

TRUCKER64

Specjalne pozdrowienia dla ekipy <http://stalkerteam.pl>

Mój sposób przejścia modyfikacji Ostatni Stalker.

Jest to opis jak Ja grałem. !!!!!!!

Więc to jest mój sposób na grę. Każdy może mieć inny. Na pewno nie ma tu wszystkich zadań i innych alternatywnych rozwiązań. Sam musisz szukać i odkrywać .

Zadania są ponumerowane tak jak pokazywały się w czasie gry.

000.

a.)

b.).....

Zakończenia zadań też są wyszczególnione w momencie wystąpienia zakończenia

Zakończone zadanie nr 000 a

Zakończone zadanie nr 000 b

Budzimy się w jaskini, przeszukaj jaskinie, w obozie przy ognisku leżą zwłoki.

Przeszukaj je i zabierz klucz (zachowaj go). jaskinie są dosyć obszerne ale całkiem puste, nie ma tam nic !

Idź za żółtymi światłami aż dotrzesz do portalu. W tej grze ma postać białej mgły. Wchodzisz i lądujesz w Wysypisku. Dostajesz Pierwsze zadanie:

1. Zabić Johnnego.

a). zabić Johnnego

Wychodzimy z rury i spotykamy Deadmana. Rozmowa z nim i dostajemy następne zadanie:

2. Grupa Szamraja

a). znajdź Szamraja

ruszamy w kierunku wyjścia do Kordonu. Tam spotykamy trzech osobników z grupy Szamraja i samego Szamraja. Rozmawiamy z nim.

Zakończone zadanie nr 2 dostajemy następne:

3. Przejście na Kordon

a). Znaleźć przejście na kordon

Przechodzimy na Kordon,

Zakończone zadanie nr 3.

Szamraj i jego towarzysze przechodzą za nami i dostajemy następne zadanie:

4. Na Południe

a). porozmawiać z Szamrajem

Rozmowa z Szamrajem

Zakończone zadanie nr.4 dostajemy nowe:

5. Na południe 2

a). Kordon zwiad

b). Kordon zwiad

Ruszamy drogą wprost. W połowie drogi po lewej w ruinach domu spotykamy Czołgistę. Krótka rozmowa i ruszamy dalej drogą na południe. Na wprost widzimy mur, a po prawej wioska. Idziemy do wioski i rozmawiamy ze stojącym przy wejściu. Ten informuje nas że musimy mieć przepustkę.

6. Przepustka

a). Zdobyć przepustkę do osadnika



Zgodnie z rozmową wędrujemy pod bramę do miejsca z linią i napisem i czekamy spokojnie, aż

wyjdzie do ciebie kapitan Krasnow.

[zakończone zadanie nr 6](#)

Dostaliśmy przepustkę i wracamy do wioski. Mamy przepustkę więc nas wpuszcza. Wchodzimy i rozmawiamy z Prymusem. Potem z Barczukiem (siedzi niedaleko)

[Zakończone zadanie nr 5 a](#)

Rozmawiamy z Chazarem (handlarz). Tak czy inaczej wybieramy opcję żeby narysował nam przejście przez perymetr. Dostaliśmy nowe zadanie:

7. Perymetr

a). Zabrać rzeczy ze schowka.

b). Przeciąć drut

c). Przejść za perymetr

Schówek jest przy przejściu z kordonu na wysypisko. Stoi tam BTR i schówek jest zaznaczony rysunkiem na jego boku. Bierzemy rzeczy ze schowka i rozmawiamy ze Szamrajem.



[Zakończone zadania nr 5 b i zadanie 7 a](#)

Teraz czeka nas przejście przez perymetr. Czekamy do nocy (ja przechodziłem o godz 0:30)

Wędrujemy do punktu zaznaczonego na mapie, najlepiej wzdłuż siatki ogrodzeniowej po LEWEJ stronie. Dochodzimy do miejsca i nożem przecinamy siatkę (zaznaczoną wyraźnie Jaśniejszym kolorem).

[Zakończone zadanie nr 7 b](#). Dwa kroki w kierunku dziury w murze i dostajesz zadanie:

8. Sygnał

a). Dać sygnał Szamrajowi

Sygnał Szamrajowi - menu inwentarza i wciskasz radioskaner. [Zakończone zadanie 8 a](#)

Jak Już znajdziesz się po drugiej stronie to najpierw zobaczysz zjawę.

[Zakończone zadanie nr 7 c](#)

Teraz nie zatrzymując się nigdzie po drodze biegiem, wzdłuż siatki po lewej stronie aż do dziury w siatce. Tam skręcamy do lasu i chowając się między drzewami i krzakami (*kucanie w krzakach powoduje że cię nie widać i nie strzelają do nas*) unikamy strażaków z wieży, BRT i helikoptera. Nie jest łatwo, ale jest wykonalne !!! Po drodze dostajemy zadania:

9. Wydostać się z kordonu

a).Dotrzeć do tunelu

a).Przejść na sortownię

Przejście zaznaczone na mapie

10.) Pozdrowienia od Szamraja

a). Znaleść Gałusza na sortowni

b.) Przekazać Gałuszowi pozdrowienia od Szamraja

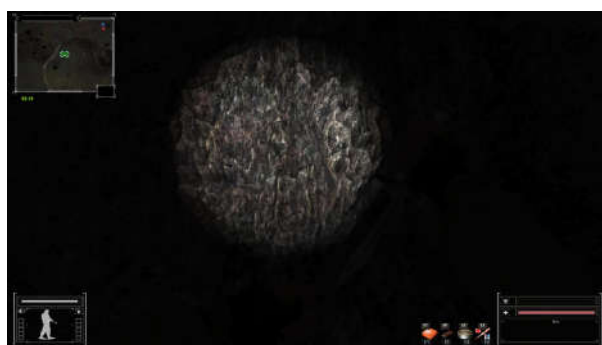
Po dotarciu do tunelu dostajemy info o [wykonaniu zadania nr 9 a](#)

Przechodzisz przez tunel i lądujemy na sortowni. [Wykonane zadanie nr 9 b](#)

Otwieramy kratę i dostajesz zadanie:

11. Wyposażenie

a.) Sprawdzić schowek ugrupowania



Przeszukujemy jaskinie - schowek jest w górnej części jaskini, tam gdzie skrzynia i materac, po drugiej stronie, na ścianie szukamy rysunku. Po przeszukaniu [zaliczone zadanie nr. 11 a](#)

Spoglądamy na mapę -mamy zaznaczone gdzie możesz spotkać Gałasa idziemy tam.

W wiosce przy ognisku siedzą Kuczma i Żwawy. Porozmawiamy z nimi.

Przy innym ognisku siedzi GAŁASZ. Rozmawiamy z nim

[Zakończone zadanie nr 10 a i 10 b](#)

W tym momencie nie mamy żadnych zadań, więc porozglądamy się trochę i wchodzimy do bunkra (piwnicy) niedaleko i porozmawiamy z Sidorowiczem. Przyjmujemy propozycje Sidorowicza i po chwili dostajemy komunikat o aktywacji twojej karty i pieniądzech. Teraz już można handlować ze wszystkimi. Dobrym pomysłem jest kupić u Sidorowicza leki przeciwpromienne i Apteczkę

dalej nie mamy żadnych zadań, więc idziemy pozwiedzać okolice. I trafiamy do Baru, gdzie rozmawiamy z Barmanem Ernestem. Dostajemy od niego zadanie:

12. Zebrać Brygadę

a.) Porozmawiać z Sidorowiczem

b.) Zebrać Brygadę.

Zanim jedna pójdziemy do Sidorowicza proponuje mały spacer w okolice tajemniczej Fabryki.



Podchodzimy do Bramy i oglądamy ciekawą animację. Przy próbie podejścia do bramy narażamy się na ostrzał snajpera i niespodziewany zgon. Omijamy szerokim łukiem brame i fabrykę i idziemy do małego jeziora za fabryką, gdzie w napromieniowanej ciężarówce leżą zwłoki. Bierzymy z nich PDA. Nie Będzie go w inwentarzu, lecz dostajemy informacje w Dzienniku

PDA Szydła. teraz udajemy się do Sidorowicza.

Zakończone zadanie 12 a

Rozmawiamy z Sidorowiczem i dostajemy klucz do bunkra obok (tam możesz bezpiecznie zostawić swoje rzeczy) i następne zadanie :

13. Schowek na Bagnach

a.) Znaleźć schowek z bronią.

Sidorowicz radzi zebrać ekipę .

Wano stoi obok ale odmówi.

Udajemy się więc do baru i tam szukamy Kosti.

Czołgista jest w domu w wiosce. rozmowa z nim i wybieramy opcje rozmowy z Uzbekiem.

Zaliczone zadanie nr 12

Dostajemy zadanie:

14. Uzbek

- a.) przedostać się na bagna
- b.) Znaleźć Uzbeka
- c.) porozmawiać z Uzbekiem

No to pozostało powędrować na Bagna. Przejście na Kordon jest jak pamiętamy w Jaskini.

Na Kordonie lądujemy w tunelu, wychodzimy z niego i w lewo (unikając ostrzału) do przejścia na bagna. (Jest zaznaczone na mapie). Przechodzisz na Bagna

Zakończone zadanie nr 14a



Na mapie jest zaznaczony schowek, więc ruszamy w tamtą stronę. Przeszukujemy schowek i bierzemy zawartość.

