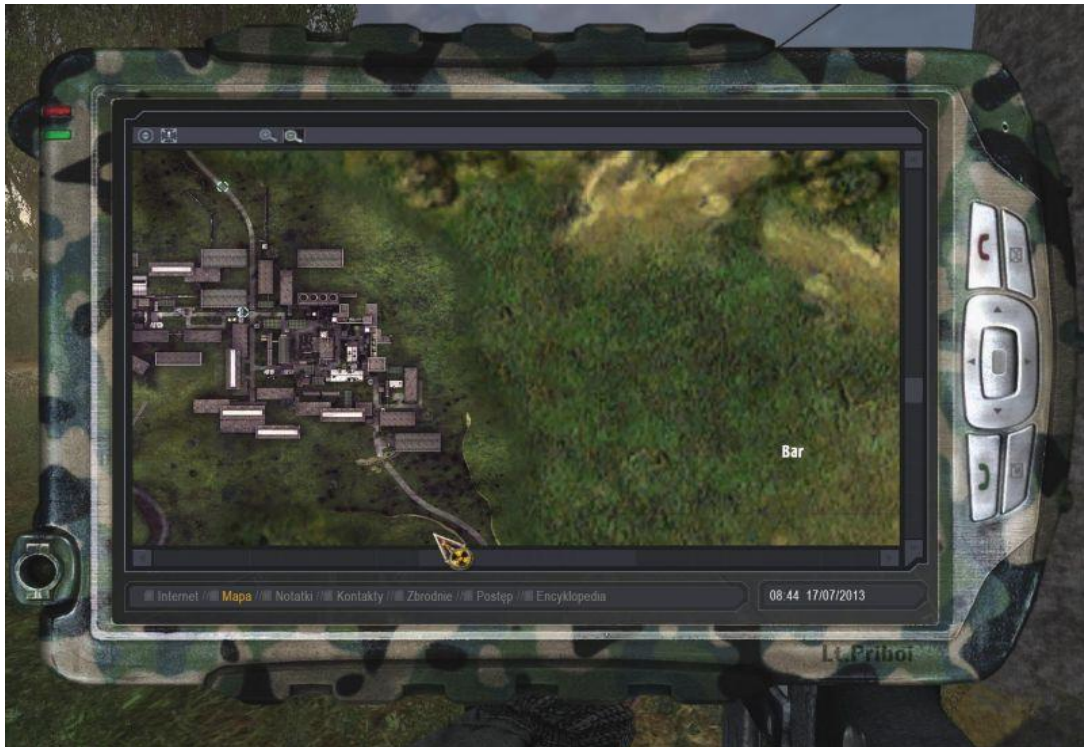
Zaraz po wejściu na Wysypisko dostajemy za pośrednictwem PDA nowe zadanie... Odzyskać pewne skradzione informacje od naszego agenta. Ostatnie miejsce pobytu agenta to tunel kolejowy niedaleko przejścia na Agroprom. Najlepiej udać się tam przez hangar. Przebywający tam stalkerzy pomogą nam przebić się przez bandytów. Warto po drodze do hangaru odwiedzić złomowisko pojazdów. W skrzyniach na wierzy wciąż możemy znaleźć sporo amunicji 9x19.



Tunel z agentem

Uwaga... W tunelu jest bardzo dużo anomalii i silne promieniowanie. Musimy dostać się na sam jego koniec. Tam znajdziemy zwłoki agenta, a przy nim pendrive z zdobytymi przez agenta informacjami. W pendrive będzie informacja o strąconym helikopterze wojskowym w lesie na Radarze. Nie trzeba się tym przejmować, dojdziemy do tego miejsca w toku dalszej gry. Nie ma tu już nic więcej do znalezienia, idziemy więc do Baru...

BAR



Mapa Baru

Dokumenty do zebrania:

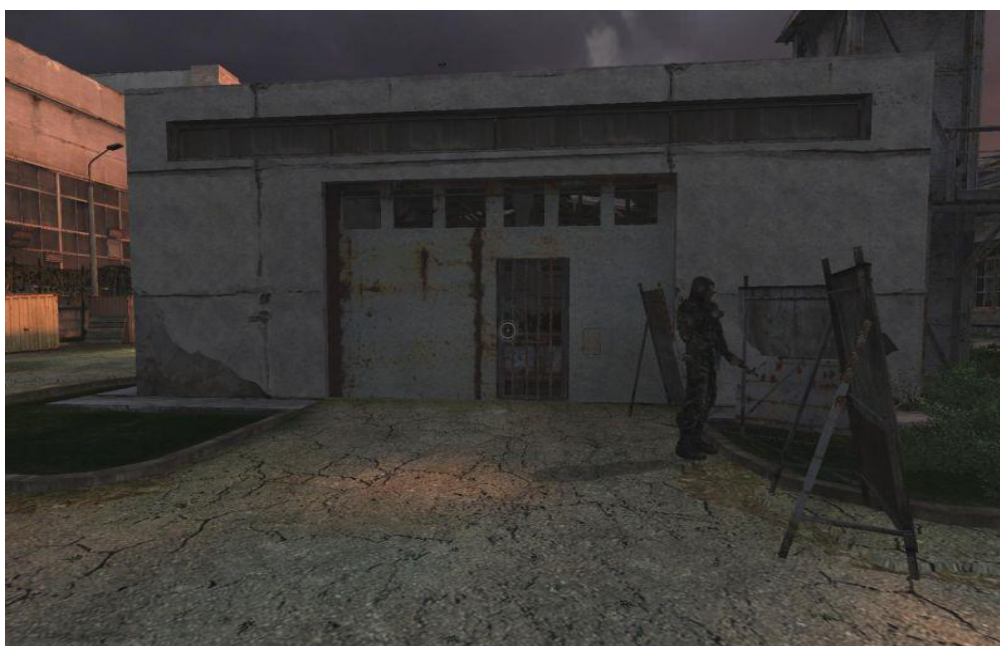
1. List od Sidorowicza 2
2. UHSF 1. Projekty NPP

