

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	2
HISTORIA POWSTANIA ZONY	3
INSTALACJA I URUCHAMIANIE GRY	5
WYMAGANIA SYSTEMOWE	6
DOMYŚLNA KONFIGURACJA KŁAWISZY	7
GRAFIKA	10
DŹWIĘK	13
GRA	14
STEROWANIE	15
INTERFEJS GRY	16
SPRZĘT I EKWIPUNEK	20
PDA	24
HANDEL I KONTAKTY	27
CO NALEŻY WIEDZIEĆ	30
GRA WIELOOSOBOWA	33
TRYBY GRY	34
TWÓRCY GRY	41
ZAŁĄCZNIK	45
OGRANICZONA GWARANCJA	51
CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE	51
NOTATKI	52

WPROWADZENIE

W roku 2012 stalkerowi zwanemu Strielokiem udało się wyłączyć Mózgozwęglacz - potężny generator promieniowania psionicznego, zdolny wymazać do czysta ludzki mózg. Po tym wydarzeniu do centrum Zony ruszyły tłumy poszukiwaczy szczęścia: niektórzy szukali owianych legendą złóż artefaktów, inni równie legendarnego Spełniacza Życzeń. Zachodzące nagle zmiany zmusiły Radę Bezpieczeństwa Narodowego i Obrony Ukrainy do podjęcia decyzji o jak najszybszym zorganizowaniu operacji pod nazwą „Tor Wodny”. Dziesiątki helikopterów z oddziałami do zadań specjalnych wzbiły się w powietrze i przyjęły kurs na Czarnobylską Elektrownię Jądrową. Jednakże Zona wciąż była Zoną - pomimo skrupulatnego przygotowania, operacja „Tor Wodny” zakończyła się kompletnym fiaskiem. Aby ustalić przyczynę niepowodzenia, kierownictwo SBU skierowało do Zony jednego ze swoich najlepszych ekspertów - majora Aleksandra Diegtiariowa, w przeszłości doświadczonego stalkera.

HISTORIA POWSTANIA ZONY

26 kwietnia 1986

PIERWSZA KATASTROFA

O godzinie 1.23 nad ranem w sobotę, 26 kwietnia, zaplanowany wcześniej test czwartego reaktora w Elektrowni Jądrowej im. W.I. Lenina doprowadził do stopienia rdzenia reaktora, na skutek czego znaczny obszar uległ skażeniu, a chmura opadów promieniotwórczych przepłynęła nad Ukrainą, Białorusią, Rosją, a także niektórymi rejonami Europy Wschodniej i Zachodniej, Skandynawią, Wielką Brytanią, docierając aż do wschodnich granic Stanów Zjednoczonych.

Był to najstraszliwszy wypadek w historii badań nad energią jądrową, a jego następstwa społeczne, polityczne oraz finansowe przeszły wszelkie wyobrażenie. Wystarczył jeden drobny błąd w obsłudze, by zakłócić rutynowy eksperyment, sprawdzający awaryjny system chłodzenia. Ten pozornie nieszkodliwy incydent spowodował przegrzanie rdzenia reaktora, wytworzenie lotnej mieszaniny tlenowo-wodorowej i wreszcie eksplozję, która na znacznej przestrzeni rozproszyła substancje radioaktywne, napromieniowując wszystko na swej drodze.

Tereny w bezpośrednim sąsiedztwie elektrowni zostały natychmiast ewakuowane. Zagrożenie było tak wielkie, że ponad 160 tysięcy osób - wszyscy mieszkający w promieniu trzydziestu kilometrów od miejsca wypadku - uciekło, przez moment nawet nie pomyślawszy, że nigdy więcej nie ujrzą swych domów. Przez wiele lat zwiedzający doświadczali tej upiornej obecności, jaką napotkać można tylko w opuszczonym mieście - zupełnie jakby cała ludność była ledwie w pokoju obok, czekając na możliwość powrotu. Spowodowane napiętymi stosunkami pomiędzy Wschodem i Zachodem próby ukrycia skali tej tragedii przez władze ZSRR odegrały fatalną rolę w losach nie tylko osób napromieniowanych lub wysiedlonych ze Strefy Zamkniętej, lecz także wielu innych. Słowo «Czarnobyl» zagościło na dobre w językach kilku pokoleń.

13 kwietnia 2006

DRUGA KATASTROFA

„Byliśmy dziś świadkami wybuchu masowej paniki w społeczności światowej. Ludność Europy przerażona jest następstwami nowej katastrofy w Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej. Jak się okazało, wszystkie zapewnienia władz ZSRR, a następnie wolnej Ukrainy co do bezpieczeństwa obiektu „Schronienie” nie mają oparcia w rzeczywistości. Było to jedynie kolejne kłamstwo dzierżących władzę, z którym przyszło nam się zetknąć. Kłamstwo to jest szczególnie okropne ze względu na jego możliwe następstwa.”

Z informacji prasowej, 14 kwietnia 2006

O możliwości powtórnej katastrofy mówiono już wcześniej, lecz jej nastąpienie było dla wszystkich nie mniejszą niespodzianką niż wypadek z 1986 roku. Nawet przedstawiciele światowej nauki, którzy od dawna pracowali na terenie Strefy Zamkniętej, okazali się zaskoczeni. Sądząc z ich reakcji, nawet najznamienitsi naukowcy nie spodzielali się podobnego rozwoju wydarzeń. Fakt pozostaje jednak faktem. Do wybuchu doszło, co oznaczało, że problem Czarnobyla był jeszcze daleki od rozwiązania. Następstwa tego zdarzenia również trudno było przewidzieć, podobnie jak następstwa wybuchu z 1986 r., ale wątpliwe, by były mniej okropne. Pomimo zabójczego dla normalnego organizmu poziomu promieniowania i ryzyka śmierci w każdej z anomalii, którymi obficie wypełniła się Zona, opuszczone tereny stały się jednak magnesem przyciągającym pewnego rodzaju ludzi. Tutaj można było łatwo się wzbogacić, co dla niektórych okazało się na tyle poważnym argumentem, by nie zwracać uwagi na stałe zagrożenie. Przedstawiciele społeczności poszukiwaczy szczęścia, która spontanicznie powstała na terenie Zony, media wkrótce nazwały stalkerami.

Rok 2011

W tym roku do imponującego już asortymentu Zony dołączyły nowe okropieństwa. Gwałtowne zmiany pochłonęły wiele żyć - stalkerzy ginęli w anomaljach na ścieżkach uważanych wcześniej za bezpieczne, a także od kul w Wojnach Frakcji.

INSTALACJA I URUCHAMIANIE GRY

INSTALACJA

W celu zainstalowania gry włóż płytę z grą do napędu DVD. Program instalacyjny powinien uruchomić się automatycznie. Jeśli to nie nastąpi, skorzystaj z programu Eksplorator Windows®, by zlokalizować napęd DVD, i dwukrotnie kliknij plik setup.exe.

DEZINSTALACJA

W celu odinstalowania gry kliknij przycisk „Start”, następnie „Programy”, „GSC World Publishing”, „S.T.A.L.K.E.R. - Zew Prypeci” i wreszcie „Odinstaluj”. Ewentualnie kliknij przycisk „Start”, następnie „Ustawienia”, „Panel sterowania” i dwukrotnie kliknij „Dodaj/usuń programy”. Przewiń listę w dół do nazwy „S.T.A.L.K.E.R. - Zew Prypeci” i wybierz ją kliknięciem, po czym kliknij przycisk „Usuń”.

AKTYWACJA GRY

Do aktywacji gry niezbędne jest połączenie z Internetem. Podczas pierwszego uruchomienia gry, użytkownik zostanie poproszony o podanie klucza aktywacyjnego, który znajduje się na okładce tej instrukcji. Gra będzie zaktwowowana do momentu, gdy użytkownik zmieni sprzęt lub przeinstaluje Windows, wtedy gra ponownie poprosi o aktywację. Aby móc wymienić sprzęt w komputerze bez konieczności ponownej aktywacji, należy najpierw dokonać dezaktywacji, wymienić sprzęt i dokonać ponownej aktywacji. Jest to bardzo ważne, ponieważ liczba aktywacji jest ograniczona.

URUCHAMIANIE GRY

Do aktywacji gry niezbędne jest połączenie z internetem. Gdy użytkownik zmieni sprzęt lub przeinstaluje Windows, gra ponownie poprosi o aktywację. By móc wymienić sprzęt w komputerze, należy dokonać dezaktywacji, wymienić sprzęt i dokonać ponownej aktywacji. Jest to bardzo ważne, ponieważ liczba aktywacji jest ograniczona (zwykle 1-2).

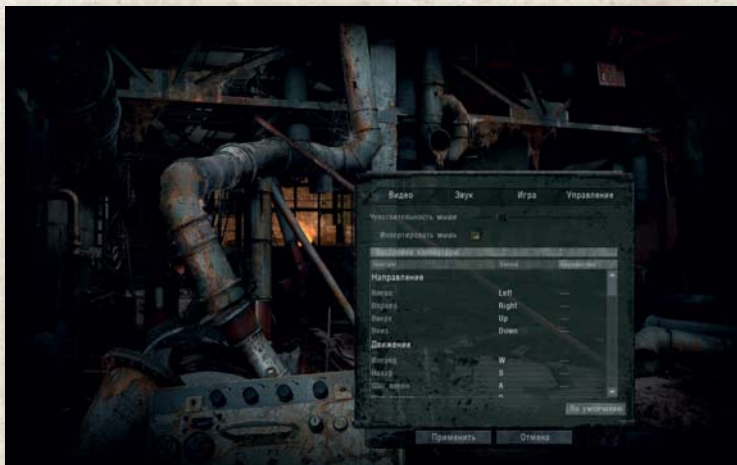
W celu rozpoczęcia lub wznowienia gry kliknij przycisk „Start”, następnie „Programy”, „GSC World Publishing”, „S.T.A.L.K.E.R. - Zew Prypeci” i ponownie „S.T.A.L.K.E.R. - Zew Prypeci”. Jeśli na pulpicie komputera znajduje się skrót do gry (można utworzyć go podczas instalacji), wystarczy dwukrotnie kliknąć ten skrót. Do rozpoczęcia gry służy opcja „Nowa gra”. W celu wznowienia rozpoczętej gry kliknij opcję „Wczytaj grę” i wybierz odpowiedni zapis gry.