Zakończone zadanie nr 13 a

W drodze do Uzbeka warto zwiedzić tą lokację (Niebieski punkt gracza na mapie)



Porozmawiać z Chorążym Szewczukiem schowanym w piwnicy. Również warto pozbiierać noże powbijane w te zwłoki.



Ruszamy w dalszą drogę ,wokół bazy Uzbeka porozkładane są miny więc ostrożnie wchodzimy na teren i rozmawiamy z Uzbekiem

Wybrałem pierwszą opcję żeby Uzbek się przyłączył.

Zakończone zadanie nr 14 b i 14 c

Dostajemy nowe zadania:

15. Detektor truposza

- a.) Znaleźć detektor Morloka

16. Rozpierzducha na bagnach

- a.) Połączyć się z Czołgistą
- b.) Spotkać się z Szamrajem
- c.) Spotkać się z Gałaszem
- d.) Spotkać się z Czołgistą
- e.) Połączyć się z Baszarem
- f.) Zlikwidować bandę Grabarza

Odpowiednie punkty są zaznaczone na mapie.

Wychodząc z domu krótki flimik pokazujący tarcze i wbite w nie noże. Dostajemy następne zadanie:

17. Noże w ścianie

- a.) Spytać Baszara o noże do rzucania

Wracamy więc do Baszara - Uzbeka i rozmawiamy z nim o nożach. Konieczn**ie** bierzemy te noże.

koniec zadania 17 a

Na północ o bazy Uzbeka jest płot i deski po których można przejść na drugą stronę.



W środku pentagramu są zwłoki i noże do rzucania które bierzemy. Dochodzimy do jaskini za helikopterem i znajdujemy zwłoki Marloka. Bierzymy do ręki nóż do rzucania (zmiana noża klawiszem Y) **Zapisujemy grę** - Przeszukujemy zwłoki, bierzemy wszystko i atakuje nas Burer. Szybki obrót i rzucamy nóż. Celne trafienie nożem i już po nim !. Przeszukaj Burera i odzyskaj nóż. Teraz przeszukujemy pieczarę i znajdujemy rysunek na ścianie.



To schowek. W PDA jest informacja o o schowku Marloka w Spalonym gospodarstwie. Tam na kominie jest schowek. (niebieski punkt gracza na mapie) Bierzymy wszystko

[Zakończone zadanie nr 15 a](#)



Następne zadanie:

18. Noże i Szur Wodny

a.) Porozmawiać z Wodnym Szurem o nożach do miotania.

Udajemy się na bazę Wodnego Szczura. Zaznaczona jest na mapie. Idziemy tam, rozmawiamy i bierzemy ze skrzyni noże.

koniec zadania nr. 18 a

W schowku znalazłeś naładowane pułapki na artefakty i pułapki parasolowe. Są one związane z jednym z zadań pobocznych. Naładowanych pułapek nie sprzedawaj - schowaj na później (bezpieczny schowek - jest w bunkrze na sortowni. Masz swój własny bunkier i szafę pancerną w środku - Sidorowicz dał klucz).

Teraz musimy udać się na spotkania z Gałaszem, Szamrajem i Czołgistą. (zaznaczone mapie)

Udajemy się do Szamraja i Gałasza, są niedaleko siebie przy wieży. Rozmawiamy z Szamrajem a potem z Gałaszem.

Zakończone zadania nr. 16 b c

Gałasz zgodzi się iść jeśli znajdziemy jego ludzi. Poszli na południe i nie wrócili.

19. Zaginieni zwiadowcy

a.) Odnaleźć zaginionych ludzi Gałasza

b.) Wrócić do Gałasza



Udajemy się w to miejsce. Duże stado dzików i zaginieni ludzie Gałasza. Przeszukujemy dwa ciała i wracamy do Gałasza.

Wykonane zadanie nr. 19 a b .

Teraz pora na Czołgistę. Idziemy do dawnej bazy Czystego Nieba – teraz Wolności.

Czołgisty na razie tam nie ma, więc rozglądamy się po bazie i rozmawiamy. W bazie jest dwóch handlarzy – Gruber i Krzemień. Idziemy do Grubera i rozmawiamy. Gruber wyjaśnia nam co to są „pułapki parasolowe” i „naładowane pułapki”.

20. Niezwykłe artefakty

a.) Znaleźć pułapki parasolowe

b.) Zebrać niezwykle artefakty

c.) Przynieść artefakty Gruberowi.

W schowku znalazłeś naładowane pułapki na artefakty i pułapki parasolowe. Są one związane z jednym z zadań pobocznych. Naładowanych pułapek nie sprzedawaj - schowaj na później (bezpieczny schowek - jest w bunkrze na sortowni. Masz swój własny bunkier i szafę pancerną w środku - Sidorowicz dał klucz).

Rozmawiamy z Krzemieniem. Rozmowa dotyczy radioskanera – jest ci potrzebny bo twój padł a musisz połączyć się Czołgistą i Baszarem. Krzemień ma , ale nie sprzeda bo skaner należy do kopaczy którzy wyszli z bazy i jeszcze nie wrócili. Na tablicy ogłoszeń jest notatka



czytamy ogłoszenie (Enter) potem zrywamy (Enter)

Dostaniemy zadanie:

21. Zaginieni kopacze

a.) Znaleźć zaginioną grupę kopaczy

b.) Odebrać wynagrodzenie

Niedaleko baru stoi gość o ksywie **Ochryply**. Rozmawiamy z nim i sami decydujemy czy wydajemy kasę i kupujemy wiadomość , czy szukasz samodzielnie.
(Niebieski punkt gracza na mapie)



W tej lokacji jest grupa krzaków i skały, tam szukamy zaginionych. Leży tam dwóch kopaczy, przeszukaj oba ciała. W skałach obok jest schowek (rysunek na skale). Przeszukamy go

[zakończone zadanie nr 21 a.](#)

W tym momencie dostajemy info z wiadomością od Deadmana o spotkaniu

22. Opiekun schowka

a.) spotkać się z Deadmanem

Na mapie mamy zaznaczone miejsce spotkania idziemy tam i rozmawiamy.

[Zakończone zadanie nr 22 a](#)

Teraz wracamy na bazę i rozmawiamy z dającym ogłoszenie Zloticzem. Ten obieca że jak sprawdzą to wypłaci wynagrodzenie.

Rozmawiamy z Krzemieniem – wymieniamy skaner. Teraz połączymy się z Czołgistą.

[Zakończone Zadanie nr 16 a.](#)

Teraz czekamy aż Czołgista przyjdzie na bazę i stanie przy ognisku na środku. Podchodzimy i rozmowa. Teraz połączenie z Baszarem (radioskaner) i ruszamy do boju.

Zostaniemy przeniesieni w pobliże bazy Grabarza. Trzeba zlikwidować wszystkich z grupy. Po zakończeniu dostajemy odpowiedni komunikat.

Zakończone zadanie nr 16 c

Przeszukujemy wszystkie ciała (kasa). Dostajemy kolejne zadania:

23. Niezakończona misja

- a.) Porozmawiaj z Baszarem
- b.) Przeszukać obóz Grabarza
- c.) Odnaleźć schowek Grabarza
- d.) Znaleźć Grabarza

Baszar siedzi w tym budynku.



Idziemy i rozmawiamy

zakończone zadanie nr 23 a

Dostajemy informację o anomalii za bazą. Idziemy tam i spotykamy Szamraja.



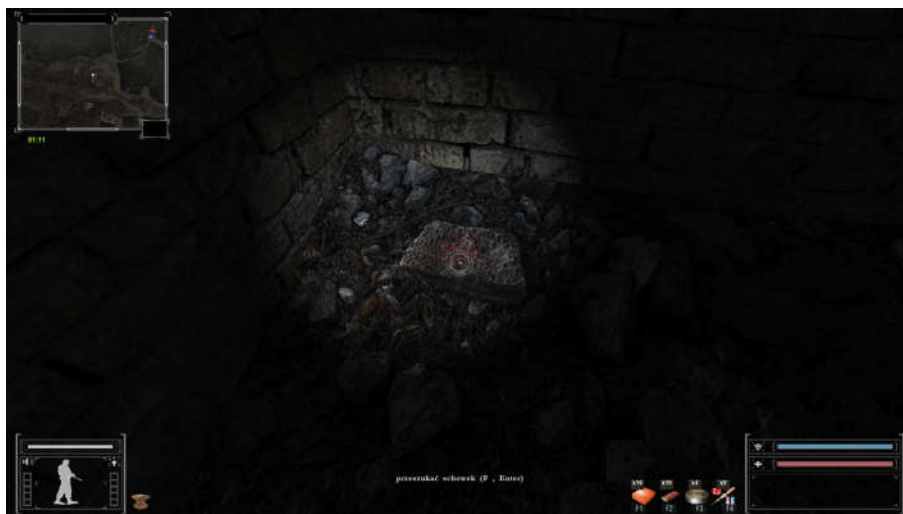
Od niego dostajemy info o zwłokach w anomalii. Idziemy do ciała i przeszukujemy



Bierzemy wszystko – zwłaszcza PDA.