Po przybyciu do Baru udajemy się do Barmana. Po drodze, tak jak w podstawce napotkamy psy w towarzystwie dwóch-trzech nibypsów, jednak nie warto marnować na nie amunicji. Barman ma dla nas informację o liście od Sidorowicza. Idziemy na zaplecze, zabieramy dokumenty z sejfu. Czytamy je, po czym idziemy na poszukiwanie dokumentów *UHSF - PROJEKTY NPP*



W tym sejfie na zapleczu Baru jest drugi list od Sidorowicza

Kierujemy się w stronę kwatery Woronina. Zaraz za strzeżonym przejściem, w budynku po prawej, wewnątrz panelu elektrycznego znajdziemy pierwszą część zagubionych dokumentów. Do budynku można się wejść tylko przez dziurę w dachu, na który przeskakujemy ze stojącej obok wieży wartowniczej.



W tym budynku są dokumenty *UHSF część I-Projekty NPP*



W tym panelu elektrycznym są interesujące nas dokumenty

Po znalezieniu dokumentów odsuwamy skrzynie i wychodzimy. Idziemy porozmawiać z Woroninem. Woronin dorzuca nam kilka informacji o czekających na nas zadaniach. Uzupełniamy ekwipunek u Barmana, lub Pietrenki i kierujemy się na Agroprom. Jeżeli brakuje nam pieniędzy Arena zaprasza...

AGROPROM



Mapa Agropromu

Dokumenty do zebrania:

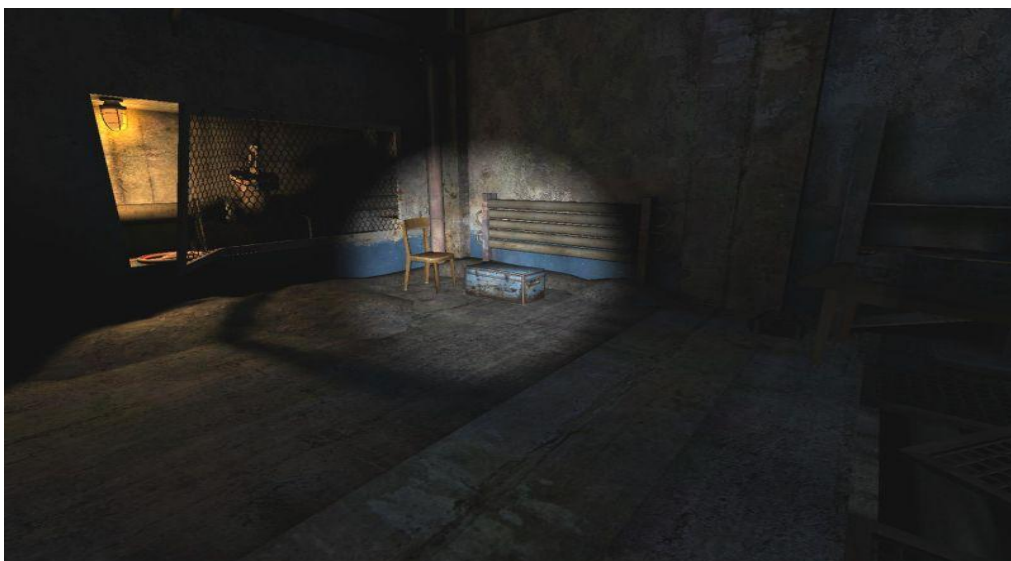
1. Wypadek w NPP 1
2. Notatka Urodina
3. Dokumenty UHSF 2
4. PDA członka UHSF

Po dotarciu na Agroprom pierwsze kroki kierujemy do tunelu kolejowego. Na samym końcu tunelu w hydrancie znajdziemy... I część dokumentów na temat *WYPADKU W NPP*. Uwaga na anomalie...



Na końcu tunelu w hydrancie dokumenty na temat *wypadku w NPP*

Zbliżając się do pierwszego kompleksu, dostaniemy zadanie wyczyszczenia terenu z Najemników. Wybijamy przeciwników, wówczas PDA kieruje nas do drugiego kompleksu w celu zabicia dowódcy Najemników. Na razie ignorujemy to zadanie i schodzimy do Podziemi Agropromu, gdzie przebijamy się przez oddziały bandytów, najemników a także grasujące tu i ówdzie pijawki. Wchodzimy do kryjówki Striełoka. W niebieskiej skrzyni znajdziemy notatkę Urodina traktującą o zmianie kodów wejściowych do laboratorium X-18. Część nowego kodu znajduje się schowana w Prypeci.



Skrzynia w kryjówce Striełoka

Penetrujemy kryjówkę i doskonale znaną nam drogą podobnie jak w podstawie, idziemy podziemiem w stronę wyjścia do głównego kompleksu. Po drodze kilku przeciwników i kontroler. Na powierzchni czeka na nas około 20 najemników. Przebijamy się do budynku i kierujemy się na drugie piętro. Tam zgodnie z zadaniem z PDA zabijamy dowódcę. W pomieszczeniu znajdziemy walizkę z drugą częścią dokumentów UHSF, a przy trupie dowódcy znajdziemy PDA członka UHSF.



Poszukiwana walizka z dokumentami na drugim piętrze budynku

To już wszystko na Agropromie. Przeszukujemy budynki, zwłoki, schowki i wracamy do Baru. Zaraz po przejściu na Wysypisko czeka nas spora potyczka. Od strony Agropromu zaatakują nas najemnicy, a od strony Wysypiska bandyci. Po zakończeniu strzelaniny i uzupełnieniu ekwipunku w Barze kierujemy się przez Dicz w stronę Jantaru.

DZICZ



Mapa Dzikich

W Dzikich nie czeka na nas nic specjalnie ciekawego. Starcie z kilkunastoma najemnikami i ewentualnie można odszukać zwłoki Gordona Freemana, w zawalonym tunelu z anomaliami elektrycznymi. W drodze powrotnej będzie też pewnie kilka schowków do opróżnienia. Kierujemy się w stronę Jantar.