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Składnik	Minimalne	Zalecane
System operacyjny	Microsoft Windows XP SP2	Microsoft Windows Vista SP1 lub Windows 7
Procesor	Intel Pentium-4 2.2 GHz AMD Athlon XP 2200+	Intel Core2 Duo E8300 AMD Phenom II X2 550
Pamięć RAM	768 MB	2 GB
Miejsce na dysku twardym	6 GB	
Karta graficzna	nVidia GeForce 5900 ATI Radeon 9600 XT 128 MB	nVidia GeForce GTX 260 ATI Radeon HD 4870 1 GB
Karta dźwiękowa	Zgodna z DirectX 9.0	
Napęd CD/DVD	Napęd DVD	
Łącze internetowe / sieć lokalna	512 kb/s (co najmniej 2 Mb/s do uruchomienia serwera)	
Urządzenia wejściowe	Klawiatura, mysz	

DOMYŚLNA KONFIGURACJA KLAWISZY

USTAWIENIA KLAWIATURY MOŻNA ZMIEŃĆ W MENU OPCJI (STEROWANIE).



Czynność	Klawisz	Opis
W lewo	Strzałka w lewo	Patrzysz w lewo
W prawo	Strzałka w prawo	Patrzysz w prawo
W górę	Strzałka w górę	Patrzysz w górę
W dół	Strzałka w dół	Patrzysz w dół
Do przodu	W	Robisz krok do przodu
Do tyłu	S	Robisz krok do tyłu
Krok w lewo	A	Robisz krok w lewo
Krok w prawo	D	Robisz krok w prawo
Skok	Spacja	Podskakujesz
Niskie przykucnięcie	Lewy Shift + Lewy Ctrl	Skradasz się kucając
Przykucnięcie	Lewy Ctrl	Przykucasz
Chód	Lewy Shift	Chodzisz
Sprint	X	Biegiesz do przodu
Wychylenie w lewo	Q	Wychylasz się w lewo
Wychylenie w prawo	E	Wychylasz się w prawo

Zmiana broni	1-4	Wybierasz broń
Zmiana amunicji	Y	Wybierasz typ używanej amunicji
Następna broń	Kółko myszy w górę	Wybierasz następną broń
Poprzednia broń	Kółko myszy w dół	Wybierasz poprzednią broń
Strzał	LPM	Oddajesz strzał
Przybliżenie/oddalenie	PPM	Przybliżasz/oddalas obraz
Przeładowanie	R	Przeładowujesz broń
Granatnik (w niektórych rodzajach broni)	V	Wybierasz wbudowany w niektóre bronie granatnik
Następny tryb strzału	0 (zero)	Wybierasz następny tryb strzału (z dostępnych dla danej broni)
Poprzedni tryb strzału	9	Wybierasz poprzedni tryb strzału (z dostępnych dla danej broni)
Plecak	I	Przeglądasz posiadaną broń, ekwipunek i artefakty
PDA	P	Włączasz PDA
Latarka	L	Włączasz/wyłączasz latarkę
Lornetka	5	Wyjmujesz lornetkę
Śruby	6	Przygotowujesz śrubę do rzutu
Detektor anomalii	O	Wyjmujesz detektor
Noktowizor (jeśli go posiadasz)	N	Włączasz/wyłączasz noktowizję
Szybki dostęp	F1-F4	Używasz przedmiotu z okienka szybkiego dostępu
Upuszczenie broni	G	Upuszczasz broń
Użycie	F	Używasz przedmiotu, rozpoczynasz rozmowę

DODATKOWE KLAWISZE

Czynność	Klawisz	Opis
Pauza	Pause	Wstrzymujesz grę
Zrzut ekranu	F12	Wykonujesz zrzut ekranu
Wyjście	Esc	Wychodzisz z gry

GRA WIELOOSOBOWA

Czynność	Klawisz	Opis
Artefakt	7	Bierzesz w ręce artefakt
Wyniki	Tab	Wyświetlasz okno z wynikami
Rozmowa	,	Wyświetlasz okienko rozmowy
Rozmowa drużynowa	.	Wyświetlasz okienko rozmowy drużynowej
Menu wyboru modelu	0	Wybierasz wygląd zewnętrzny (strój i ekwipunek) swojej postaci
Menu wybory drużyny	U	Otwierasz menu wyboru drużyny
Menu handlu	B	Otwierasz menu handlu
Rozpoczęcie głosowania	F5	Proponujesz rozpoczęcie głosowania
Głosowanie	F6	Otwierasz menu głosowania
Głosuj za	F7	Głosujesz za
Głosuj przeciw	F8	Głosujesz przeciw
Komunikat głosowy 1	C	Otwierasz pierwsze menu komunikatów głosowych
Komunikat głosowy 2	Z	Otwierasz drugie menu komunikatów głosowych

Możesz przywrócić domyślne ustawienia klawiszy odpowiednim przyciskiem w menu sterowania.

GRAFIKA

W celu zmiany ustawień graficznych kliknij zakładkę „Grafika” w menu opcji. Znajdziesz tam następujące możliwości:



TYP RENDEROWANIA

Oświetlenie statyczne - wykorzystuje renderowanie DirectX 8.

Dynamiczne oświetlenie obiektów - wykorzystuje DirectX 9 z oświetleniem statycznym (mapy świetlne).

Pełne oświetlenie dynamiczne - wykorzystuje DirectX 9 z oświetleniem dynamicznym (cienie od słońca).

Rozszerzone pełne oświetlenie dynamiczne - wykorzystuje DirectX 9 z pełnym oświetleniem dynamicznym (SSAO, głęboka ostrość, miękka woda, miękkie cząsteczki, mapowanie reliefowe, oświetlenie wolumetryczne). Wymaga obsługi pixel shaderów 3.0.

Rozszerzone pełne oświetlenie dynamiczne (DX10) - wykorzystuje wszystkie możliwości DirectX 9, a także nowe funkcje (wolumetryczny dym, promienie słońca, dynamiczne mokre powierzchnie).

Ustawienia jakości - określenie najodpowiedniejszego ustawienia grafiki dla twojego systemu (im wyższe ustawienie, tym wydajniejszy komputer potrzebny jest do gry).

Rozdzielczość - wybierz rozdzielczość ekranu najodpowiedniejszą dla swojego systemu (im wyższa rozdzielczość, tym wydajniejszy komputer potrzebny jest do gry).

Korekcja gamma - ustawienie współczynnika korekcji gamma.

Kontrast - zmiana poziomu kontrastu obrazu.

Jasność - zmiana poziomu jasności obrazu.

Pełny ekran - przełączenie między trybem pełnoekranowym i trybem uruchamiania w oknie.

Kliknięcie przycisku „Zaawansowane” przeniesie cię do listy zaawansowanych opcji graficznych. Zaleca się pozostawienie ustawień domyślnych.

Zasięg widzenia - określa maksymalną odległość, na jaką sięgać będzie wzrok postaci.

Szczegółowość obiektów - zmienia poziom szczegółowości (liczbę wielokątów) obiektów.

Szczegółowość tekstur - służy do zmiany jakości tekstur obiektów w grze.

Filtrowanie anizotropowe - za pomocą tej opcji ustala się poziom filtrowania anizotropowego tekstur.

Wyglądanie krawędzi - za pomocą tej opcji ustala się poziom wygładzania grafiki.

Gęstość trawy - zmiana gęstości wyświetlanej trawy.

Cienie od słońca - włączenie tej opcji sprawi, że wszystkie obiekty będą rzucać cień pod wpływem słońca; wyłączenie opcji sprawi, że obiekty będą rzucać cień tylko pod wpływem dynamicznych źródeł światła.

Odległość oświetlenia - zmienia zasięg widzialności źródeł światła.

Jakość cieni - zmienia odległość, od której widoczne są osobne cząsteczki.

Latarki BN-ów - włącz tę opcję, jeśli chcesz, żeby postacie sterowane przez komputer korzystały z latarek.

Mapowanie szczegółów wypukłości - zwiększa szczegółowość wyświetlanego obrazu.

Mapowanie reliefowe - zwiększa jakość grafiki wyświetlanej za pomocą efektu paralaksy.

Jakość słońca - określa jakość cieni od światła słonecznego.

Jakość promieni słonecznych - włącza rozpraszanie światła słonecznego w atmosferze.

SSAO - po włączeniu obiekty będą rzucać cień na same siebie z wykorzystaniem światła rozproszonego.

Miękka woda – wygładza krawędzie pomiędzy wodą i lądem.

Miękkie cząsteczki - wygładza krawędzie pomiędzy cząsteczkami i wielokątami.

Głębokość pola widzenia - włączenie tej opcji zwiększa jakość efektu głębi ostrości.

Wolumetryczne światło - włącza rozpraszanie dynamicznego światła.

Synchronizacja pionowa - włącza synchronizację pionową.

Częstotliwość 60Hz - włącza wymuszoną częstotliwość 60 Hz.

Kliknij przycisk „Zastosuj”, by zatwierdzić zmiany, lub „Anuluj”, żeby je odrzucić.

DŹWIĘK



Zmiana opcji dźwięku odbywa się w zakładce „Dźwięk” w oknie opcji. Znajdziesz tam następujące możliwości:

Głośność efektów dźwiękowych - użyj suwaka, jeśli chcesz zmienić głośność efektów dźwiękowych.

Głośność muzyki - użyj suwaka, jeśli chcesz zmienić głośność muzyki.

Urządzenie dźwiękowe - wybierz jedno z dostępnych urządzeń dźwiękowych.

EAX - włącz tę opcję, jeśli chcesz uaktywnić wspomaganie efektów dźwiękowych 3D EAX dla kart dźwiękowych zgodnych z tym systemem.

Dynamiczna muzyka - włącza dynamiczną muzykę w grze.

Kliknij przycisk „Zastosuj”, by zatwierdzić zmiany, lub „Anuluj”, żeby je odrzucić.

GRA



W grze dostępne są następujące poziomy trudności:

Nowicjusz

Stalker

Weteran

Mistrz

Im wyższy poziom trudności wybierzesz, tym niebezpieczniejsze będą dla ciebie anomalie, mutanty i wrogo nastawieni ludzie.

Pokaż celownik - włącza celownik.

Dynamiczny celownik - włącza dynamicznie zmieniający się celownik.

Pokaż broń - broń jest widoczna w trakcie rozgrywki.

Pokaż odległość do celu - włącza wyświetlanie odległości do celu (widocznej pod symbolem celownika).