[Zakończone zadanie nr 23 b](#)

Zwłoki należą do żołnierza Szewczuka (dezertera) . Jak pamiętamy spotkaliśmy go już w piwnicy. Idziemy w tamto miejsce. (powinno być zaznaczone na mapie) Schodzimy do piwnicy i przeszukujemy schowek.



Zakończone zadanie nr 23 c

Wychodzimy z piwnicy i zostajemy zaatakowani przez samego Grabarza. Starcie nieuniknione. Po pokonaniu Grabarza

Zakończone zadanie nr 23 d

Jednocześnie dostaliśmy info że ktoś załatwił Wodnego Szczura

24. Grupa Wodnego Szczura

a.) Przejść na bazę Wodnego Szczura

No to idziemy. Jak nie pamiętasz gdzie to jest to szukaj na mapie czerwonego znaku zapytania. Tam idziemy !! W bazie znajdziesz tylko zwłoki lecz niedaleko bazy zauważymy na minimapie zielony punkt – obecność kogoś przyjaznego. Idziemy tam i spotykamy Baszara wpatrzonego w jakiś przedmiot. Rozmawiamy z nim i wyjaśnia się to i owo. Krótka animacja i rozmawiamy po raz drugi z Baszarem.

Nie próbuj podnosić akumulatora – zgon pewny (wybuch w łapkach)

Zakończone zadanie nr 24 a

Dostajemy nowe zadanie :

25. Znaleźć Deadmana

a.) Miejsce ostatniego spotkania

b.) Znaleźć Deadmana

No to problem, bo ostatnio był na na bagnach przy ognisku.



A tam go nie ma!!! porozglądamy się po obozie. W rurze znajdujemy walizkę-kontener.



Rozwal ją w środku znajdziesz kartkę od Deadmana z informacją gdzie będzie czekał.
Przeczytaj info w dzienniku.

Zakończone zadanie nr 25 a

Deadman wspomniał coś o kluczach. Klucze ma o.Aleksander. Idziemy do kościoła, rozmawiamy z mnichami a zwłaszcza z jednym. Tym za drzwiami jest mnich z którym trzeba rozmawiać.



Dostaniemy klucz jeśli przyniesiemy ikony.

26. Strącony helikopter i ikony

a.) Porozmawiać z Krzemieniem

No to wracamy na bazę. Na bazie porozmawiaj z Zloticzem. Jeśli jeszcze nie dostałeś wynagrodzenia za zadanie Zaginięni kopacze to teraz możesz odebrać.

Zakończone zadanie nr 21 b

Rozmawiamy więc z Krzemieniem .

Zakończone zadanie nr 26 a

Obok stoi Ochrypły, za dziesięć tysięcy zdradzi ci gdzie jest helikopter. Możesz też sam szukać.

27. Strącony helikopter i ikony

a.) Znaleźć Simpsona lub Kutchera

Na mapie jest zaznaczone gdzie to może być, niedaleko wieży obserwacyjnej w drodze do kościoła. Kutcher siedzi pod wieżą i jakiś taki mało rozmowny, Simpson znajduje się na wieży, niestety nie żyje. Przeszukaj go a znajdziesz PDA gdzie jest zaznaczone miejsce upadku helikoptera.

Zakończone zadanie nr 27 a

No więc spojrzenie na mapę i ruszamy w tamtą stronę. Znajdujemy helikopter



I przeszukujemy schowek (nie ma rysunku celujemy w drzwi.) Bierzymy ikony .



Zakończone zadanie nr 26 a i 27 a

Teraz przed nami decyzja.

Oddać ikony mnichom za co dostaniemy klucz

28. Kluczowa decyzja

a.) Oddać ikony

lub Sprzedać – Pojawił się kupiec który chce kupić ikony (dobrze płaci).

29. Kluczowa decyzja

a.) Sprzedać ikony

Oddajemy ikony mnichom, więc ruszmy w kierunku kościoła.

Rozmawiamy z o.Aleksandrem. Ten kieruje nas do o.Siergieja, to ten przed drzwiami.

Dostajemy od niego klucze, które wyglądają jak medale **Nie sprzedawaj** będą potrzebne później.



Zakończyliśmy zadanie nr 28 a

Zakończyliśmy zadanie nr 29 a - Niewykonane (z wyboru)

Dostajemy nowe zadanie

29. Stary bunkier Sidorowicza

a.) Spotkać Deadmana w starym bunkrze

No to ruszamy na kordon. Przejście jest za wioską, za kościołem na wschód. Powinno być zaznaczone na mapie. Przechodzimy i jesteśmy w Kordonie niedaleko wioski i starego bunkra Sidorowicza. Idziemy tam, otwieramy drzwi.

Zakończone zadanie nr 29

Rozmawiamy z Deadmanem.

Zakończone zadanie nr 25 a

Teraz kierunek sortownia, tak jak mówiliśmy Deadmanowi.

Przejście jest nam już znane – jest w tunelu.

Po drodze jest mały obóz wojskowych. Wymiana ognia lub przemknąć obok nich niepostrzeżenie. Jeszcze uwaga na helikopter. W tunelu już nie będzie tak łatwo. Czekają na nas, jak wspominał Deadman. Wymiana ognia nieunikniona.

Po przejściu wylądujemy w znanej już jaskini. Więc wychodzimy i idziemy do Sidorowicza. Rozmawiamy z nim o Reanimatorze i wykazujemy zainteresowanie. Nowe zadanie:

30. Legenda o Reanimatorze

a.) Znaleźć Reanimatora

b.) Zdobyć przyrząd PUMA

Na razie nie możemy tego wykonać, więc ruszamy w dalszą drogę – do baru.

Rozmawiamy z Barmanem, ten posyła nas na zaplecze. Tam rozmowa, niestety w języku którego nie do końca rozumiem. Ale jest nowe zadanie:

31. W prawie

a.) Znaleźć Leszę Bormana

b.) Przekazać Leszy decyzję o spotkaniu

Trudno teraz powiedzieć gdzie jest Lesza Borman, więc na razie idziemy do klubu Hard Rock. W środku rozmawiamy z Warnakiem o Ludziach z grupy Bormana i parti szachów. Dostajemy zdjęcie, jest do obejrzenia w dzienniku.

Przed klubem na tablicy jest ogłoszenie- czytamy i zrywamy.



Nowe zadanie:

32. Praca dla korporacji

a.) Spotkać się z Pulewiczem

Pulewicz jest w miasteczku wojskowym (znacznik na mapie). Tajemniczą fabrykę najlepiej ominąć z daleka (snajperzy pilnują dobrze – zgon pewny).

Na teren dużej bazy wojskowej nas nie wpuszczą. Możemy porozmawiać tylko z wartownikami przy bramie. Idziemy do Miasteczka wojskowego i szukamy Pulewicza.

Rozmawiamy z nim.

[Zakończone zadanie nr 32](#)

Pulewicz daje nam zadanie szukania kontenerów:

33. Kontenery ze znacznikiem HSM

- a.) Znaczniki na wysypisku
- b.) Zabrać znaczniki GPS
- c.) HSM-1
- d.) HSM-2
- e.) HSM-3
- f.) HSM-4
- g.) HSM-5

Idziemy do Barmana Ernesta i rozmawiamy z nim. Idziemy po obiecanie nam dokumenty.

34. Paszport

- a.) Spotkać się z Kapitanem Parszinem
- b.) Zabrać paszport

Kapitan Parszin jest na bazie pojazdów. Idziemy tam, tym razem nas wpuszczą. Rozmawiamy z dowódcą przy bramie i wchodzimy. Na lewo od bramy jest budynek i Kapitan Parszin na piętrze. Rozmawiamy z nim i bierzemy ze stołu Dokumenty.



Zakończone zadanie nr 34 a i 34 b

No to idziemy do Kordonu. Tym razem przez Posterunek (jest zaznaczony na mapie).

Przy bramie rozmawiamy z Porucznikiem Koptielowem i zgodnie z sugestią idziemy porozmawiać z Kostią. Stoi za bramą obok ognia. Idziemy dalej aż do przejścia.

Kordon na wprost posterunku. Nikt nie strzela, więc podchodzimy do furtki i przechodzimy.



Idziemy na kolejny posterunek troszkę dalej i na piętrze budynku siedzi DR Piech o którym wspominał Kapitan Parszin. Rozmawiamy z nim, lecz nie zgadzamy się na ewakuację (zgoda oznacza zakończenie gry i napisy końcowe).

Idziemy dalej. Kordon jest cichy i spokojny. Oprócz wojskowych niema tu nikogo więc wędrujemy spokojnie do posterunku północnego, gdzie jest przejście na Wysypisko.

Na mapie jest zaznaczony obszar **Początek poszukiwań** – no to idziemy tam.



Oto cel – przeszukujemy ciała (forsa). Dostajemy komunikat że ktoś czeka przy bramie.

Zakończone zadanie nr 33 a

Nowe zadanie:

35. Nieznani

a.) Spotkać się z nieznanymi przy posterunku

I

Idziemy więc do posterunku. Na razie nikogo nie ma, lecz poczekajmy trochę to nadejdą.