JANTAR

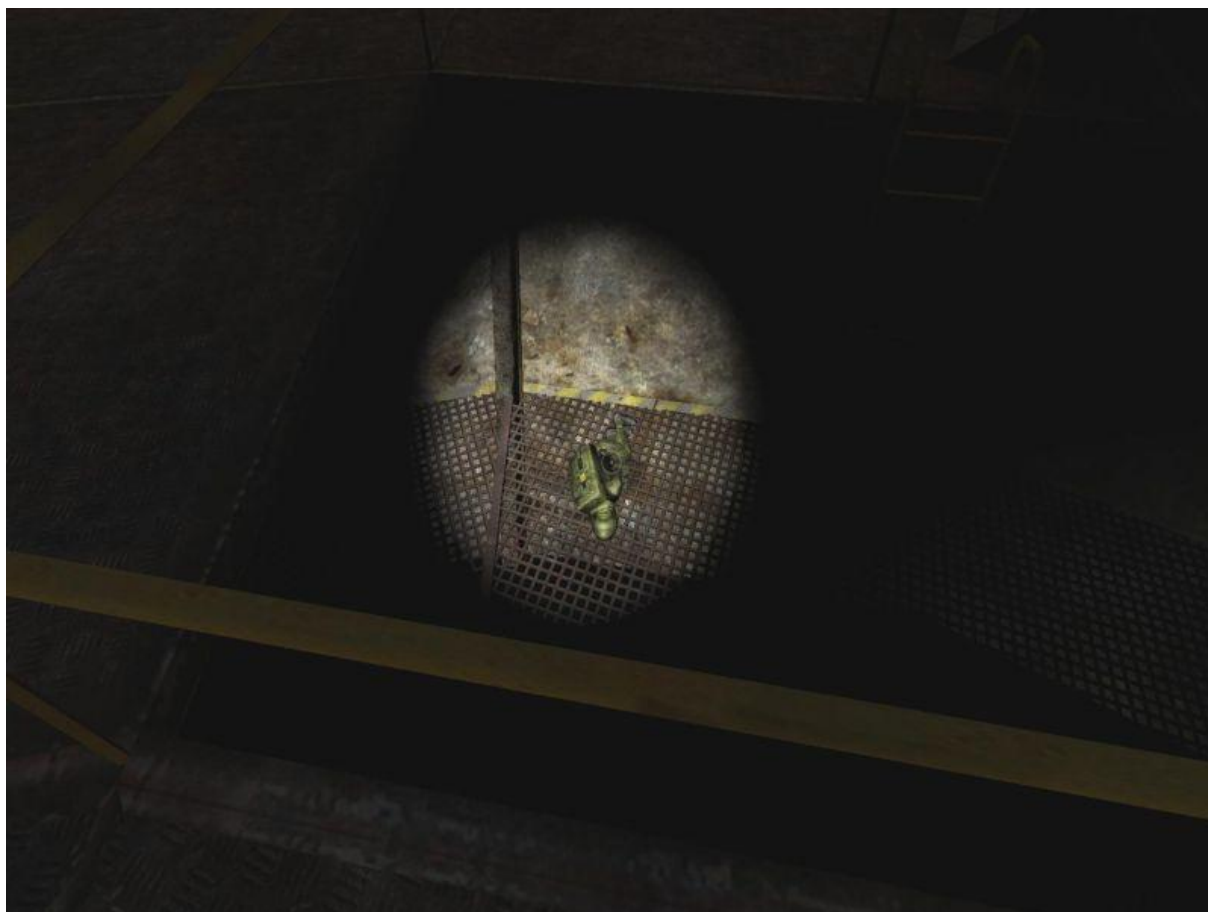


Mapa Jantaru

Dokumenty do zabrania:

1. Zmodyfikowany PDA Krugłowa

Po przybyciu na Jantar kierujemy się do bunkra naukowców. Pytamy Sacharowa o ekologa Krugłowa...profesor twierdzi, że Krugłow zaginął w laboratorium X16. Uzupełniamy ekwipunek i naprawiamy sprzęt... Profesor sprzedaje ANTIDOTUM na Wirus- X. Jeżeli mamy na tyle zbędnej gotówki warto kupić jedno by później uniknąć niepotrzebnego stresu. Idziemy do laboratorium X-16... W przebieciu się przez zombi i mutanty w pobliżu wejścia do X-16, mogą nam pomóc obozujący w pobliżu stalkerzy. W fabryce znajdziemy: kombinezon leczący BERYL przy trupie wojskowego, oraz kombinezon Stalkera w przybudówce po lewej.



Trup Krugłowa w X-16

Wchodzimy do X-16. Tam przebijamy się przez labirynty, walcząc ze snorkami oraz zombie aż w końcu docieramy do pomieszczenia z emiterem. Ciało Krugłowa znajduje się na samym dole, przy podstawie urządzenia. Aby się tam dostać, należy zejść po drabince. Przy ciele Krugłowa znajdziemy zmodyfikowany PDA a w nim między innymi... kod 022138. Jest to kod do drugich drzwi w laboratorium X-10. To wszystko do znalezienia. Po drodze na górę do wyjścia, możemy się natknąć na kombinezon wojskowy BERYL na jednym z pięter. Z X-16 wychodzimy w taki sam sposób jak w Cieniu Czarnobyla, po czym opuszczamy Jantar i kierujemy się do Baru. Po uzupełnieniu ekwipunku idziemy do Doliny Mroku.