Identyfikacja BN-ów - wyświetlanie informacji dotyczących celu pod celownikiem (imię; frakcja, do której należy; nastawienie wobec postaci).

Tryb kucania/wstawania - włącza możliwość przykucnięcia jednym naciśnięciem odpowiedniego klawisza.

Autozapis - włącza tryb autozapisu.

Pokazuj interfejs - włącza interfejs gracza

STEROWANIE

Czułość myszy - dostosowanie czułości reakcji myszy.

Inwersja osi Y – odwraca sterowanie myszą przy rozglądaniu się.

PODKATEGORIE CZYNNOŚCI:

Kierunek - przesuwanie widoku kamery (obracanie w lewo i w prawo, podnoszenie i opuszczanie).

Ruch - zmiana kierunku i sposobu poruszania się bohatera.

Broń - zarządzanie uzbrojeniem: wybór, przeładowywanie, przybliżanie itd.

Plecak - zarządzanie plecakiem postaci: przeglądanie niesionych przedmiotów, włączanie PDA, używanie noktowizora itd.

Ogólne - zatrzymywanie gry, korzystanie z przedmiotów itd.

Tryb wielu graczy - zarządzanie opcjami rozgrywki wieloosobowej: dostęp do menu handlu, głosowanie itd.

INTERFEJS GRY

EKRAN GŁÓWNY

1. Minimapa.
2. Wskaźniki zdrowia i wytrzymałości postaci.
3. Wskaźniki typu i ilości amunicji.
4. Piktogramy oddziaływania radioaktywnego, fizycznego, chemicznego, termicznego, elektrycznego i psionicznego.
5. Posiadana gotówka i ranga (tryb dla wielu graczy).
6. Łączny wynik każdej z drużyn (tryb dla wielu graczy).

MINIMAPA



W lewym górnym rogu ekranu gry znajduje się mapa. Niebieska strzałka wskazuje północ, a czerwona południe. Znajdujące się w pobliżu osoby, które mają włączone PDA, również są zaznaczone na mapie; kolor znacznika wskazuje, czy osoba jest nastawiona przyjaźnie (zielony), neutralnie (żółty) czy wrogo (czerwony). Wszelkie znaczniki umieszczone na mapie w PDA (cele, miejsca wykonywania zadań) również będą widoczne na tej minimapie, przy czym kierunek do wybranego obecnie punktu wskazuje strzałka. Oprócz tego na minimapie znajduje się zegar pokazujący

czas w Zonie. Z prawej strony minimapy w małym okienku przedstawiono informację o liczbie żywych istot (ludzi i mutantów) znajdujących się w pobliżu bohatera. Dwa paski położone nad i pod okienkiem wskazują stopień widoczności bohatera dla innych postaci w grze (zaznaczony symbolem oka) i poziom hałasu towarzyszącego ruchom gracza (zaznaczony symbolem fal dźwiękowych). W grze wieloosobowej na minimapie pojawia się informacja o znajdujących się w pobliżu innych graczach twojej drużyny, a także o położeniu punktów zakupu broni i sprzętu. Gracze oznaczeni są zielonymi punktami, twój artefakt - zielonym symbolem, artefakt wroga - białym, punkt zakupu broni i sprzętu - zielonym albo granatowym (w zależności od drużyny). Gracze wrogiej drużyny nie są pokazani na minimapie.

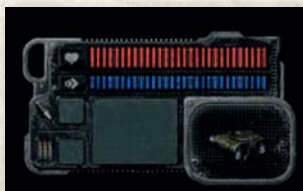
OKIENKA SZYBKIEGO DOSTĘPU



W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się informacja o zawartości okienek szybkiego dostępu. W okienkach można umieścić bandaż, środki medyczne i jedzenie w celu szybkiego skorzystania z nich w sytuacji krytycznej.

Liczby nad ikonkami zawartości okienek odpowiadają łącznej liczbie tych przedmiotów w plecaku bohatera.

WSKAŹNIKI ZDROWIA I WYTRZYMAŁOŚCI



Dwa poziome paski w prawym dolnym rogu ekranu symbolizują twoje zdrowie (pasek czerwony) oraz wytrzymałość (pasek niebieski). Wskaźniki zdrowia i wytrzymałości bohatera połączone są ze wskaźnikami typu i ilości amunicji (patrz poniżej).

WSKAŹNIKI TYPU I IŁOŚCI AMUNICJI



Znajdują się w prawym dolnym rogu ekranu pod paskami zdrowia i wytrzymałości. W małych kwadratowych okienkach przedstawiono: w górnym - liczbę granatów do granatnika podwieszanego (o ile jest w danej broni), w dolnym - bieżący tryb strzału (automatyczny, pojedynczy lub krótkimi seriami). Informacja o liczbie nabojów do wybranej obecnie broni jest wyświetlana dużymi cyframi

w dużym kwadratowym okienku. Mniejszymi cyframi wskazano dostępną ilość obu typów amunicji. Typ używanej w danym momencie amunicji pokazany jest w okienku w prawym dolnym rogu.

WSKAŹNIKI NIEBEZPIECZNYCH ODDZIAŁYWAŃ



Podczas obecności w miejscu oddziaływania niebezpiecznych czynników (radioaktywnego, chemicznego, termicznego i psionicznego) pod minimapą pojawiają się trójkątne ikonki.

Ich kolor - od zielonego po czerwony - odzwierciedla natężenie niebezpiecznego oddziaływania na organizm bohatera.

WSKAŹNIKI STANÓW POSTACI



Z prawej strony ekranu w postaci okrągłych ikonek przedstawione są potencjalnie niebezpieczne dla organizmu bohatera stany (krwotok, napromieniowanie, głód, przeciążenie). Znajdują się tam również informacje o uszkodzeniach broni, kombinezonu i hełmu. Kolor ikonki - od zielonego po czerwony - odzwierciedla stopień zagrożenia ze strony danego stanu lub uszkodzenia.

WSKAŹNIKI DZIAŁANIA PREPARATÓW



Tymczasowe działanie spożytego jedzenia lub środków medycznych wskazane jest w lewym dolnym rogu ekranu nad okienkami szybkiego dostępu.

Do takich działań należą: ochrona

przed chorobą popromienną, silnym oddziaływaniem chemicznym lub psionicznym, regeneracja zdrowia, gojenie się ran, obniżenie poziomu napromieniowania organizmu czy powiększenie maksymalnego przenoszonego ciężaru.

GOTÓWKA I RANGA



Ilość posiadanej przez gracza gotówki w czasie rozgrywki wieloosobowej wskazana jest w prawym górnym rogu ekranu. Bieżąca ranga gracza jest wyświetlona na lewo od ilości gotówki.

ŁĄCZNY WYNIK KAŻDEJ Z DRUŻYN



W trybach gry wieloosobowej „Polowanie na artefakty”, „Zdobycie artefaktu” i „Gra drużynowa” na górze ekranu wyświetlane są dwie liczby o różnych kolorach, wskazujące wynik każdej z drużyn.

PLECAK

Po wybraniu opcji „Plecak” - domyślnie klawisz I - dostępne są informacje na temat broni, pancerza, używanego detektora, a także zawartości plecaka. Po wejściu do menu ekwipunku na środku dolnej części ekranu będą wyświetlane informacje na temat zdrowia (czerwony pasek), a na prawo od niej wskaźniki krwawienia i napromieniowania. Aktywują się one, jeśli w wyniku silnego oddziaływania zewnętrznego postać krwawi lub przyjęła dużą dawkę promieniowania. Poniżej paska zdrowia wyświetlone są informacje o obecnej ochronie gracza przed zewnętrznymi oddziaływaniami: radioaktywnym, chemicznym, termicznym, fizycznym, elektrycznym i psionicznym. Znajdują się tu również dane o ochronie bohatera przed kulami i odłamkami (parametr „Pancerz”), a także zdolności do szybkiej regeneracji sił. Na górze prawej części ekranu przedstawiona jest informacja o statusie bohatera w Zonie i ilości posiadanych obecnie pieniędzy. W prawym dolnym rogu, pod zawartością plecaka, wyświetlona jest informacja o wadze broni, sprzętu i przedmiotów, które w danym momencie nosi przy sobie bohater.

SPRZĘT I EKWIPUNEK

JAK UŻYWAĆ EKWIPUNKU

W oknie zawartości plecaka za pomocą dwukrotnego kliknięcia LPM można przebrać bohatera w inny kombinezon ochronny, zaopatrzyć go w nowy hełm i ekwipunek, a także uwolnić się od niepotrzebnych już przedmiotów. Po kliknięciu PPM dowolnego przedmiotu w plecaku otworzy się menu kontekstowe, umożliwiające użycie danego obiektu (na przykład schowanie broni do plecaka, skorzystanie z apteczki itd.). Dostępne są też opcje „Wyrzucić” i „Wyrzucić wszystko”, jeśli musisz pozbyć się niepotrzebnej broni lub przedmiotu. Zwróć uwagę, że oba okienka obecnie używanej broni są równoznaczne. Dzięki temu można uzbroić postać w dwie sztuki lekkiego, średniego lub ciężkiego uzbrojenia jednocześnie.

PANCERZE I KOMBINEZONY OCHRONNE

Nierzadko słyszy się, że najlepszą obroną jest atak. Jednakże w tym przypadku, jeśli trzeba się bronić przed dosłownie wszystkim, kiedy cały świat dookoła nastawiony jest nieprzyjaźnie, nie da się zaatakować wszystkich naraz. Właśnie dlatego należy zaopatrzyć się w pełnowartościowy kombinezon ochronny, a jeśli nie wystarczy ci na to pieniędzy, przynajmniej w prostą tytanowo-keвлarową kamizelkę kuloodporną.



BRONĀ



W grze bardzo często trzeba strzelać, dlatego sukces nierzadko zależy od właściwego wyboru broni. Można ją kupować za pieniądze, jak i zabierać jako zdobycz.

DOSTĘPNE UZBROJENIE DZIELI SIĘ NA NASTĘPUJĄCE KATEGORIE:

Nóż - skuteczna broń w walce na krótki dystans



Pistolety - na krótki zasięg jest to broń celna, choć ma niewielką siłę rażenia. Do pistoletu można doczepić tłumik.



Strzelby - strzelba ma taką siłę rażenia, że poradzi sobie z większością przeciwników, ale niestety jej zasięg jest niewielki i trzeba ją regularnie przeładowywać.