„Mnie zdarzyła się tak sytuacja że podeszło dwóch a trzeci ten najważniejszy został po drodze zaatakowany przez snorki i utknął w walce z nimi. Musiałem długo czekać aż się uwolni od ich towarzystwa. Pomogłem mu zastrzelić gady i wtedy dopiero pomaszerowałem na miejsce spotkania i gdzie mogłem z nim porozmawiać ”

Rozmowa

Zakończone zadanie nr 35 a

W baraku przy drzwiach jest półka a na niej skrzynka narzędziowa. Możesz tam zreperować swój ekwipunek



Przejścia bezpośredniego do Jantaru nie ma, więc wędrujemy naokoło przez Agroprom.

Przejście do Agropromu jest zaznaczone na mapie.



Przechodzimy na teren Agropromu

Drogą w prawo w prawo do bramy i dalej prosto przez bramę, aż do czterech silosów za płotem.



Przez dziurę w płocie do studni zastawionej skrzynkami



Rozwalamy skrzynki.

Do ręki bierzemy nóż i zamieniamy go na nóż do miotania. (klawisz Y)

Wskakujemy do środka – bliskie spotkanie z Kontrolerem. Celny rzut nożem załatwia sprawę. Dochodzimy do siebie po szoku i przeszukujemy zwłoki leżące dalej. Nieco dalej za beczką leży poszukiwany przedmiot PUMA.

Zakończyliśmy zadanie nr 30 a i 30 b



9

Przedmiot ten przypięty do pasa samodzielnie dozuje Apteczki, leki przeciwpromienne, bandażę. Musisz je tylko mieć w plecaku. Więc Przypinamy go do paska i w dalszą drogę.

Rada: Przyrząd PUMA najlepiej mieć w plecaku- nie na pasku bo bardzo szybko wyczerpią się apteczki i środki przeciwpromienne. Zakładamy go dopiero w razie potrzeby.

Szukamy przejścia do Jantaru, jest zaznaczone na mapie. Przechodzimy i idziemy do mobilnego modułu naukowego. Po drodze rozmowa radiowa (niestety nie rozumiem co mówią). Wchodzimy do bunkra i rozmawiamy z żołnierzem. Wychodzimy z bunkra i znowu rozmowa radiowa (ponownie nie rozumiem). Wchodzimy ponownie do bunkra i znowu rozmawiamy z żołnierzem. Pytamy o naklejki na ścianie. Zrywamy wszystkie. To są właśnie Znaczniki GPS.

Zakończone zadanie nr 33 b

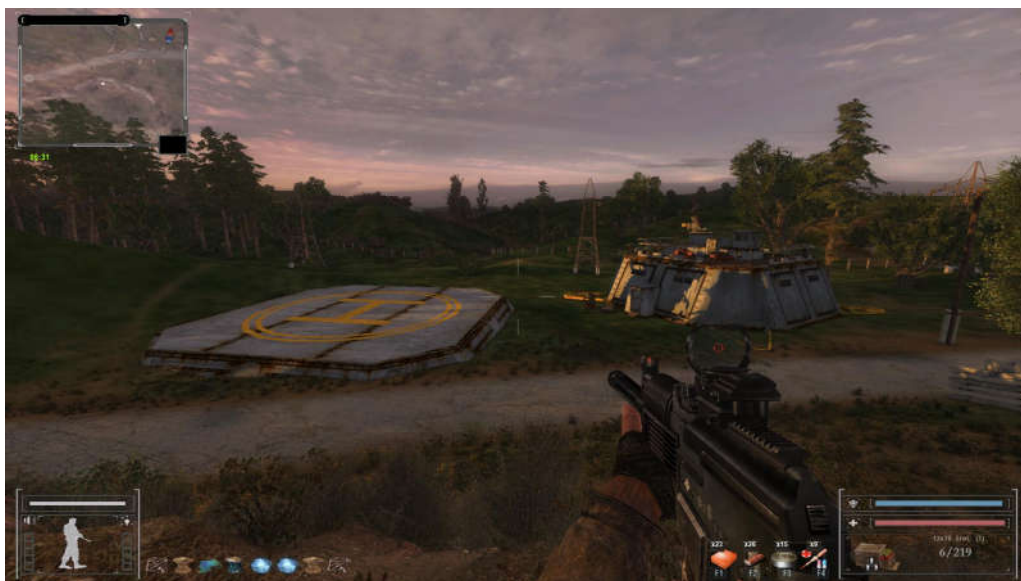


Po wyjściu z bunkra znowu rozmowa przez radio (znowu nie rozumiem), ale dostałem polecenie znaleźć towarzyszy na drogę

36. Milczenie naukowców

- a.) Znaleźć towarzyszy na drogę
- b.) Dotrzeć do modułu na Agropromie

Przechodzimy do Agropromu, korzystając ponownie z tego samego przejścia. Na mapie jest znacznik gdzie mamy się udać. Naszym celem jest mobilny moduł naukowy.



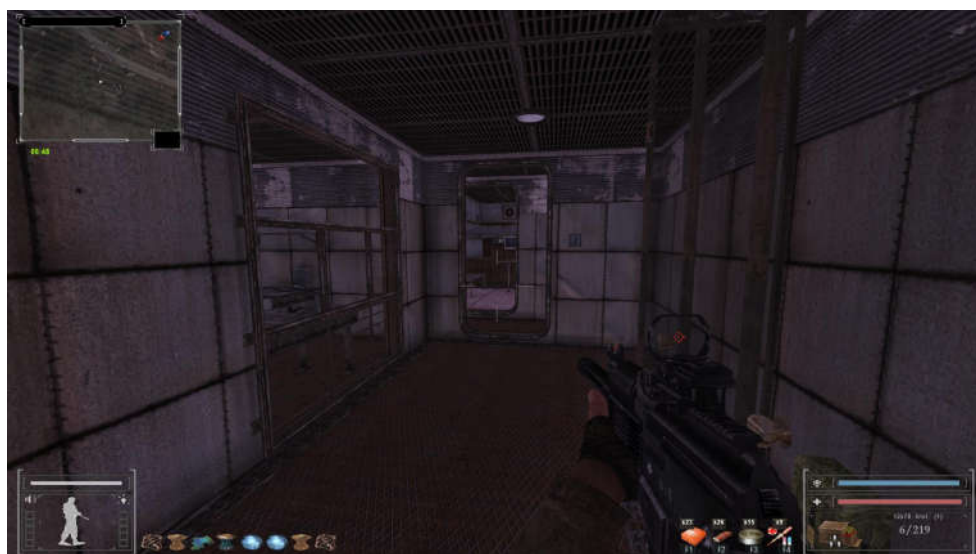
Po wejściu do niego

[zakończone zadanie nr 36 a 36 b](#)

Pomimo że nie mamy towarzyszy.

Jeśli chcemy ich znaleźć to są w obozie za laboratorium w Jantarze -Trzeba przejść przez bramę i na końcu zakładu jest druga brama ,za nią obóz.

Na wprost są otwarte drzwi. Wchodzimy tam i rozglądamy się bardzo uważnie.



Na stole jest PDA z wbitym w ekran nożem. Bierzymy najpierw nóż potem PDA i latarkę która leży na podłodze.



Nie jest to taka normalna latarka – świeci światłem którego nie widać, poza zakresem widzialnym.

Wychodzimy z bunkra naukowców i ruszamy w kierunku zaznaczonego na mapie kontenera. Po drodze bardzo dużo zwłok poległych i stado tych małych upierdliwych tuszkanów. Trzeba wybić wszystkie bo żyć nie dają.

Wchodzimy w dziurę w ziemi i dochodzimy do zamkniętych drzwi.



Normalnie nie można otworzyć tych drzwi. I tu właśnie przydaje się ta latarka o świetle którego nie widać. Otwieramy wyposażenie i tą latarkę przekładamy z plecaka do slotu na broń krótką, zamiast pistoletu.

Teraz wybieramy latarkę tak jak broń – pistolet (klawisz 2)



Teraz dopiero widać zamek szyfrowy i możliwość wpisania kodu i otworzenia drzwi.

Kod do tych drzwi jest zapisany w PDA które było przebite nożem.(sprawdź w dzienniku)

kod **1052**

Wchodzimy do środka. Znajdujemy się w jakiś podziemiach idziemy aż do drabiny i drabiną do góry. Otwieramy kratę i wchodzimy do hali z czterema osadnikami. Przechodzimy przez hale na drugą stronę i wchodzimy przez drzwi z kraty. Na lewo stoi stół z imadłem. To warsztat, możesz podreperować swój sprzęt. Nowe zadanie.