DOLINA MROKU



Mapa Doliny Mroku

Dokumenty do zebrania:

1. Dokumenty z Martwego Miasta 1
2. Dokumenty z Martwego Miasta 2
3. Profesor Krugłow – Genetyka
4. Raport o Mutacji 1
5. Pendrive Doca
6. ANTIDOTUM na Wirusa X

Pierwsze kroki w Dolinie Mroku kierujemy do bazy Bandytów w niedokończonej fabryce. Po drodze w okolicy wejścia do bazy otrzymamy sygnał S.O.S. z białego budynku po prawej stronie drogi. Ruszamy na pomoc uwięzionemu tam stalkerowi, jeśli go uratujemy udzieli nam kilku informacji. Wchodzimy do bazy i likwidujemy wszystkich napotkanych tam przeciwników. Czas poszukać skarbów. W kwaterze dowódcy bandytów, tam gdzie w podstawie siedział Dzik znajdziemy niebieską skrzynię, a w niej *DOKUMENTY Z MARTWEGO MIASTA* część I.



Skrzynia z dokumentami w kwaterze dowódcy

W ukrytym pomieszczeniu z zabitymi oknami znajdziemy raport... *PROFESOR KRUGŁOW- GENETYKA*. W dokumentach między innymi znajdziemy fragment kodu do schowka na Radarze... KOD to 781597XY. Dwie ostatnie cyfry są na razie nieznane. Do pomieszczenia można się dostać skacząc z dachu na balkonik, rozbijając deski i wchodząc przez okno. W pomieszczeniu jest silna radiacja.



Na ten balkonik ze skrzynką trzeba wskoczyć i następnie przez okno do pomieszczenia



W tej skrzyni dokument *PROFESOR KRUGŁÓW GENETYKA*

Po zabraniu dokumentów schodzimy na sam dół do zbrojowni bandytów. W niebieskiej skrzyni znajdziemy między innymi *ANTIDOTUM na WIRUS- X*. Bardzo ważne...absolutnie nie pozbywamy się szczepionki, później będzie nam bardzo potrzebna.



W tej skrzyni w zbrojowni bandytów *ANTIDOTUM NA WIRUS X*

Opuszczamy bazę bandytów i kierujemy się w stronę Kordonu. Za mostem po lewej stronie drogi znajdziemy grupę budynków. Eksterminujemy bandytów, mutanty oraz idziemy do niebieskiego domu. W środku znajdziemy niebieską skrzynię z ważnymi dla nas dokumentami o nazwie *RAPORT O MUTACJI część I*.



W tym domu znajdziemy niebieską skrzynię z dokumentami.



Skrzynia w domku a w niej *RAPORT O MUTACJI część I*

Możemy udać się do X-18. Budynek jest obstawiony przez bandytów, likwidujemy więc wszystkich i schodzimy do laboratorium. Zaraz przy wejściu, przy trupie stalkera, pomiędzy metalowymi szafkami znajdziemy plecak a w nim *DOKUMENTY Z MARTWEGO MIASTA część II*.



W tym plecaku są *DOKUMENTY Z MARTWEGO MIASTA II*

Nie wychodzimy jeszcze z laboratorium, schodzimy w dół na pierwszy poziom. W jednym z pomieszczeń znajdziemy niebieską skrzynię a w niej *PENDRIVE DOCA*.



W tej skrzyni jest schowany *PENDRIVE DOCA*

Nic więcej już tutaj nie zdziałamy, ponieważ nie mamy kodów. Wychodzimy z laboratorium i wracamy do Baru. Czas wybrać się na Magazyny Wojskowe...

MAGAZYNY WOJSKOWE



Mapa Magazynów Wojskowych

Dokumenty do zabrania:

1. PDA Dezika Lohnara
2. Tajne Akta KGB F24
3. Klucz Strieloka
4. Pendrive Siro
5. Raport Konwoju
6. Notatka Ducha
7. Notatka Sidorowicza

Wkraczając na Magazyny Wojskowe pamiętajmy, że Wolność jest naszym wrogiem tak samo jak bandyci, najemnicy czy monolit. Jednym słowem strzelamy bez ostrzeżenia. Zaraz po wejściu aktywuje się w PDA zadanie... zbadania miejsca katastrofy helikoptera. Helikopter rozbił się niedaleko bariery w małej kotlinie po lewej stronie, ale wszystko w swoim czasie... Najpierw idziemy do Czachy na Przysiółek niedaleko bazy Wolności. Razem z Powinnością wybijamy całą bazę Wolności do nogi. Następnie przeszukujemy ciała.

Przy ciebie Strieloka znajdziemy elektroniczny klucz do laboratorium. Gdzie znajdziemy Strieloka niewiadomo bo biega po całej bazie. Najprawdopodobniej w budynku dowódcy bazy znajdziemy ciało Dezika Lohnara, a przy nim PDA z kodem 19750208, to kod do pierwszych drzwi w laboratorium X-10. Ze zbrojowni, z jednej z niebieskich skrzyń na szafkach zabieramy TAJNE AKTA KGB F-24.