Karabiny szturmowe - standardowa broń większości jednostek wojskowych; do tej kategorii zalicza się m.in. Akm 74/2. Karabiny szturmowe łączą dużą siłę rażenia z wysoką szybkostrzelnością oraz przyzwoitą celnością. Ponadto do części z nich można dołączyć granatnik, co sprawia, że nadają się również do starć z potężniejszymi wrogami.



Broń ciężka - broń ciężka (np. granatniki) jest skuteczna przeciw pojazdom opancerzonym oraz latającym. Niską szybkostrzelność równoważy olbrzymia siła rażenia.



Granaty - granaty sprawdzają się przeciw grupom wrogów lub wtedy, gdy nie ma czystej linii strzału.



Karabiny snajperskie - karabin snajperski to broń niebywale precyzyjna, ale z uwagi na niską szybkostrzelność nie ma z niej wielkiego pożytku w potyczkach na krótki dystans.



Każdą broń w grze charakteryzują cztery parametry: celność, obsługa, obrażenia i szybkostrzelność. W zależności od preferowanego przez ciebie stylu rozgrywki, możesz zdecydować się na broń zbalansowaną lub taką, u której jeden z powyższych współczynników jest bardzo wysoki.

Na wyborze najodpowiedniejszej broni się nie kończy: w grze do każdego typu uzbrojenia dostępnych jest kilka rodzajów amunicji (niektóre nadają się bardziej do potyczek z opancerzonymi wrogami, inne wybuchają przy zetknięciu z celem). Zapoznaj się dobrze z wszelkimi rodzajami amunicji i wybierz najodpowiedniejszą.

CELNOŚĆ

Im wyższy jest ten parametr, tym łatwiej trafić do celu nawet z dużej odległości. Karabiny snajperskie wyróżniają się pod względem celności, natomiast strzelby są wyjątkowo mało precyzyjne.

SZYBKOSTRZELNOŚĆ

Im wyższy jest ten parametr, tym mniej czasu upływa pomiędzy wystrzeleniem kolejnych naboju. Wysoka szybkostrzelność zazwyczaj wiąże się z niewielką celnością.

OBRAŻENIA

Obrażenia zadawane przez daną broń są proporcjonalne do tego parametru. Broń zadająca duże obrażenia zazwyczaj ma niską szybkostrzelność.

OBSŁUGA

Łatwiej i szybciej korzysta się z broni, która ma wysoki parametr obsługi.

STAN BRONI

Broń z czasem się zużywa. W wyniku tego pogarsza się celność, a także zwiększa prawdopodobieństwo zacięcia zamka, skrzywienia amunicji i innych uszkodzeń. Na ekranie pojawi się informacja, że broń się zacięła i należy ją przeładować. Żeby przeładować broń, wciśnij „przeładowanie” lub zmień rodzaj amunicji.

STRZAŁ

Jeśli chcesz strzelić, przesuń celownik na cel i wciśnij „strzał” (domyślnie lewy przycisk myszy). Możesz korzystać z „przybliżenia/oddalenia” (domyślnie prawy przycisk myszy), żeby ułatwić sobie celowanie.

W grze S.T.A.L.K.E.R. jednym z aspektów o decydującym znaczeniu w walce jest przeładowywanie. Traci się przez nie cenne sekundy, dobrze więc robić to jak najczęściej - gdy zacznie się strzelanina, może nie być na to czasu.

TRYBY STRZAŁU

Poszczególne rodzaje broni mają różne tryby prowadzenia ognia: strzały pojedyncze, krótkie serie oraz ogień ciągły. W zależności od wybranego trybu strzału zmienia się rozrzut i natężenie ognia. Jeśli chcesz przejść do następnego trybu, wciśnij „0”; jeśli chcesz przejść do poprzedniego, wciśnij „9”.

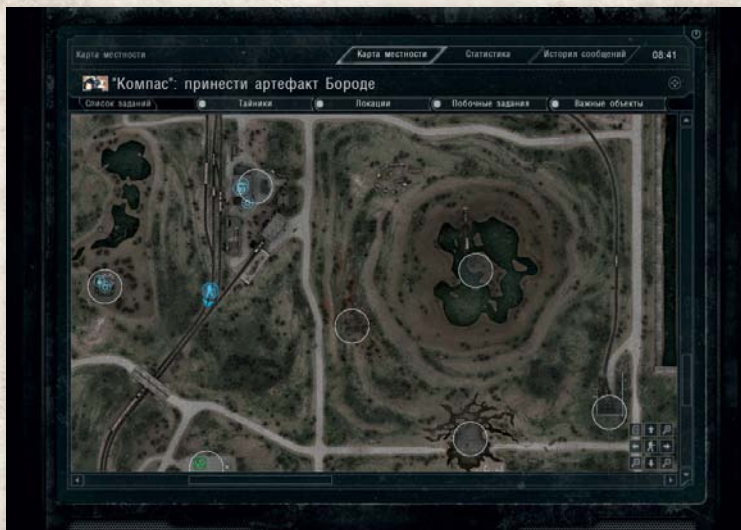
GRANATY

Istnieją dwa tryby rzucania granatów: zwykły i kontrolowany. Klikając lewym przyciskiem myszy, wykonuje się rzut zwykły. Przytrzymując wciśnięty prawy przycisk myszy, wykonuje się rzut kontrolowany. W tym trybie pojawia się wskaźnik siły. Im jest on wyższy, tym mocniejszy będzie rzut. Po puszczeniu prawego przycisku myszy granat zostanie rzucony.

PDA

W PDA znajdują się pogrupowane najróżniejsze informacje. Jest tu szczegółowa mapa okolicy, dane dotyczące zadań, statystyki twojej postaci, a także notatnik z przeprowadzonymi rozmowami i zegar pokazujący czas w Zonie. Możesz przełączać się pomiędzy kategoriami informacji, wybierając zakładki na górze ekranu.

MAPA



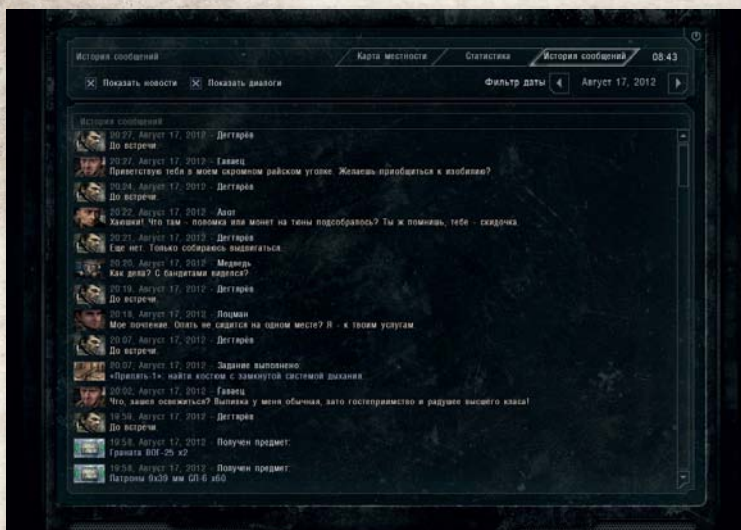
W tej zakładce znajdziesz elektroniczną mapę danego obszaru Zony. Opcje wyświetlone w prawym dolnym rogu ekranu umożliwiają zmianę skali i przesunięcie widzianego obszaru mapy. Mapę można również przewijać przesuwając paski przewijania lub przytrzymując wciśnięty lewy przycisk myszy i poruszając myszą, a zmian skali można dokonywać za pomocą kółka myszy.

STATYSTYKA



Tutaj znajdują się szczegółowe statystyki twojej postaci. Można tu znaleźć dane o ilości czasu spędzonego w Zonie, liczbie przeżytych emisji, wykonanych zadań, posiadanych pieniędzy, znalezionych schowków, zabitych wrogów i mutantów, a także informacje o tym, który z zabitych mutantów był najgroźniejszy, i o ulubionej w danym momencie broni gracza. W oddzielnym oknie znajduje się informacja o osiągnięciach bohatera.

REJESTR WIADOŚCI



Znajdują się tu zapisy wszystkich rozmów, a także szczegółowe informacje na temat następujących wydarzeń oraz otrzymanych w trakcie gry zadań.

HANDEL I KONTAKTY

ROZMOWA



W celu rozpoczęcia rozmowy podejdz do neutralnej lub przyjaznej postaci i wciśnij „użycie” (domyślnie - F). Niektórzy nie będą chcieli z tobą rozmawiać, jeśli będziesz trzymać w ręku broń - schowaj ją, zanim spróbujesz ponownie. Na dole okna rozmowy widać przycisk handlu, dzięki któremu można przejść do trybu handlu.

HANDEL

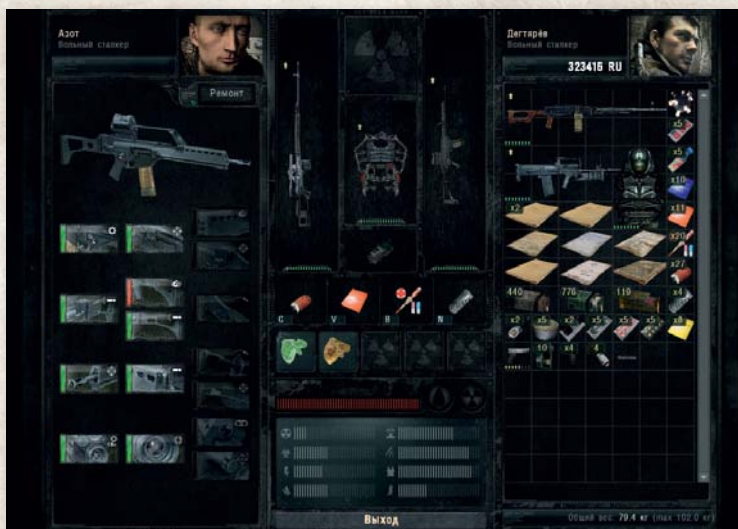


Do ekranu handlu możesz przejść, wciskając przycisk „Handel” znajdujący się na dole okna rozmowy.

Ekran handlu podzielony jest na trzy kolumny: w lewej znajduje się wizerunek napotkanej postaci wraz z informacją o zawartości jej plecaka i ilości posiadanych pieniędzy, prawa część zawiera takie same informacje o postaci gracza.