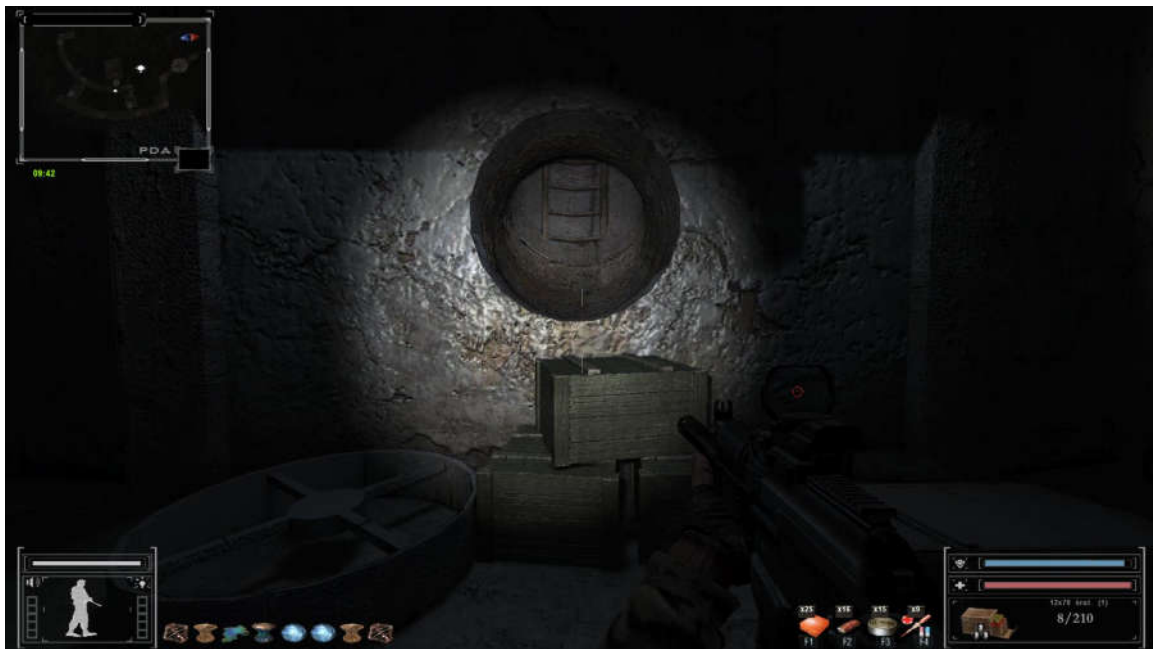
37. Zabrać kontener

a.) Znaleźć kontener

b.) zabrać kontener

Przechodzimy przez to pomieszczenie. Uwaga na zwisające pajęczyny ranią boleśnie.

Potem spiralnymi schodami w dół i w lewo aż do kolejnej drabiny w górę. Znajdziemy się w małym pokoju z drzwiami na których pisze **No exit**. Podchodzimy do nich i zostajemy przeniesieni w inne miejsce. Nie wchodzimy po schodach tylko skręcamy w lewo i idziemy do tego miejsca. Wskakujemy na skrzynie i na drabinę i jesteśmy w kryjówce.



Jest schowek. Przeszukaj go, przeczytaj i weź kartkę.



Apokalipsa Św. Jana, 13 wers 17 i 18

"17. i że nikt nie może kupić ni sprzedać, kto nie ma znamienia - imienia Bestii lub liczby jej imienia.

18. Tu jest [potrzebna] mądrość. Kto ma rozum, niech liczbę Bestii przeliczy: liczba ta bowiem człowieka. A liczba jego: sześćset sześćdziesiąt sześć."

Wiesz już jaki jest kod do drzwi ?

Podchodzisz do drzwi, do ręki cudowną latarkę i pojawia się zamek szyfrowy.

Przeczytałeś ? Wiesz już jaki jest kod do drzwi?

No dobra kod jest **1331**.

(Dwa razy 666 = 1332 – 1 = 1331)

Wchodzimy do środka przeszukujemy pokój. Przy stole siedzi nieboszczyk. Przeszukujemy go i znajdujemy kartkę z dwoma kodami **.(0431 0440)** Wychodzimy i wracamy tą samą drogą która tutaj dotarliśmy. Schodami w dół i do zamkniętych drzwi. Przenosi nas do pomieszczenia z dziurą w podłodze i drabiną w dół. Schodzimy i idziemy korytarzem do spiralnych schodów i w górę tymi schodami. Przechodzimy przez salę i drzwi z kraty.

W środku grasuje mutant (prawie przeźroczysty pająk ?) Nożem go i po sprawie !



Wchodzimy na tą dymiącą konstrukcję na środku. Są dwie drabiny

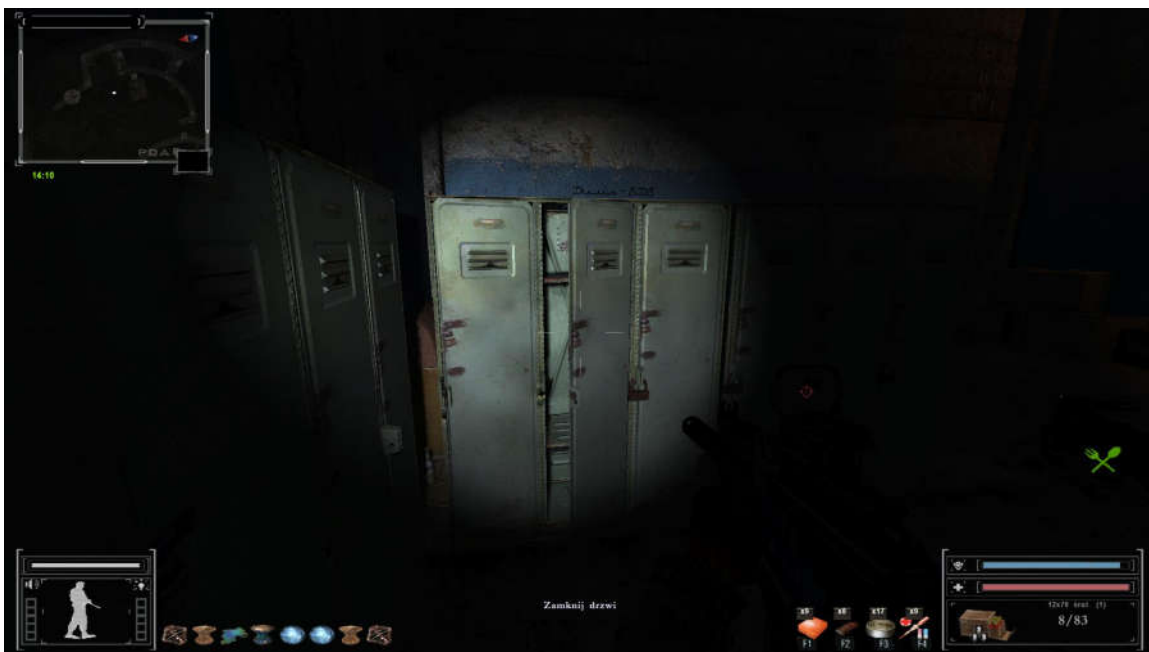
Na krzeselku siedzi nieboszczyk , przeszukujemy j go znajdujemy kartę. Na kolumnie są dwa panele kodowe na których świeci czerwona lampka. Wkładamy kartę do jednego i padajmy kod znaleziony przy zwłokach w schowku . Jeśli podasz prawidłowy lampka zmieni kolor na zielony. Potem drugi panel, wkładamy kartę (tą samą) i podajemy drugi kod. Lampka zmieni kolor na zielony. Przez chwilę nic się nie dzieje a po chwili powoli nadchodzi ciemność. Szybko mija i wszystko wraca do normy (?). Musimy wrócić do kryjówki. Wchodzimy z powrotem do pomieszczenia za kratą z którego dopiero co wyszliśmy i napotykamy kontrolera (kilka strzałów w głowę z daleka a jak podejdziesz bliżej to nóż do miotania – celny rzut i po sprawie). Snorki to już zabawa. Schodzimy po spiralnych schodach na dół a tam jeszcze więcej snorków. Załatwiamy wszystkie i wracamy do Kryjówki. Drzwi zamknięte. Wyciągamy cudowną latarkę i tak jak poprzednio pojawia się panel kodowy, lecz kod poprzedni jakoś nie pasuje.

Jaki to może być kod ? Tym razem nie chodzi o mnożenie lecz dokładne czytanie dwa razy to może spróbować tak $666\ 666 - 1 = 666665$.

To dobry kod – drzwi się otwierają i wypada za nich pijawka. Zabijamy bestie i przeszukujemy pomieszczenie.

Kontener jest w szafce. Szafki zamknięte są kłódkami lecz nie stanowi to problemu dla noża lub karabinu. Bierzemy kontener i

[zakończone zadnie nr 33 c](#)



Wychodzimy z kryjówki po drabinie na dół i tym razem idziemy w lewo, na końcu korytarza w prawo przez pomieszczenie do drugiego korytarzyka i w lewo. Teraz nie da się zabłądzić do wyjścia cały czas przed siebie aż do schodów kręconych na samą górę.

Wychodzimy więc z podziemi Agropromu i dostajemy zadanie

38. Oddać kontener

a.) Poczekać na przedstawicieli Pulewicza

Miejsce spotkania mamy zaznaczone na mapie. To mobilny moduł naukowy w pobliżu.

Jesteśmy na miejscu, czekamy na helikopter. Krótka animacja

zadanie nr 38 mamy z głowy – zakończone niepowodzeniem.

Za to mamy nowe zadanie:

39. Rozerwana burta

a.) Sprawdzić miejsce upadku helikoptera

Helikopter upadł w jezioro na północy Agropromu. Idziemy tam, snorki i pijawki. Jak się z nimi już rozprawimy to oglądamy wrak.