W skrzyni Tajne Akta KGB F24

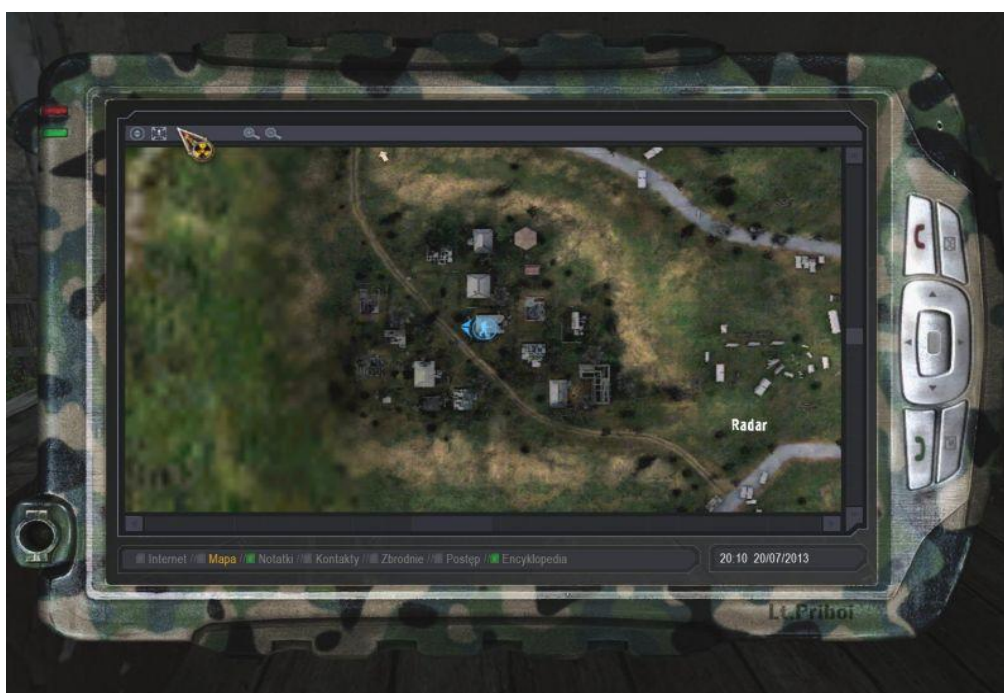
Poza tym cały znaleziony przez nas arsenał będzie należał do nas. Gdy wszystko już zabraliśmy idziemy do chatki na bagnie w pobliżu bazy Wolności. Siedzi tam Siro, witający nas kulami, więc z czystym sumieniem zabijamy go. Przy ciebie Sira znajdziemy Pendrive, a w nim trochę ważnych informacji na temat dokumentów ukrytych na terenie laboratorium X-10.



W tym domku znajdziemy Sira

Teraz czas by odwiedzić wioskę pijawek. W wiosce ludzie z Wolności i kilka mutantów. Czas przeszukać wioskę. W piwnicy jednego z domków (w podstawie był tam granatnik) znajdziemy zwłoki Sidorowicza.

Uwaga! Zanim przeszukamy jego ciało zapisujemy grę!

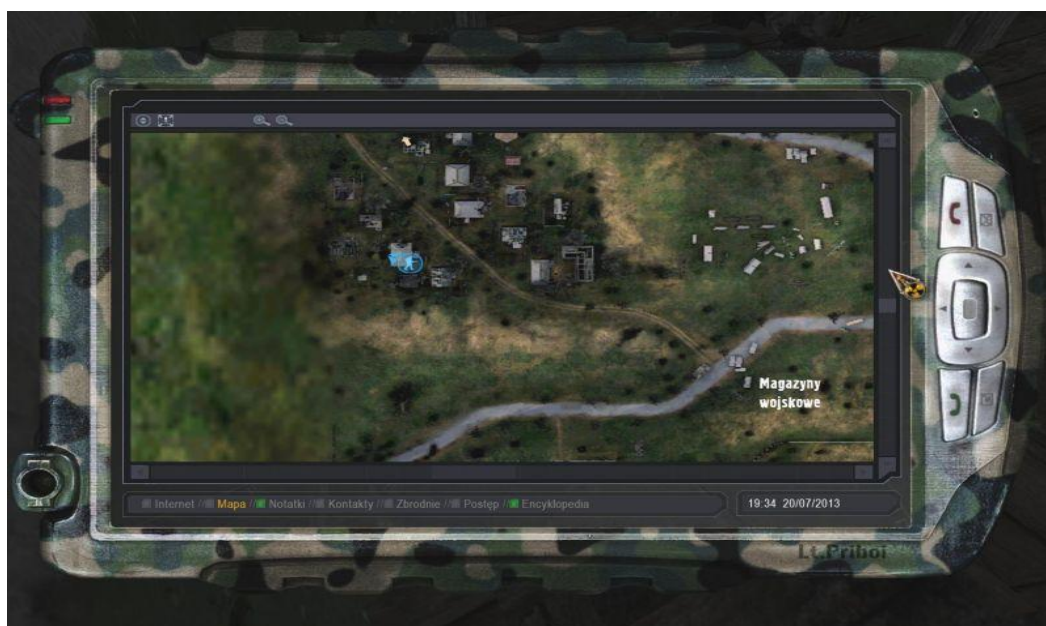


W tym domku znajdziemy Sidorowicza



Zwłoki Sidorowicza

Przy ciele Sidorowicza znajdziemy notatkę, z chwilą jej otworzenia zostajemy zarażeni Wirusem- X. Jeśli mamy ze sobą antidotum z bazy bandytów, lub kupione wcześniej na Jantarze nie ma sprawy. Jeśli nie, czeka nas bieg na czas do Sacharowa. W ciągu 20 minut musimy dostać się na Jantar i kupić szczepionkę ...w przeciwnym razie wita nas **koniec gry**. Kontynuujemy przeszukiwanie wioski. W innym domku w piwnicy, której właz jest zasłonięty paletą znajdziemy niebieską skrzynię, a w niej *Notatkę Ducha*. Czas już opuścić wioskę...



W tym domku notatka Ducha



W tej piwnicy skrzynia z notatką

Kierujemy się do Bariery, eliminujemy tam wszystkich członków Wolność i idziemy sprawdzić co z naszym Helikopterem. Miejsce wypadku jest zaznaczone w PDA. Przeszukujemy trupy żołnierzy i przy jednym znajdujemy *RAPORT KONWOJU*. W Raporcie znajdziemy jedną z brakujących cyfr kodu do schowka na Radarze: **X=3**. Zaraz po dotarciu do miejsca upadku maszyny aktywuje się nowe zadanie w PDA... uratować naukowców z rozbitego helikoptera. Naukowcy udali się w stronę Radaru.



Rozbity helikopter na Magazynach Wojskowych

I to już wszystko na Magazynach Wojskowych. Jeśli chcemy pohandlować, lub naprawić wyposażenie musimy wrócić do Baru. Pamiętajmy, że Wolność przy Barierze po opuszczeniu lokacji zespawnuje się na nowo i znów trzeba będzie ich zlikwidować. Tak czy inaczej kierujemy się na Radar...