Kliknij wybrany przedmiot, żeby zobaczyć jego opis. Poza nazwą, wagą i parametrami pojawi się również jego cena (prawy górny róg). Kliknij dwukrotnie przedmiot, by go wybrać. To samo rób z pozostałymi przedmiotami, którymi chcesz handlować. Wszystkie wybrane przedmioty są widoczne w oknie pod portretem postaci. Pod listą przedmiotów pojawi się ich łączna cena. Wybrane przedmioty można odznaczyć, klikając je dwukrotnie. Kliknij przycisk „Kup” lub „Sprzedaj”, by dokonać transakcji. Ekran handlu opuścisz po kliknięciu przycisku „Wstecz”.

ULEPSZENIA I NAPRAWA BRONI



W każdym z obozów znajduje się technik - człowiek zajmujący się naprawą i ulepszaniem broni, kombinezonów i hełmów. Korzystając z jego usług, możesz znacznie udoskonalić parametry swojej broni i wyposażenia. Aby otworzyć okno naprawy i ulepszeń, kliknij LPM przycisk „Naprawa/modyfikacje”.

Okno podzielone jest na trzy części. Po kliknięciu LPM broni albo przedmiotu umieszczonego w środkowej lub prawej części ekranu, w jego lewej części pojawi się lista dostępnych ulepszeń. Jednocześnie aktywny staje się przycisk „Naprawa”, umieszczony pod wizerunkiem technika. Aby dokonać naprawy, kliknij ten przycisk LPM. Na ekranie pojawi się okienko dialogowe z ceną naprawy.

Informację o charakterze i cenie ulepszenia broni, kombinezonu lub hełmu można uzyskać najężdżając kursorem myszy na wizerunek ulepszenia. Jeśli ulepszenie jest niedostępne, w tym miejscu pojawi się informacja na ten temat. W celu dokonania ulepszenia należy kliknąć LPM na wizerunku ulepszenia i zatwierdzić swój wybór w oknie dialogowym. Aby zamknąć okno naprawy i ulepszeń, należy wcisnąć przycisk „Wstecz”.

CO NALEŻY WIEDZIEĆ

CZYNNIKI PRZYRODNICZE

ANOMALIE



Anomalie, obficie występujące na terenie Zony, stanowią zagrożenie dla życia. Są one jednak głównym źródłem zarobku stalkerów, ponieważ wytwarzają się w nich artefakty. Artefakty mają zróżnicowane działanie na organizm człowieka - niektóre efekty są dobroczynne, ale z drugiej strony w większości wypadków istnieje ryzyko napromieniowania.

MUTANTY



Skażone tereny Zony wytworzyły zadziwiającą liczbę zmutowanych form życia, z których większość ma silny instynkt terytorialny, jest agresywna i posługuje się taktyką w walce z intruzami. Cały czas miej się na baczności i szybko likwiduj cele. Bliskie spotkanie ze stadem zmutowanych psów może się skończyć tragicznie.

CZYNNIKI SPOŁECZNE

LUDZIE I KOEGZYSTENCJA

Stalkerzy, podobnie jak społeczeństwo poza granicami Zony, stanowią zbiór różnorodnych osobowości, często bardzo od siebie odmiennych. Niektórzy potrafią harować całymi dniami i nie połakomią się na kawałek cudzej bułki czy kielbasy, a inni nie ruszą nawet palcem, ale jeśli nadarzy się sposobność, wpakują ci kulę w łeb i okradną ze wszystkiego. Stosunki pomiędzy przedstawicielami frakcji stalkerów często nie są pokojowe. Istnieje wiele zmiennych czynników wpływających na bieżącą sytuację. Na nastawienie przedstawicieli którejś z frakcji może silnie wpływać na przykład wcześniejsza wrogość postaci gracza albo sam fakt pojawienia się na cudzym terenie bez zaproszenia.

CELOWNIK I DODATKOWE DANE

W grze zastosowano system dynamicznego celownika, dzięki czemu gracz otrzymuje informacje o otaczającym świecie oraz o warunkach celowania (patrz „Ludzie i koegzystencja”). Pewne czynniki wpływają bezpośrednio na celność broni - na przykład podczas ruchu jest ona niższa niż wtedy, gdy postać gracza jest nieruchoma.

Kolor celownika oraz ikon na minimapie odzwierciedla nastawienie celów znajdujących się w zasięgu PDA. Reakcja neutralnych i życzliwie nastawionych postaci wziętych na celownik nie będzie bardzo negatywna, ale jeśli musisz spokojnie z nimi porozmawiać, lepiej opuścić broń lub w ogóle ją schować.

Gdy celownik nie znajduje się na żadnym celu, jego kolor jest biały. Po wycelowaniu w przyjazną postać zmienia kolor na zielony, a w przypadku postaci neutralnej - na żółty. Jeśli w celowniku znajduje się przedstawiciel wrogiej frakcji lub mutant, celownik staje się czerwony.

AMUNICJA

Celność strzałów zależy również od rodzaju używanej amunicji, w związku z czym on także wpływa na rozmiary celownika (patrz „Celownik i dodatkowe dane”). Zazwyczaj najcelniejsze strzały daje amunicja o stalowym rdzeniu (przeciwpancerna).

TRYB SERII/AUTOMAT

W trybie strzelania krótkimi seriami lub ognia ciągłego celownik trzęsie się i zmienia rozmiar, a celność jest zmniejszona.

TRYB CELOWANIA

Kiedy gracz używa przyrządów celowniczych lub lunety, symbol celownika znika z ekranu. Zazwyczaj zwiększa się wtedy celność oddawanych strzałów w danym trybie.

Inne przydatne rady ułatwiające przechodzenie gry znajdują się w załączniku.

GRA WIELOOSOBOWA

W trybie dla wielu graczy gra umożliwia graczowi zmierzenie się z żywymi przeciwnikami. Mogą oni znajdować się na drugim końcu świata, jak również siedzieć w sąsiednim pokoju (w pierwszym przypadku wspólna gra odbywa się za pośrednictwem łącza internetowego, w drugim - w sieci lokalnej). W grze może brać udział maksymalnie 32 graczy. Mają oni do dyspozycji wiele map i kilka trybów gry.

URUCHAMIANIE GRY WIELOOSOBOWEJ

Aby grać w trybie wieloosobowym, należy wybrać opcję „Gra wieloosobowa” w głównym menu. Następnie należy wybrać rodzaj gry - przez internet lub w sieci lokalnej.

Do gry przez internet niezbędne jest konto GameSpy. Jeśli masz już zarejestrowany profil GameSpy, wystarczy wcisnąć przycisk „Wejdź”. W celu stworzenia nowego konta GameSpy po wybraniu opcji „Internet” należy wybrać opcję „Nowy profil” i poprawnie wypełnić wszystkie punkty formularza.

Przy grze w sieci lokalnej (opcja „Sieć lokalna” w menu) w wyświetlonym oknie należy wpisać swoją nazwę gracza.

TRYBY GRY

WSZYSCY PRZECIW WSZYSTKIM

Każdy dba o własną skórę. Zadanie polega na zabiciu (sfragowaniu) większej liczby wrogów niż rywale, zanim upłynie wyznaczony czas lub osiągnięty zostanie limit fragów. W tym trybie dostęp do menu handlu otrzymuje się po śmierci postaci gracza. Dopóki gracz żyje, musi zadowolić się trofeami zdobytymi na przeciwniku.

GRA DRUŻYNOWA

W tym trybie gracze podzieleni są na dwie drużyny - każda z własnym, wyjątkowym arsenałem.

Frakcja „Wolność” (wolni stalkerzy) - członkowie tej grupy wyposażeni są głównie w broń z byłego Związku Radzieckiego.

Najemnicy (zbiry) - posiadają broń i sprzęt używany przez siły zbrojne NATO.

W tym trybie drużyna gracza musi zabić (sfragować) więcej wrogów niż drużyna przeciwna, zanim upłynie wyznaczony czas lub osiągnięty zostanie limit fragów. Dostęp do menu handlu otrzymuje się po śmierci postaci gracza.

POLOWANIE NA ARTEFAKTY

W tym trybie gracze również są podzieleni na dwie grupy: stalkerów i najemników, ale podstawowym celem jest dostarczenie artefaktu do bazy drużyny. Drużyny pojawiają się w dwóch różnych lokacjach (w swoich bazach), które znajdują się w przeciwległych sektorach mapy. Poszukiwany artefakt pojawia się w losowym miejscu na mapie. Drużyna, która dostarczy go do bazy, zdobywa punkt. Jeśli artefakt nie zostanie znaleziony przez żadną z drużyn lub jeśli zostanie użyty przez któregoś z graczy, znika na jakiś czas, a następnie pojawia się ponownie w innym miejscu. Każdy gracz może aktywować artefakt. W tym celu należy wziąć go w ręce i przez pewien czas trzymać wciśnięty LPM (domyślne ustawienie). Po aktywacji w miejscu rzuconego artefaktu pojawia się śmiertelnie niebezpieczna anomalia.

Handlować można jedynie w obrębie własnej bazy.

ZDOBYCIE ARTEFAKTU

W tym trybie gracze są podzieleni na dwie drużyny. Głównym celem gry jest zdobycie artefaktu przeciwnika i przyniesienie go do w pobliże swojego artefaktu. Punkt zaliczany jest tej drużynie, która zdoła wykraść i przenieść artefakt przeciwnika do swojego artefaktu (ten ostatni powinien znajdować się na swoim miejscu). Gracz, który przyniósł artefakt przeciwników, otrzymuje nagrodę. Jeśli artefakt dostanie się w niedostępne miejsce, wróci do gry po upływie ustalonego czasu.

RANGI

W grze wieloosobowej jest pod dostatkiem sprzętu, granatów oraz broni, która różni się szybkostrzelnością, zadawanymi obrażeniami oraz celnością. Możliwość korzystania z najlepszego sprzętu wymaga jednak dużej ilości pieniędzy oraz odpowiedniej rangi. Istnieje pięć rang, a na każdą kolejną awansuje się zdobywając doświadczenie przez zadawanie obrażeń wrogom i wykonywanie zadań przydatnych dla drużyny (tylko w trybach „Polowanie na artefakty” i „Zdobycie artefaktu”).