Zakończone zadanie nr 39 a



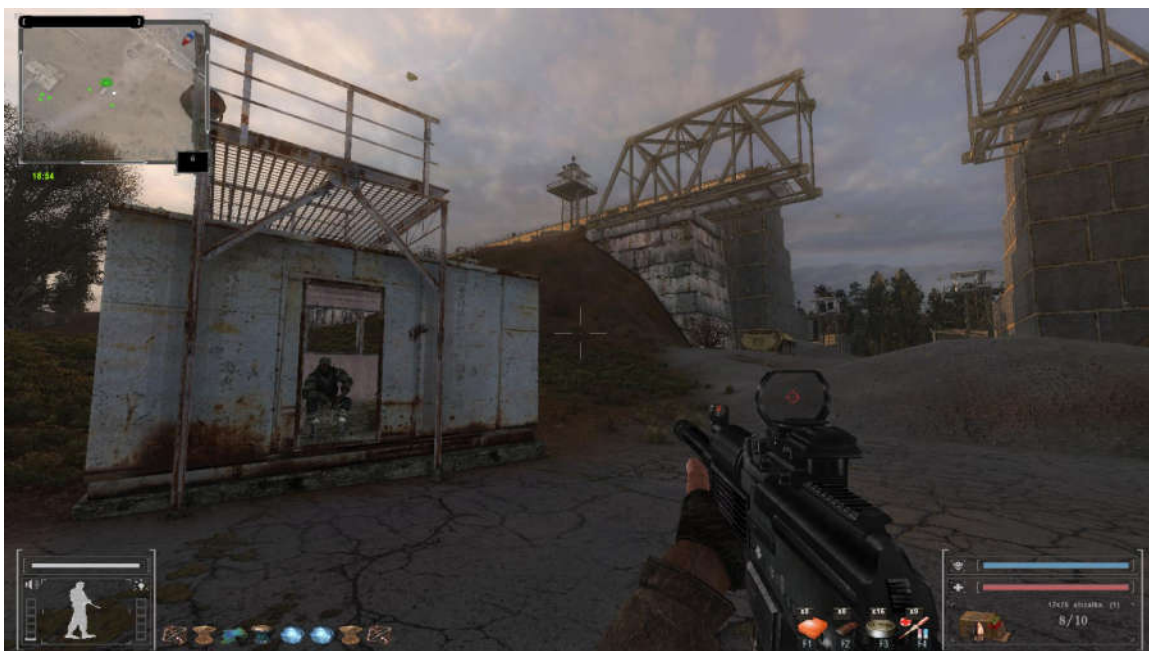
Wrak obejrzano i teraz rozmowa przez radio (w języku którego nie bardzo pamiętam) lecz sens jest taki, że Deadman chce z e mną rozmawiać i mówi żeby udać się na lądowisko helikopterów, przy mobilnym module naukowym. Ok już tam byliśmy więc wiemy gdzie to jest. Idę tam i czekam cierpliwie. Cierpliwie czekam!!! . Deadman nadejdzie na pewno.

Przyszedł i wyjaśnił kilka rzeczy, lecz inne zaplątał kompletnie. Umówił się na spotkanie przy tunelu na wysypisku. I poszedł sobie. Rozmowa przez radio (znów braki językowe) lecz mamy oddać kontener. Nowe zadanie:

40. Spotkanie przy tunelu

a.) Oddać kontener Krasnowowi

b.) Spotkać się z Deadmanem



Kapitan Krasnowow jest w Kordonie. Niedaleko przejściu przez perymetr stoi barak, tam siedzi Kapitan (jest znaczek na mapie). Rozmowa.

[zakończone zadanie nr 40 a](#)

Teraz pora na spotkanie z Deadmanem.

Powiedział „w tunelu na wysypisku” - jest tam tylko jeden więc idziemy. Nie ma znacznika na mapie. Jest niebieski znacznik „kontener”. I tam właśnie mamy iść.



W środku a właściwie przy jego końcu spotykamy Deadmana. Wyjaśnia czym jest ta

dziwna latarka i jak się nią posługiwać. Daje też dwa kody (**1730 0370**) i każe iść za strzałkami na podłodze.

Następne zadanie:

41. Kontener numer2

- a.) Zabrać kontener numer 2
- b.) Wydostać się na powierzchnię
- c.) Połączyć się z Pulewiczem



Podchodzimy do drzwi i czytamy cyfry na lewej stronie drzwi – to **1134**. Wyciągamy dziwną latarkę, korektor i oświetlamy mur po prawej stronie drzwi. Pojawi się panel kodowy. Wpisujemy kod widniejący na drzwiach i przechodzimy na inną lokację (podziemia lab. X-10).

Panuje tam ciemność. Niedaleko stoi awaryjny generator, jak go włączysz zapali się światło żarówek awaryjnych.



Jeśli włączmy generator to zapali się światło będzie coś widać i czeka na wymiana ognia z najemnikami. Jeśli nie włączymy generatora , to ciemność i potyczki z mutantami (tymi prawie niewidocznymi pajakami). Decyzja co lepsze? **Ja wybrałem** światło i najemników . Teraz włączamy latarkę-korektor i szukamy strzałek na podłodze.

Idziemy za strzałkami po schodach i dalej za strzałkami aż na sam dół do drzwi z zamkiem kodowym. Obok leżą zwłoki. Przeszukujemy je i znajdujemy kartkę z ciągiem cyfr (**12106121**) Oświetlamy panel latarką-korektorem i wpisujemy ten kod. Otwierają się drzwi i wchodzimy !!! . Labirynt korytarzy a szukamy drzwi zamkiem kodowym. Jak już je znajdziemy to oświetlamy panel latarką-korektorem i wpisujemy jeden z kodów które dał nam Deadman (**1730**) . Przeszukujemy pomieszczenie na wprost i odszukujemy kontener nr2. Oczywiście bierzemy go.

Zakończone zadanie nr 33d i zadanie 41 a



Wychodzimy z powrotem do wyjścia i [Zakończone zadanie nr 41 b.](#)

Za pomocą radia (radioskaner) łączymy się z Pulewiczem. [Zakończone zadanie nr 41 c](#)

Rozmawiamy z Deadmanem. Wychodzimy z tunelu i ponownie rozmawiamy z Deadmanem. Przystajemy na jego plan. Nowe zadanie:

42. Idiotyczny plan Deadmana

- a.) Ukryć kontener
- b.) urządzić zasadzkę na oddział GRC
- c.) Wybić oddział
- d.) Połączyć się z Pulewiczem

teraz idziemy za Deadmanem - zaprowadzi nas do skrytki gdzie mamy ukryć kontener. Na miejscu strzelanina z oddziałem zombi.

Po wszystkim odnajdujemy piwnicę



a w niej schowek



Chowamy kontener (ENTER) i wychodzimy z piwnicy. Idziemy za Deadmanem na miejsce zasadzki na oddział GRC.

Stajemy w miejscu wskaźnika i po chwili z przejścia do Kordonu wychodzi oddział GRC. Nie ma rady trzeba wszystkich załatwić. Po wszystkim łączymy się z Pulewiczem (**niestety braki językowe - mało co rozumiem**).

zakończone zadanie nr 42 c i 42 d

Rozmawiamy teraz z Deadmanem. Mówi gdzie mamy chować kolejne kontenery i przypomina o latarce- konwerterze. Jednocześnie dostajmy nowe zadanie:

43. Kontener w X-18

- a.) Przeniknąć do laboratorium X-18
- b.) zabrać kontener HSM
- c.) Ukryć kontener w schowku Synoptyka

X-18 jest w Dolinie Mroku więc ruszamy tam, najlepiej tym przejściem



Po przejściu, przy ognisku siedzi grupa najemników. Rozmowa z nimi i odrzucamy ich propozycje. Idziemy dalej w kierunku wskaźnika na mapie. Wchodzimy w „mgłę” w kierunku widocznych drzwi bunkra i przechodzimy do X-18.

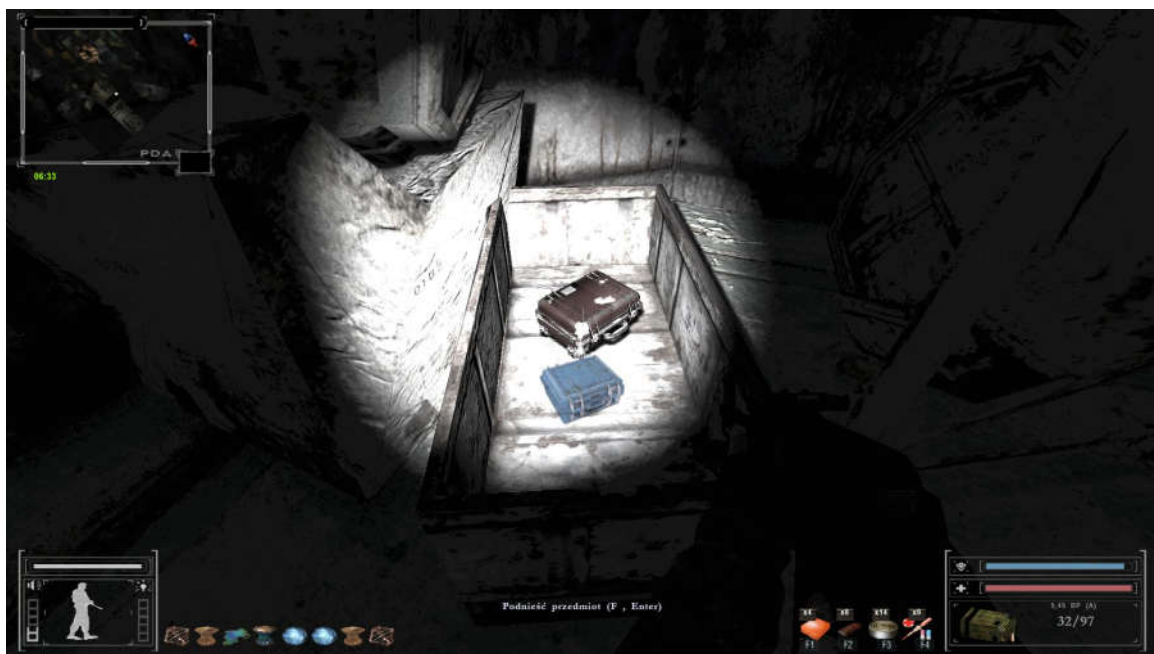
Zaliczone zadanie 43 a

Na pierwszym poziomie znajdujemy taką tablicę



Ścieramy to i ukazuje się ukryty napis - kod

Potem wędrujemy na sam dół podziemi i szukamy takiego miejsca. Na dnie tej studni jest poszukiwany kontener.