RADAR



Mapa Radaru

Dokumenty do zebrania:

1. Pendrive naukowca
2. Kod dostępu do X18 2

Wchodzimy na Radar i idziemy w stronę Mózgozwęglacza. Po drodze natkniemy się na spore grupy Monolitu, oczywiście likwidujemy wszystkich. Na wysokości drogi do Prypeci spotkamy już Powinnościowców z odsieczą. Mniej więcej tam, gdzie droga zakręca w stronę Mózgozwęglacza, skręcamy w lewo i idziemy w stronę ogrodzenia. Znajdujemy dziurę w ogrodzeniu i przechodzimy do lasu. W pobliżu przejścia natkniemy się na ciała naukowców. Przy jednym z nich znajdziemy *Pendrive Naukowca*, z ostatnią cyfrą kodu do schowka na Radarze: **Y=6**.



Naukowiec z pendrivem na Radarze

Skoro już jesteśmy w lesie, to za wskazaniem PDA zbadajmy rozbity helikopter. Przygotujmy się na pojedynek z pseudopsami i pijawkami. W chwili podejścia do helikoptera, zadanie Uratuj Naukowców zalicza się i możemy wracać do swoich spraw. W pobliżu dziury w ogrodzeniu jest drabinka po której wchodzimy do pomieszczenia, w którym jest wejście do bunkra.



Tam jest bunkier ze schowkiem

Otwieramy drzwi schowka wpisując kompletny już kod **78159736**. W środku znajdziemy niebieską skrzynię z kodem do kolejnych drzwi w X-18. Kod to **86195**



Skrzynia z kodem do X18 w schowku na Radarze

To już wszystko na Radarze. Idziemy w stronę Mózgozwęglacza likwidując po drodze Monolit i schodzimy do laboratorium X-10...

LABORATORIUM X-10

Dokumenty do zebrania:

1. Raport z Wypadku UHSF
2. Wypadek w NPP 2

W laboratorium X-10 nie ma już monolitowców, ale za to czeka tam na nas sporo zombi, burerów i pijawek. Likwidując mutanty posuwamy się w głąb laboratorium. Pierwsze napotkane drzwi otworzymy kodem z PDA Dezika- **19750208**. Po zejściu na drugi poziom zaraz w pobliżu schodów znajdziemy drzwi, te otwieramy kodem znalezionym w PDA Krugłowa- **022138**. Za drzwiami znajdziemy niebieską skrzynię a w niej *Raport z Wypadku UHSF*.



Za tymi drzwiami jest skrzynia z dokumentami



Skrzynia z dokumentami

Idziemy dalej w głąb laboratorium do pomieszczenia z panelem sterowania Mózgozwęglacza, gdzie na dnie jednego z silosów znajdziemy skrzynię.



Do tego silosu trzeba zejść po drabince

Na dole silosu znajdziemy niebieską skrzynkę, a w niej kolejny dokument-
Wypadek w NPP część 2.



W tej skrzyni dokumenty

To już wszystko w tym laboratorium. Wychodzimy z laboratorium i podążamy w kierunku miasta Prypeć.

PRYPEĆ



Mapa Prypeci

Dokumenty do zebrania:

1. Raport o Mutacji 2
2. Dokumenty UHSF 1
3. Wypadek w NPP 3
4. Pendrive Strieloka

Trudno nazwać Prypieć miastem Duchów. W okół roi się od wszelkich możliwych mutantów, bojowników Monolitu, snajperów na dachach z Gaussami i na dokładkę wrogo nastawiona Wolność. Możemy liczyć na lekkie wsparcie Powinności i Wojska. Poruszajmy się więc bardzo ostrożnie. Zaraz po wejściu na lokację dostaniemy nowe zadanie na PDA odnaleźć zaginiony patrol wojskowy. Na razie nie zaprzatajmy sobie tym głowy. Pierwsze kroki kierujemy do budynku szkoły, zaraz obok podziemnego przejścia do dalszej części miasta.



W budynku szkoły na pierwszym piętrze skrzynia

Na pierwszym piętrze w szkole znajdziemy skrzynię, a w niej *Raport o Mutacji część 2*.

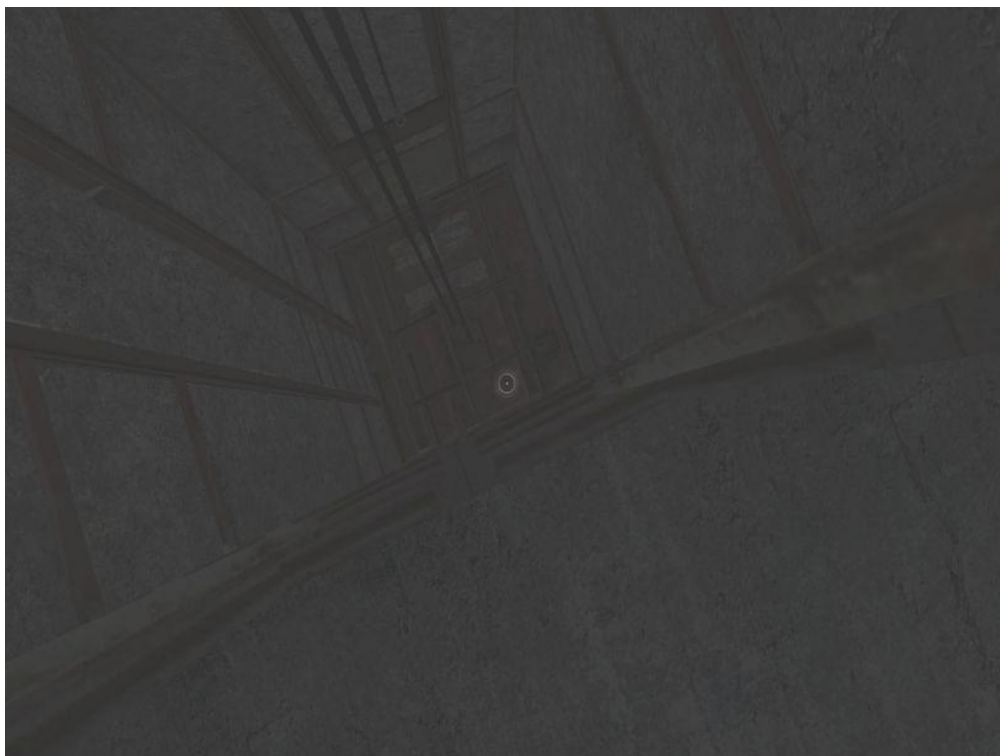


Skrzynia w budynku szkoły

Przechodzimy tunelem na drugą stronę i kierujemy się na prawo. Odszukujemy Gastronom i w szybie windy w plecaku znajdziemy *Dokumenty UHSF* część 1.