FINANSE

Nawet po osiągnięciu maksymalnego poziomu doświadczenia w grze nie można obejść się bez pieniędzy. Jest kilka sposobów na ich zdobycie:

- Zabijanie przeciwników
- Zbieranie plecaków ze sprzętem (można go sprzedać)
- Oszczędzanie, zdanie się na nagrody i niekupowanie niczego po śmierci
- W trybie „Polowanie na artefakty” premiowane jest również:
 - Dostarczenie artefaktu do bazy
 - Zabicie wroga, który niesie artefakt
 - Zakończenie rundy
- W trybie „Zdobycie artefaktu” premiowane jest również:
 - Dostarczenie artefaktu wroga do swojej bazy
 - Dostarczenie artefaktu członkom drużyny w bazie
 - Zakończenie rundy

GRA WIELOOSOBOWA

Aby grać w trybie wieloosobowym, należy wybrać opcję „Gra wieloosobowa” w głównym menu. Otworzy się menu, w którym dostępne są następujące opcje:

Przez internet - połączenie z serwerem przez Internet. - twój pseudonim wyświetlany w trakcie gry.

Przez sieć lokalną - gra w ramach sieci lokalnej.

Menu gry sieciowej podzielone jest na pięć części.

1. KLIENT

Wybierz tę zakładkę, by połączyć się z istniejącym serwerem.

Połącz - łączy z wybranym serwerem.

Anuluj - powrót do menu głównego.

Tutaj znajduje się lista wszystkich serwerów spełniających określone przez ciebie kryteria. Możesz filtrować listę, wykorzystując opcje po prawej, w sekcji „Filtry”.

FILTRY. PRIORYTETY SERWERÓW ZNAJDUJĄCYCH SIĘ NA LIŚCIE.

- **Puste** - pokazuje puste serwery.
- **Pełne** - pokazuje pełne serwery.
- **Z hasłem** - pokazuje serwery prywatne, chronione hasłem.
- **Bez hasła** - pokazuje serwery niechronione hasłem.
- **Brak ostrzału sojuszniczego** - pokazuje serwery, na których gracze jednej drużyny nie mogą zadawać obrażeń swoim partnerom.
- **Dedykowany** - pokazuje serwery niededykowane.

ODŚWIEŻ

- **Bezpośredni adres IP** - połączenie z konkretnym komputerem (w ramach sieci lokalnej lub przez Internet) dzięki wpisaniu jego adresu IP.
- **Odśwież wszystkie** - aktualizuje informacje o wszystkich serwerach na liście.
- **Szybkie odświeżania** - aktualizuje informacje o wybranym serwerze.
- **Informacje o serwerze** - pokazuje imiona graczy, typ rozgrywki, punktację itd.

2. SERWER

Ta zakładka pozwala założyć nowy serwer o wskazanych ustawieniach.

Nazwa serwera - nazwa, która zostanie wyświetlona na liście serwerów.

Hasło - ciąg znaków, który trzeba będzie wpisać, by połączyć się z serwerem.

Tryb - wybierz tryb gry: „Wszyscy przeciwko wszystkim”, „Gra drużynowa”, „Polowanie na artefakty” lub „Zdobycie artefaktu”. Więcej szczegółów w sekcji „Tryby gry”.

Limit graczy - ustala maksymalną liczbę graczy na serwerze - od 2 do 32.

Dedykowany - tworzy serwer dedykowany.

Dostępne mapy - dwukrotnie kliknij myszą lub wybierz za pomocą strzałek, by dodać mapę do listy map wybranych do następnej sesji gry.

Po wciśnięciu przycisku „Utwórz” zostanie utworzony serwer o wskazanych ustawieniach.

3. OPCJE

Ta zakładka pozwala skonfigurować zaawansowane ustawienia serwera.

OPCJE ODRADZENIA

Wymuszone odradzanie - po śmierci postać automatycznie się odradza, gdy upłynie określony czas.

Posiłki - określa czas potrzebny do odrodzenia wszystkich postaci jednocześnie.

Zdobycie artefaktu - wszyscy gracze odradzają się po dostarczeniu artefaktu do bazy.

Nieśmiertelność - określa czas, przez jaki odrodzona postać jest niewrażliwa na obrażenia.

Wskaźnik nieśmiertelności - włącz/wyłącz wskaźnik nad głową nieśmiertelnej postaci.

OPCJE POGODY

Możliwości:

- Bezchmurnie
- Pochmurno
- Deszczowo

Gra może odbywać się w dzień lub w nocy.

WSPÓŁCZYNNIK ZMIANY

Ustala, jak często będzie się zmieniała pogoda, od 1 (bardzo wolno) do 100 (bardzo szybko).

USTAWIENIA OBSERWATORA

Tylko drużyna - po włączeniu tej opcji widzowie będą mogli podążać tylko za członkami własnej drużyny.

Swobodna kamera - po włączeniu tej opcji widzowie będą mogli korzystać z trybu swobodnej kamery, ręcznie nią sterując.

Pierwsza osoba - po włączeniu tej opcji widzowie będą mogli przyglądać się grze z trybu pierwszej osoby.

Trzecia osoba - po włączeniu tej opcji widzowie będą mogli przyglądać się grze z trybu trzeciej osoby.

Wolny widok - po włączeniu tej opcji widzowie będą mogli obracać kamerę w trybie trzeciej osoby.

SERWER

Obrażenia od sojuszników - procent obrażeń, jakie odniesie postać po trafieniu przez członków własnej drużyny.

Limit fragów - limit fragów dla każdej gry.

Limit czasu - limit czasu dla każdej gry.

Trwałość artefaktów - czas, przez jaki artefakt pozostanie w jednym miejscu, jeśli nie zabierze go żadna z drużyn.

Liczba artefaktów - liczba artefaktów, które trzeba dostarczyć do bazy, żeby odnieść zwycięstwo.

Powstanie artefaktu - czas, po którego upływie artefakt ponownie się pojawi po tym, jak poprzedni zniknie lub zostanie dostarczony do bazy.

Automatyczny balans drużyny - włącz, żeby automatycznie równoważyć liczbę graczy w każdej z drużyn.

Automatyczna zmiana drużyny - włącza/wyłącza automatyczne przenoszenie graczy z jednej drużyny do innej po dostarczeniu do bazy określonej liczby artefaktów. Zaraz potem gra automatycznie rozpoczyna się od nowa.

Wskaźniki sojuszników - włącza/wyłącza wskaźniki nad głowami sojuszników.

Nazwy sojuszników - włącza/wyłącza tryb, w którym nicki partnerów pokazują się po przyścisnięciu określonego klawisza (domyślnie Caps Lock).

Brak anomalii - włącza/wyłącza anomalie.

Czas trwania anomalii - czas, po którego upływie anomalie przemieszczają się w inne miejsce na mapie.

Rozgrzewka - czas na „rozgrzewkę” przed rozpoczęciem gry (dostępna jest każda broń i pancerz, ale gracze nie mogą w tym czasie zdobywać punktów).

POŁĄCZENIE SIECIOWE

Serwer internetowy - wybór pomiędzy grą prowadzoną za pośrednictwem sieci lokalnej a grą internetową.

Obserwator - włącz, żeby połączeni gracze mogli przystąpić do gry jako widzowie (zabici gracze przełączani są w ten tryb do końca rundy).

Zezwól na głosowanie - pozwala bądź zabrania głosować na serwerze.

4. FILMY

Nagrane filmy - umożliwia odtwarzanie zapisanych podczas gry filmów i zapoznanie się z informacjami o nich (tytuł, data zapisu, statystyki uczestników).

5. PROFIL

Unikalne imię - umożliwia graczowi zmianę pseudonimu.

Nagrody - zawiera listę nagród otrzymanych przez gracza w ciągu wszystkich rozegranych gier.

Najlepsze wyniki - osobiste statystyki gracza.

Po naciśnięciu przycisku „Anuluj” nastąpi wyjście z menu gry wieloosobowej.

ROZPOCZĘCIE GRY

Wybór drużyny

Wybierz drużynę stalkerów lub najemników, klikając przyciskiem myszy odpowiednią ikonę.

Wybór skóry

Wybierz strój noszony podczas gry.

Zakup broni i sprzętu

Wciśnij klawisz B, żeby przejść do menu zakupu broni i sprzętu.

Za pomocą myszy i klawiszy 1-5 wybierz rodzaj sprzętu, jaki chcesz kupić: pistolety, karabiny/karabiny szturmowe, granaty, kombinezony ochronne, inne wyposażenie.

Jeśli cię stać, możesz kupić wybrane przedmioty, dwukrotnie je klikając - pojawią się wtedy w odpowiednich miejscach w menu ekwipunku. Jeśli brakuje ci pieniędzy, nie możesz kupić broni ani sprzętu.

W celu potwierdzenia zakupu kliknij „OK”. To jedyny sposób na zakończenie transakcji.

TWÓRCY GRY

Producent

Sergiy Grygorovich

Kierownik projektu

Ruslan Didenko

Główny grafik

Yuri Negrobov

Dyrektor artystyczny

Ilya Tolmachev

Główny programista

Dmitry Yasenev

Główny projektant gry

Andrey Verpakhovsky

DZIAŁ GRAFIKI

Projektowanie poziomów

Eugene Zaitsev

Konstantin Mironov

Victor Merkulov

Yuri Konstantinov

Igor Pasichnyi

Vladimir Vazhinsky

Denis Rutkovsky

Sergey Kurbatov

Roman Androshiuk

Alexander Kachaniuk

Svetlana Kudrya

Sergey Eremenko

Główny animator

Eugene Yablon

Animator

Roman Malinkin

Modele postaci

Alexander Kovach

Sergey Maistrenko

Tekstury

Liudmila Starodub

Igor Sidorenko

Maria Kotolovskaya

Projekt interfejsu

Konstantin Stupitsev

DZIAŁ PROGRAMISTYCZNY

Główni specjaliści

Andrey Kolomiets

Sergey Chechin

Sergey Ivantsov

Programista fizyki

Konstantin Slipchenko

Programiści grafiki

Mikhail Parfeniuk

Armen Abroyan

Programista trybu wielu graczy

Alexander Maniliuk

Programiści rozgrywki

Alexander Plichko

Sergey Prishepa

DZIAŁ PROJEKTOWANIA GRY

Petr Dushinsky

Sergey Shelest

Dmitry Krivets

Kirill Koval

Elena Dovgaliuk

Vladimir Morev

Maxim Smirnov

Alexander Demidenko

Yuri Skripal

Andrey Zakoliukin

Aleksey Kuznetsov

Pavel Mikhailov

Reżyser dźwięku

Dmitry Kuzmenko

Kompozytor

Aleksey Omelchuk

Przygotowanie tekstów

Vladimir Litvinenko

Aktorzy

Alexander Vilkov

Aleksey Zorin

Aleksey Cherevatenko

Anatoly Bogush

Andrey Moroz

Angelica Girich

Vladimir Stavitsky

Vladimir Tereshiuk

Grigory Hermann

Eugene Pashin

Ivan Rozin

Igor Melnikov

Oleg Stalchuk

Sergey Tikhomirov

Yuri Doroshenko

Yuri Yatsenko

Testy

Denis Matveenko

Yuri „Dark” Falchenko

Dmitry “Abe” Davidyan

Denis “Tetri\$Zs” Yusupov

Eugene Yatsiuk

Maria Shapunova

Nikita Atroshenko

Anastassia Voskolovich

Andrey “Darin” Kirienko

Dmitry Macedon
Mikhail Bastrykin

DZIAŁ PR

Dyrektor ds. PR
Oleg Yavorsky

Menedżerowie ds. PR

Valentin Yeltyshev
Olga Kuzhel

Programista WWW

Sergey Terliuk

Menedżer ds. rozwoju firmy

Eugene Kuchma

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA

AMD/ATI

Holger Grun
Eric Lundgren
RandyJ VanderHeyden
Justin Boggs
Peter Ross
Darren McPhee
Irina Krivchikova

Intel

Aaron Davies
Filip Gerasimov
Dmitry Kalita

nVidia

Anton Ravin
Aleksey Kuznetsov
Yuri Uralsky

Ogromne podziękowania dla Olega Fomienki i firmy BuntarMedia za konsultacje w sprawie MOCAP.