Bierzemy go i

[zakończone zadanie nr 43 b](#)

Niedaleko jest szyb windy, na jego dnie jest trup doktora Bravermana. Przeszukujemy go i bierzemy PDA i wszystko co nam jest potrzebne.



Teraz idziemy do wyjścia włączamy latarkę-korektor i wpisujemy kod znaleziony na tablicy (**31777**) i wychodzimy. Wędrujemy do wysypiska, do schowka gdzie mamy schować kontener. Już tam byliśmy więc wiadomo gdzie. Chowamy kontener

[Zakończone zadanie nr 43 c i zadani nr 33 f.](#)

Wychodzimy z piwnicy i mamy komunikat od Synoptyka, daje znać że chciałby z nami rozmawiać. No to idziemy i rozmawiamy.



Synoptyk radzi rozmowę z handlarzami na sortowni:

44. „Nadszarpnięta” reputacja

a.) Porozmawiać z handlarzami na sortowni

No to nie ma rady wędrujemy z powrotem do sortowni. Teraz jednak utraciliśmy reputację i GRC znowu są wrogami. I nie pozwolą nam przejść przez perymetr. Dziura w murze została zastawiona skrzynkami tak że nie można tam przejść. Rozsądna droga prowadzi przez Dolinę Mroku. Przechodzimy do Doliny Mroku i szukamy przejścia do kordonu. Jest na południu lokacji. Przechodzimy i znajdujemy się w tunelu ale już po drugiej stronie perymetru. Niedaleko posterunek GRC i wozy bojowe BRT. Trzeba biegiem ominąć wojaków GRC unikając przy tym ostrzału z BRT. Kierunek- znany już tunel z przejściem do sortowni. Po wyjściu z tunelu jako że najbliższej idziemy do Sidorowicza.

Rozmowa z nim i idziemy do baru.



Prze wejściem do baru (zdjęcie jest sprzed baru) i przed wejściem do Bar Rock wiszą ogłoszenia (są identyczne i mają taki sam skutek) i czytamy oba i zrywamy oba z dowolnej tablicy. Przyjmujemy zlecenia :

45. Necronimicon

- a.) Znaleźć Kuczmę
- b.) Zabrać manuskrypt
- c.) oddać manuskrypt Synoptykowi

46. Zaginiony naukowiec

- a.) Odnaleźć doctora Bravermana
- b.) Odebrać wynagrodzenie

Najpierw wchodzimy Do Bar Rock i rozmawiamy z Warnakiem. Opowiada o parti szachów i o jej znaczeniu. Rozszyfrowany kod to **379**

Idziemy teraz do Baru i rozmawiamy z barmanem Ernestem.

Na początku rozmowy, będzie wzmianka o szklanym nożu. Przyjmujemy zadanie:

47. Obsydianowy nóż

- a.) Znaleźć schowek o. Witalija
- b.) Zabrać nóż
- c.) Oddać nóż Barmanowi

Rozmowa wnet przejdzie na GRC i wtedy

zakończone zadanie 44 a

Na koniec tej rozmowy dostajemy zadanie:

48. Kontener w sztabie SRKR Powinności

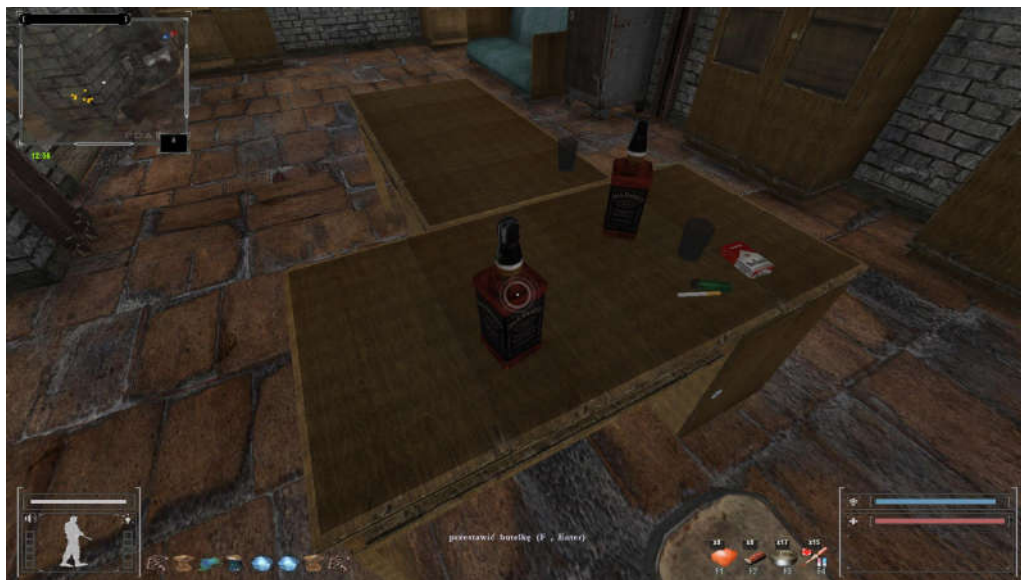
- a.) Przeniknąć do sztabu SRKR Powinności
- b.) Zabrać kontenera
- c.) Schować kontener w schowku Synoptyka.

Oraz drugie :

49. Zniknięcie Teutona

a.) odnaleźć Teutona

Z opowieści Barmana wynika że Tauton pił na zapleczu. Idziemy tam, na biurku stoją dwie butelki. Przesuwamy jedną i pod spodem jest notatka. Bierzemy ją.



Zwłoki Tautona i jego kompana są w tym jeziorku (Białe kropki na minimapie)

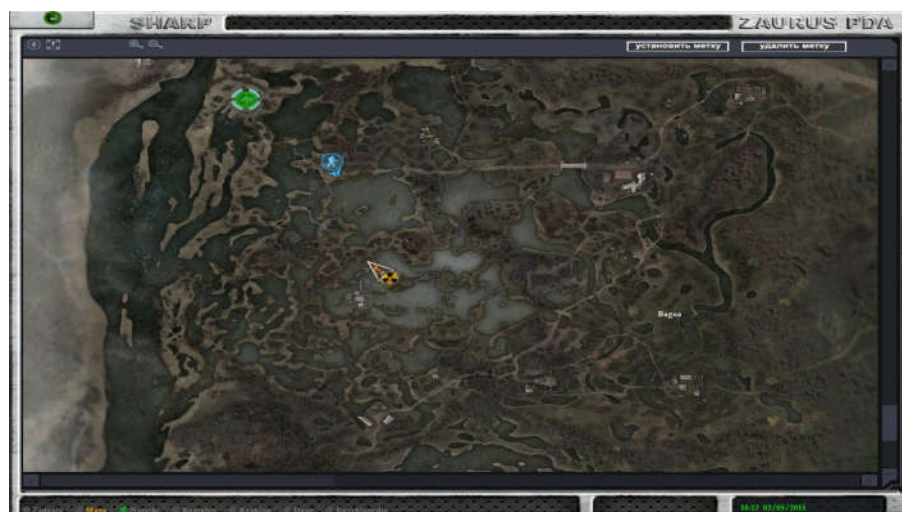


Po przeszukaniu zwłok następne zadanie:

50. Krewniacy

a.) Porozmawiać z Baszarem o Tautonie

Baszar jest w lokacji bagna. Jak pamiętasz nazywa się teraz Uzbek i jest przywódcą ugrupowania Uzbeka Zielony punkt na tej mapie



Na razie jednak zajmiemy się kuczmą który dał ogłoszenie o manuskrypcie. Ostatni raz widzieliśmy go w wiosce Sidorowicza, siedział przy ognisku razem z Żwawym. Idziemy tam i rozmowa.

Zakończone zadanie nr 45 a.

Okazuje się że Kuczma jest tylko pośrednikiem. Rozmawia z kimś przez radio i karze iść za sobą. No to idziemy za nim. Doprowadza nas do przejścia na Polanę. Rozmowa z nim przed przejściem. Wchodzimy na Polanę i przez radio dostajemy info co mamy dalej robić. No to robimy to i czekamy. Podchodzi do nas Duszman z grupy Grabarza. Rozmowa, ostrzeżenie i Duszman odchodzi. Wracamy do przejścia i do sortowni. Kuczma nie ma i nie ma naszego wyposażenia. No to trzeba go znaleźć. W wiosce gdzie siedział przy ognisku go nie ma.