Gastronom z plecakiem w szybie windy



Plecak z dokumentami w szybie windy

Następnie kierujemy się do budynku teatru, obecnej bazy Monolitu. W piwnicy w niebieskiej skrzyni znajdziemy kolejny dokument *Wypadek w NPP część 3*.



Baza Monolitu



Skrzynia w piwnicy bazy

Na koniec idziemy do Gastronu tego po lewej od tunelu. Tam na pierwszym piętrze w plecaku znajdziemy *Pendrive Strieloka*.



Gastronom z pendrivem Strieloka



Plecak Strieloka na pierwszym piętrze Gastronu

Mamy już wszystko co chcieliśmy, przebijamy się więc przez stadion na teren Elektrowni. Uwaga na stadionie będzie czekać na nas trzech monolitowców z granatnikami, trzeba ich zabić zanim wejdziemy na murawę. Będąc w Prypeci sugerowałbym również dostać się do schowka Strieloka w hotelu (pokój z drzwiami o numerze 26), gdzie znajdziemy znakomity pancerny kombinezon wojskowy, który będzie doskonałym wyborem o ile nie mamy jeszcze Egzoszkieletu.



ELEKTROWNIA



Mapa Elektrowni

Tak samo jak w podstawce kierujemy się w stronę wejścia do Sarkofagu. Podobnie jak w Prypeci, czekają nas te same atrakcje w postaci bojowników Monolitu. Obserwujemy dachy, gdzie czai się paru bojowników monolitu z granatnikami. Po dotarciu do wejścia, nie wchodzimy jeszcze do środka, ale kierujemy się na wprost od wejścia w stronę budynków po przeciwnej stronie placu. Po przejściu między budynkami patrząc trochę na prawo znajdziemy nasz zaginiony oddział.



Tam znajdziemy nasz zaginiony patrol wojskowy

Idziemy porozmawiać z dowódcą patrolu wojskowego. Kiedy zadanie zaliczy się, będziemy mogli iść do Sarkofagu...

SARKOFAG

Dokumenty do zebrania:

1. Kod Dostępu do X18 1
2. Dokumenty z Laboratorium X16

Wchodzimy do Sarkofagu ... Na miejscu podobnie jak w podstawce czeka na nas sporo Monolitowców. Idziemy dokładnie tą samą drogą. Na pierwszym poziomie nie przechodzimy przez wyrwę w ścianie, a skręcamy w prawo. Jest tam wejście do napromieniowanego pomieszczenia z charakterystycznymi rurami. Wchodzimy tam po drabince i w wnęce obok znajdziemy niebieską skrzynię a w niej *Kod Dostępu do X-18 część 1*. Kod to **18746**.



Wejście do pomieszczenia z rurami



Skrzynia z kodem do X18

Idziemy dalej po schodach na drugi poziom. Likwidujemy wszystkich bojowników i znajdujemy wejście do hali ze zniszczonym reaktorem jądrowym. Monolitu już tu nie ma, natomiast możemy go w pełni podziwiać w na Wysypisku. Idziemy do wysokiej drabiny i po niej na górę pomieszczenia lub korzystamy z anomalii teleportującej. Po zarwanym rusztowaniu przechodzimy do drugiej części hali z oknami na jednej ścianie. Tam pod płytami znajdziemy niebieską skrzynię a w niej *Dokumenty z Laboratorium X-16*.



Skrzynia z dokumentami w hali reaktora

To już wszystko, co możemy zrobić podczas tej wizyty. Mamy komplet kodów do X-18, więc możemy spenetrować to laboratorium. A zatem wracamy przez Prypeć do Doliny Mroku. Droga powrotna będzie trochę uciążliwa. Po przejściu z Prypeci na Radar wpadniemy w zasadzkę Monolitu i trzeba się mocno wyciągać by z niej wyjść w jednym kawałku. To samo nas czeka nas przy przejściu z Radaru na Magazyny Wojskowe. Dostaniemy się pod kanonadę Wolności.

LABORATORIUM X-18

Dokumenty do zebrania:

1. Dekoder do Sterowni Monolitu
2. Raport o Mutacji 3
3. ANTIDOTUM na Wirus X

Schodzimy do X-18... Czekają tam na nas standardowa porcja mutantów, a dodatkowo trochę zombie. Otwieramy pierwsze drzwi kodem **18746** znalezionym w Sarkofagu. Zostajemy powtórnie zarażeni Wirusem- X, ale tym razem mamy tylko parę minut na użycie szczepionki. Zbiegamy na sam dół do pomieszczenia z Pseudogigantem, zabijamy go i idziemy do pomieszczenia z lodówką po prawej od wejścia. Tam w niebieskiej skrzyni znajdziemy antidotum.



Pomieszczenie z lodówką



Skrzynia a w niej antidotum

Teraz już na spokojnie likwidujemy resztę mutantów i otwieramy drugie drzwi do pomieszczenia z inkubatorami. Kod do drzwi to **86195** znaleziony w schowku na Radarze. Zabijamy ognistego poltergeista i kierujemy się na lewo po pochylni do pokoju z klatkami.



Do pokoju z klatkami

Tam w jednej z klatek znajdziemy plecak, a w nim *Dekoder do Sterowni Monolitu*.