Dziękujemy też wszystkim osobom, które przyczyniły się do ulepszenia gry:

Alexander Poshtaruk, Andrey Oleshk, Alexander Oleinik, Konstantin "Inquisitor" Kriuchkov, Alexander Shakhovsky, Igor Dolzhenko, Sergey "Tur" Leshenko, Dmitry "Hill" Gorban, Mikhail Kliuev, Sergey "Termite" Volchanov, Konstantin Morozkov, Yaroslav "Uncle Yar" Alexandrov, Dmitry "Comandor" Ivanov, Oleg Chernov, Ig. Valerian (Golovchenko) aka oVal, M. Bystrykhin, Eugene "Mulder" Khaletskiy, Pavel "Goon" Bolotov, Morrantly, Alexander "Leks" Abramov, Alexander Novikov, Eugene "KRANZ" Goncharenko, Igor „SONY” Yegorov, Aleksey „Don Reba” Badalov, Sergey

Dvuzhilny, Tolusha,
Artem „BAC9-FLCL” Zuev, Glot,
Patriot, Mers, Tiger, Demesis,
Kharon, Moby

Cenega QA

Menedżerowie ds. projektu

Marcin Gutowski
Łukasz Wątroba

Starsi testerzy

Jerzy Chrul
Jakub Gabryel
Marcin Górniak
Maciej Mazurek
Łukasz Osiński
Łukasz Rumiński
Paweł Strzelczyk
Marcin Szwargoliński

Testerzy

Arkadiusz Bochenek
Wojciech Borowy
Stanisław Burtsau
Wojciech Ciemny
Łukasz Derewońko
Rafał Durajczyk
Maciej Dziarnowski
Cezary Gałach
Paweł Golubiński
Tomasz Gościcki
Norbert Jankowski

Aleksander Kęska
Łukasz Kobylański
Artur Komorek
Szymon Łazarski
Daniel Mańkowski
Piotr Mazurkiewicz
Damian Mielnik
Dawid Mrozowski
Bartosz Peas
Jacek Piotrowski
Sebastian Rejent
Filip Resiak
Mateusz Rękorajski
Piotr Samborowski
Mikołaj Sitkiewicz
Tomasz Sobótka
Paweł Stempień
Rafał Szekalski
Maciej Szumowski
Jakub Trudzik
Andrzej Wardziak
Marek Zdziarski
Michał Zegarski
Albert Żmudzki

Specjalne podziękowania

Krzysztof Bińkowski
Paweł Grzywaczewski
Dominik Wójcik
Łukasz Rynkowski
Bartosz Żukowski

ZŁĄCZNIK

POŻYTECZNE RADY

Karabin szturmowy AS- 96/2 posiada specjalny tryb prowadzenia ognia - stałą serię dwóch nabojęw. Zazwyczaj obie kule wystrzelone w tym trybie trafiają w jeden punkt.
Z dwulufowej strzelby można jednocześnie oddać dwa strzały.
Nie należy lekceważyć pistoletów. Ten rodzaj broni wyróżnia się wysoką siłą rażenia i jest dość efektywny w walce z lekko opancerzonym przeciwnikiem.
Karabiny snajperskie idealnie nadają się do atakowania przeciwników z dużej odległości ze względu na swoją celność, ale w walce na krótki dystans są mało skuteczne.
W surowych warunkach Zony broń i ekwipunek szybko się niszczy. Zużyta broń jest mniej celna i zaczyna się, a zużyty kombinezon nie zapewnia takiej ochrony jak wcześniej.
Niektóre środki medyczne mają wyjątkowe właściwości, jak na przykład tabletki „Herkules”, umożliwiające przez pewien czas noszenie większego ładunku, czy bloker psioniczny, dający odporność na oddziaływanie promieniowania psionicznego.
Żeby zrobić zrzut ekranu, naciśnij klawisz F12.
Jednym z najpowszechniejszych niebezpieczeństw w Zonie jest promieniowanie. Silne napromieniowanie organizmu prowadzi do pogorszenia stanu zdrowia, a nieleczone - również do śmierci.
Wódka jest tanią alternatywą dla preparatów przeciwradiacyjnych i najdostępniejszym sposobem na zmniejszenie oddziaływania promieniowania na organizm.
Szczegóły bieżącego zadania możesz poznać, wciskając klawisz TAB.
Do poszukiwania artefaktów niezbędny jest detektor. Najlepsze detektory ułatwiają poszukiwanie i pomagają w znalezieniu cenniejszych artefaktów.
Stalkerzy nie wpuszczają do obozu ludzi z wyjątką bronią. Żeby schować broń, naciśnij odpowiadający jej klawisz (1-4).
Granice anomalii można określić za pomocą śrub. Żeby przygotować śrubę do rzutu, naciśnij 6.
Jedzenie nie tylko zaspokaja głód, ale też w pewnym stopniu poprawia stan zdrowia.
Napój energetyczny tymczasowo przyspiesza odzyskiwanie wytrzymałości, co zwiększa możliwości ruchu.
Brak zapasu wytrzymałości może w krytycznym momencie skończyć się utratą ruchliwości i narażeniem bohatera na ataki wroga.

Stopień widoczności bohatera dla osób postronnych można sprawdzać za pomocą wskaźników widoczności i wytwarzanego hałasu. Oba wskaźniki umieszczone są w lewym górnym rogu ekranu.
Trzymając detektor w jednej ręce, w drugą można wziąć nóż, pistolet lub śrubę.
Niektóre środki medyczne podnoszą poziom odporności organizmu na czynniki zewnętrzne i mogą okazać się jedynym ratunkiem podczas wypraw na obszary anomalii.
Klikając PPM przedmiot w plecaku, możesz otworzyć jego menu kontekstowe.
Pomimo swych pożytecznych właściwości większość artefaktów jest promieniotwórcza. Efekt ten można jednak zniwelować za pomocą artefaktów, które pochłaniają promieniowanie.
Nóż jest mało skuteczny w walce z przeciwnikami uzbrojonymi w broń palną. Najlepiej nadaje się do walki wręcz i cichego usuwania wrogów.
Ilość noszonego ładunku bezpośrednio wpływa na obniżenie wytrzymałości. Wielki ciężar ogranicza ruchliwość, a przeciążenie zupełnie uniemożliwia ruch.
Detektor to jedyny pewny sposób na stwierdzenie obecności artefaktów na terenie anomalii.
Większość artefaktów migruje wewnątrz anomalii i nie są one widoczne przed wykryciem ich za pomocą detektora.
Mutanty są aktywne w nocy, w związku z czym stalkerzy wolą dokonywać wypadów za dnia.
Po silnym napromieniowaniu konieczne jest skorzystanie z preparatów przeciwradiacyjnych. Jeśli ich nie masz, możesz skorzystać z apteczki, żeby doraźnie zmniejszyć negatywne działanie promieniowania na organizm.
Większość stalkerów może pokazać ci okolice, ale tylko doświadczony przewodnik szybko i bezpiecznie poprowadzi cię w oddalone miejsca. Z drugiej strony, przewodnicy zwykle wysoko wyceniają swoje usługi.
Zarobić można nie tylko na artefaktach, ale również na sprzedaży nadmiaru ekwipunku. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że handlarze nie palą się do kupowania zużytych przedmiotów za ich pełną wartość.
Żeby odłączyć zainstalowany na broni tłumik, celownik optyczny lub podwieszany granatnik, kliknij PPM ikonę broni w plecaku i wybierz odpowiednie polecenie z menu kontekstowego.
Żeby nie robić zbyt wiele hałasu, możesz się skradać, trzymając wciśnięte klawisze Ctrl i Shift, lub poruszać się, przykucnąwszy - po naciśnięciu klawisza Ctrl.
Strzelba to broń na krótkie dystanse: im dalej znajduje się cel, tym mniej jest skuteczna.