W plecaku dekodery do sterowni monolitu

Idziemy jeszcze do pokoju kontrolnego i tam w niebieskiej skrzyni znajdziemy *Raport o Mutacji część 3*.



W skrzyni *raport o mutacji*.

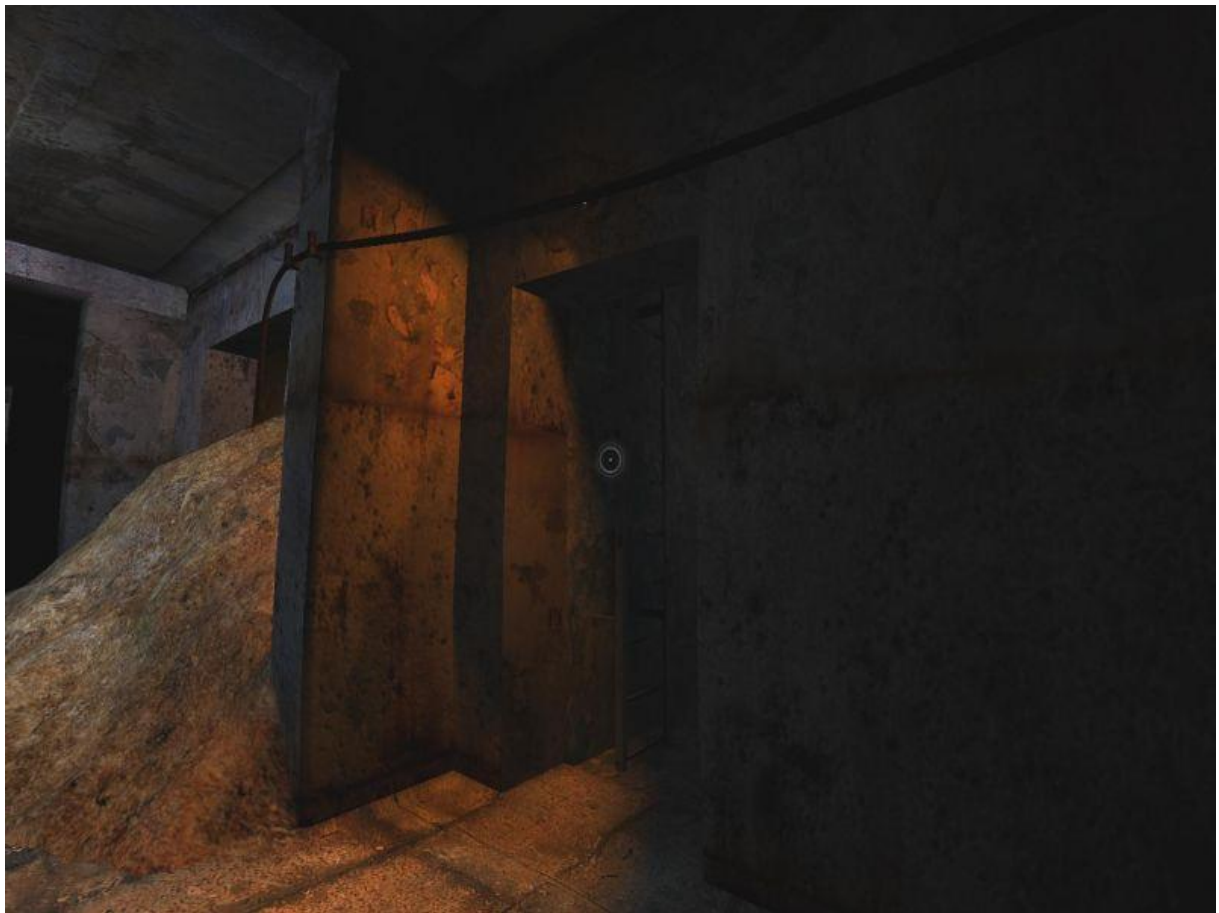
To już wszystko , powinien nam zostać do odnalezienia jeszcze jeden dokument o nazwie *Dokumenty z Hotelu w Prypeci*. Musimy się wybrać po ten dokument do Bunkra Sterowania Monolitem. A więc w drogę z powrotem do Sarkofagu...

BUNKIER STEROWNI MONOLITU

Dokumenty do zebrania:

1. Dokumenty z hotelu w Prypeci

Po wejściu do Sarkofagu, idziemy tak jak poprzednio na drugi poziom , nie wchodzimy do hali z Monolitem, szukamy natomiast wnęki z drabinką i migającym światełkiem. Ci co doszli w podstawce do dobrego zakończenia dobrze wiedzą o co chodzi. Dla tych co nie dotarli- jest to tym razem drabinka prowadząca w górę do pomieszczenia z pancernymi drzwiami.



Tu wchodzimy na wyższy poziom

Trafiamy do korytarza z kodowymi drzwiami. Drzwi traktujemy dekoderek i czekając na otwarcie likwidujemy szturmowców monolitu.



Drzwi do Bunkra Sterowania Monolitem

Po zakończeniu odliczania drzwi się otwierają i przechodzimy do Bunkra Sterowania Monolitem. Czeka tu na nas ponad 20 bojowników, przebijamy się przez nich o pokoju kontrolnego i tam pomiędzy blokami komputerów znajdujemy ostatnią już skrzynkę.



Skrzynka w pokoju kontrolnym

W skrzyni znajdujemy Dokumenty z hotelu w Prypeci. I to już wszystko wychodzimy z bunkra i lądujemy z tyłu Elektrowni.



Musimy udać się do punktu ewakuacji. Jeśli wybierzemy drogę przez teleporty czeka nas jeszcze trochę strzelaniny z Monolitem. Można również iść normalnie po ziemi, ale ryzykujemy spotkanie z kilkoma mutantami. Docieramy do bramy, idziemy do czekającego na nas helikoptera.



Tak kończy się historia porucznika Priboia Slipczenko, oficera Armii Ukraińskiej, który wyruszył do Zony, aby podążając śladami Streloka poznać sekrety Strefy.

Serdecznie polecam, *KOBAL*.