Szukając schronienia przed kulami, należy brać pod uwagę materiał osłony. Deski i cienka blacha stanowią słabą ochronę, w odróżnieniu od żelbetowej ściany.
Trafienie w głowę jest zabójcze dla większości przeciwników.
Każdy rodzaj mutantów w Zonie broni się i atakuje na swój własny sposób. Jeśli weźmiesz to pod uwagę, znacznie zwiększysz swoje szanse przeżycia.
Odległość rzutu granatem można regulować, przytrzymując PPM.
Przeciwnicy potrafią używać granatów i będą to robić. Jeśli zobaczysz na ekranie symbol granatu, natychmiast oddal się z przypuszczalnego obszaru rażenia odłamkami.
Skokiem z rozpędu możesz pokonywać szerokie doły i szczeliny.
Kluczowe wskaźniki - stanu zdrowia i wytrzymałości - znajdują się w prawym dolnym rogu ekranu.
Zona żyje własnym życiem. Oznacza to, że zawsze istnieje ryzyko napotkania mutanta lub nieprzyjaźnie nastawionego stalkera w bezpiecznej okolicy.
W Zonie nie wolno tracić czujności i zdawać się na stare informacje. Jeśli znajdziesz się ponownie na jakimś obszarze anomalii, możesz przyjąć, że nie da się go przejść dawną trasą.
Podczas rozmów ze zwykłymi stalkerami można uzyskać pożyteczne informacje na temat nowych miejsc lub ostatnich wydarzeń.
Okienka broni umożliwiają używanie dowolnego jej rodzaju. Spróbuj wybrać najbardziej odpowiadające ci połączenie: karabin i strzelba, pistolet i karabin snajperski, nóż i granatnik itd.
Każdy handlarz w obozie stalkerów oferuje własny asortyment towarów. Na przykład najlepszy wybór środków medycznych na pewno znajdziesz u medyka.
Jeśli trafisz do obozu stalkerów ranny albo napromieniowany, możesz liczyć na bezpłatną pomoc miejscowego medyka.
Żeby nie nosić ze sobą niepotrzebnego ładunku, możesz zostawić swoje rzeczy w osobistej skrytce na terenie obozu. Zazwyczaj takie skrzynki znajdują się w pobliżu miejsc odpoczynku.
Jeśli chcesz skrócić sobie oczekiwanie na konkretną porę, możesz zdrzemnąć się w obozie. W tym celu znajdź miejsce do odpoczynku, naciśnij klawisz F i wybierz długość snu.
Podstawowy noktowizor w hełmie można wymienić na ulepszone urządzenie drugiej generacji o znacznie wyższej rozdzielczości.

W Zonie zawsze dobrze mieć przy sobie kilka zapasowych magazynków, ponieważ w każdej chwili mogą one stać się potrzebne.
Okresowe zapisywanie gry może zaoszczędzić ci dużo czasu, ponieważ w przypadku śmierci bohatera nie będzie trzeba drugi raz robić tego samego.
Rozważne stosowanie środków medycznych wymaga znajomości ich działania. Zapoznaj się dobrze z opisem każdego z preparatów.
Przeciwnika ukrytego za osłoną możesz dosięgnąć granatem. Koniecznie trzeba przy tym uwzględnić promień rażenia energią wybuchu i odłamkami, żeby nie zaszkodzić sojusznikom.
Żeby wyrzucić przedmiot z plecaka, kliknij przedmiot PPM i wybierz odpowiednie polecenie z menu kontekstowego.
Jedna z opcji gry umożliwia włączenie autozapisu stanu gry w kluczowych punktach.
Po powrocie do obozu dobrze jest naprawić sprzęt, sprzedać niepotrzebne artefakty oraz uzupełnić zapasy amunicji i środków medycznych.
Żeby zmniejszyć szkodliwy wpływ czynników zewnętrznych na organizm podczas wypraw na obszary anomalii, możesz ulepszyć kombinezon ochronny, wykorzystać ochronne właściwości artefaktów lub zastosować odpowiednie preparaty medyczne.
Przy zwłokach przeciwników oprócz amunicji i broni mogą znajdować się inne cenne przedmioty, na przykład PDA z ważnymi informacjami.
Artefakty są nie tylko cennym towarem - często charakteryzują się też wyjątkowo pożytecznymi dla organizmu właściwościami.
Z powodu warunków panujących w Zonie wiele mutantów jest radioaktywnych i zbliżanie się do nich bez odpowiedniej ochrony jest niebezpieczne.
Żeby zatamować krwotok, możesz użyć bandażu, apteczki lub preparatu "barwinek". Niezatrzymany w porę krwotok może znacznie osłabić organizm i doprowadzić do śmierci.
Niektóre typy broni mogą być wyposażone w regulowany celownik optyczny. Do regulacji celownika służy kółko myszy.
W niektórych miejscach nie można poruszać się nawet w pozycji zgiętej. Żeby obniżyć ciało jak najbardziej, wciśnij jednocześnie klawisze Ctrl i X.
Żeby zmniejszyć ryzyko postrzału przez przeciwnika, możesz prowadzić walkę, wychylając się zza rogu. W tym celu przytrzymaj klawisz Q lub E.
Dzięki wbudowanemu wskaźnikowi celu lornetka umożliwia nie tylko oglądanie oddalonych obiektów, ale i dostrzeżenie wśród nich przeciwnika. Żeby wyciągnąć lornetkę, wciśnij klawisz 5.

Do włączania i wyłączenia latarki służy klawisz L.
Żeby przygotować śrubę do rzutu, wciśnij klawisz 6.
Do włączania i wyłączenia wbudowanego w hełm noktowizora służy klawisz N.
Klawisze F1-F4 umożliwiają skorzystanie z przedmiotu na pasku szybkiego dostępu.
Środki medyczne nie działają od razu po przyjęciu, a niektóre odznaczają się przedłużonym działaniem. Powtórne przyjęcie takiego preparatu nakłada się na obecne analogiczne działanie.
W PDA znajduje się mapa okolicy, informacje o bieżących zadaniach, osobista statystyka i rejestr wiadomości. Żeby wyłączyć PDA, wciśnij klawisz P.
Detektor jest niezastąpiony przy poszukiwaniu artefaktów. Żeby go wyłączyć, wciśnij klawisz O.
Żeby wstrzymać przebieg gry, wciśnij klawisz Pause.
Bieg jest najszybszym sposobem poruszania się, ale wiąże się z szybką utratą wytrzymałości. Żeby biec, wciśnij klawisz X.
Strzelanie z wykorzystaniem celownika jest znacznie celniejsze niż strzelanie bez przygotowania. Żeby skorzystać z celownika, wciśnij PPM.
Jeśli do broni jest podwieszony granatnik, tryby strzału przełącza się klawiszem V.
Jeśli masz kilka rodzajów amunicji do obecnie używanej broni, możesz wybrać odpowiedni rodzaj amunicji klawiszem Y.
Żeby przeładować broń bez wystrzelenia wszystkich nabojęw w magazynku, wciśnij R.
Żeby wyrzucić obecnie trzymaną broń, wciśnij klawisz G.
Emisję można bezpiecznie przeczekać w solidnym budynku lub pod ziemią. Przed emisją położenie najbliższego schronienia będzie zaznaczone w PDA.
Żeby uzyskać szybki dostęp do jakiegoś przedmiotu, należy przeciągnąć go z zawartości plecaka do jednego z czterech okienek szybkiego dostępu, umieszczonych nad pojemnikami na artefakty.
Symbol w kształcie kropli krwi w prawym dolnym rogu ekranu uprzedza o niezatamowanym krwotoku. Kolor symbolu odzwierciedla intensywność krwotoku.
Symbol promieniowania w prawym dolnym rogu ekranu ostrzega o napromieniowaniu organizmu. Kolor symbolu odzwierciedla intensywność napromieniowania.
Za pomocą filtrów możesz ukrywać i wyświetlać różne rodzaje znaczników na mapie w PDA. Przyciski zarządzania filtrami znajdują się pomiędzy mapą i nazwą bieżącego zadania.

Zwykle artefakty nie pozostają w jednym miejscu, tylko przemieszczają się stopniowo wewnątrz obszarów anomalii. Podczas bezmyślnej pogoni za artefaktem łatwo wpaść w anomalie.
Niektórzy stalkerzy mogą zaoferować ci informacje na sprzedaż, unikalny towar, a także złożyć zamówienie na konkretny artefakt.
Po emisji w zbadanych już miejscach mogą pojawić się nowe artefakty.
Poziom trudności gry można w każdej chwili zmienić w opcjach.
Właściwości broni, kombinezonu ochronnego czy hełmu można ulepszyć u techników w obozach stalkerów.
Zwracaj uwagę na dźwięk licznika Geigera - ostrzega on o promieniowaniu. Reaguj także na sygnał zagrożenia anomaliami, który pojawia się w pobliżu anomalii.
Stosunki z innymi osobami bezpośrednio wpływają na cenę proponowanych przez nie towarów i usług. Przy złych stosunkach z handlarzem nie masz co liczyć na zniżki, natomiast przy dobrych może on zaoferować ci wyjątkowy towar.
Żeby uzupełnić zapasy amunicji, zabieraj ją ze znalezionej broni. W tym celu kliknij PPM ikonę broni w plecaku i wybierz odpowiednie polecenie z menu kontekstowego.
Żeby obejrzeć zawartość swojego plecaka, wciśnij klawisz I.
Żeby naprawić broń, kombinezon lub hełm, znajdź technika, wybierz odpowiedni przedmiot w oknie napraw i wciśnij przycisk naprawy. Można też w tym samym oknie kliknąć przedmiot PPM i wybrać odpowiednie polecenie z menu kontekstowego.
Broń automatyczna posiada dwa tryby strzału, ale można zwiększyć ich liczbę, modyfikując model bazowy. Do przełączenia pomiędzy trybami strzału służą klawisze 9 i 0.
Płaskość toru pocisku to parametr broni wpływający na trajektorię lotu kuli, a obsługa - na szybkość powrotu celownika w położenie wyjściowe.
Niektóre kombinezony zawierają zintegrowany hełm. Noszenie innych hełmów z takimi kombinezonami jest niemożliwe.
Każda broń ma inne parametry celności, obsługi, zużycia (uszkodzenia) i szybkostrzelności. Dzięki temu każdy może wybrać najbardziej odpowiadający mu model.
Wyruszając na dalszą wyprawę, należy wziąć ze sobą zapasy żywności. Silny głód odbija się negatywnie na wytrzymałości i zdrowiu.
Celność strzałów w ruchu jest znacznie niższa, niż gdy jesteś w bezruchu - stoisz lub kucasz.

OGRANICZONA GWARANCJA

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD/BluRay) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555; za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się z naszym Centrum Obsługi Klienta.

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera (lub konsoli, jeśli problem dotyczy gry na konsolę) i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera*, zanim skontaktujesz się z Centrum Obsługi Klienta naszej firmy. W przeciwnym przypadku nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. NASI PRACOWNICY NIE SĄ UPOWAŻNIENI I NIE POSIADAJĄ ODPOWIEDNICH KWALIFIKACJI DO UDZIELANIA TEGO TYPU INFORMACJI.

SZCZEGÓŁY KONTAKTU:

Adres pocztowy: Centrum Obsługi Klienta
Cenega Poland Sp. z o.o.
ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu: (22) 574 2 574 (od pon. do pt, w godz. 9-18)
Faks: (22) 574 2 555
E-mail: serwis@cenega.pl
Strona WWW: www.cenega.pl

*/Nie dotyczy produktów konsolowych.

NOTATKI