Po drodze do baru jest dom na wzgórzu gdzie urzęduje grupa McClensa



Wchodzimy do środka i rozmawiamy z Mc Clensem. Potem wchodzimy do piwnicy i rozmawiamy z Kuczmą. Ten wyjawia nam gdzie są nasze graty. Znajdujemy wejście do piwniczki. Środkowa piwnica i skrzynka z naszymi rzeczami .



Zabieramy rzeczy i teraz spacer po sortowni. Idziemy do tej tajemniczej fabryki do której nie można było nawet podejść. Teraz już można – wygląda na opustoszałą i nikt jej nie broni. Podchodzimy do drzwi. Drzwi są zamknięte i nie można ich otworzyć.

Przeczytaj *Dziennik/notatki osobiste/brama fabryki*

Jak pamiętamy BTR stał przy bramie dużej bazy wojskowej. Idziemy tam i rozmawiamy z dowódcą posterunku, Porucznikiem Simonowem. Zgodzi się pożyczyć BTR w zamian za artefakt który jest schowany jak mówi Porucznik: „*W Kordonie na południowym posterunku, na strychu*”.

Nowe zadanie:

51. Schowek grupy „Poszukiwaczy”

a.) Zabrać artefakt ze środka

b.) Oddać artefakt Simonowi

No to przechodzimy do Kordonu. Znowu zmiana nastrojów (podreperowana Reputacja)



więc nikt do nas nie strzela. Przechodzimy przez Kratę, idziemy do posterunku.



I teraz małą zagadka „ Jak wejść na strych skoro nie ma drabiny ? ” Otóż drabina jest niewidoczna. Dokładnie w miejscu znaczka. Podchodzimy i wspinamy się po drabinie której nie widać !!! (*He,he!*)



W chodzimy na dach i przez braki w dachówkach (Niskie przykucnięci) Wchodzimy na strych. Tam znajdujemy kilka skrzyń, rozwalamy je i za nimi na ścianie jest rysunek który kryje schowek Bierzemy co nam trzeba

[Zakończone zadanie nr 51 a.](#)



Wracamy do Porucznika czy idziemy do Baszara? Porucznik poczeka ! Idziemy do Baszara i ew. po Obsydianowy Nóż. Szukamy przejścia do Bagien.

Przechodzimy do Bagien i szukamy mnichów. Są w cerkwi niedaleko przejścia.

Rozmawiamy z o. Siergiejem i on zwraca naszą uwagę na cmentarz . Idziemy szukać .

Zwracamy uwagę na mogiły z wyraźnym kopczykiem . To ten grób tam jest schowek i nóż którego szukamy.

[Zakończone zadanie nr 47 a i 47 b.](#)

Pozostanie oddać nóż Barmanowi Ernestowi w barze sortowni. Ale to później.



Teraz Baszar- Uzbek , siedzi w bazie grupy Uzbeka (no gdzieżby indziej)

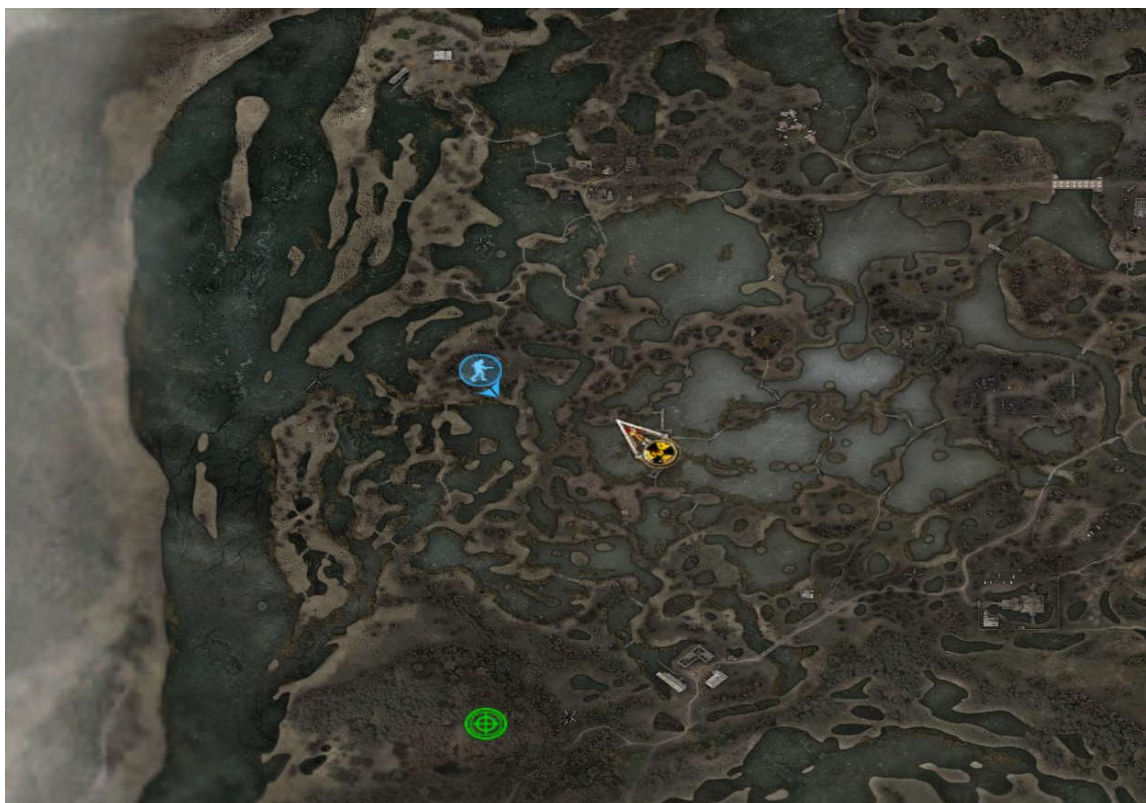
No to idziemy tam. W północno zachodniej części Bagien jest obóz Grupy Uzbeka



Rozmawiamy z nim.

[Zakończone zadanie nr 50 a](#)

Teraz możemy porzucić się po Bagnach i przejść do Bazy , do handlarzy



Na bazie nic ciekawego więc wracamy do Sortowni, oddać nóż i oddać artefakt oraz szukać manuskryptu i inne zadania.

Przechodzimy do Kordonu i idziemy spokojnie do posterunku za którym jest przejście do Sortowni.

Teraz mamy wybór:

1. Idziemy do Porucznika oddajemy artefakt, [zaliczone zadanie nr 51 b](#)
Bierzemy BTR i jedziemy do fabryki. Wrota albo są wywalone i leżą na ziemi albo pchniesz je i zlecą

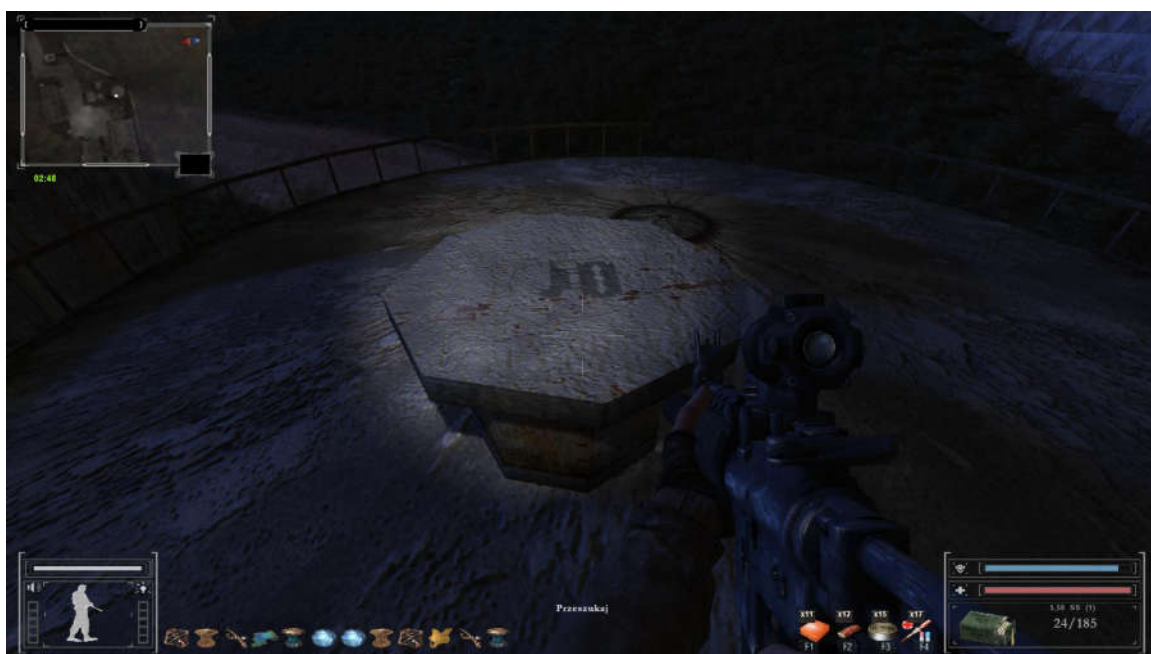
2. Nie idziemy do Porucznika lecz idziemy prosta do tajemniczej fabryki. .

Wrota albo są wywalone i leżą na ziemi albo pchniesz je i zlecą

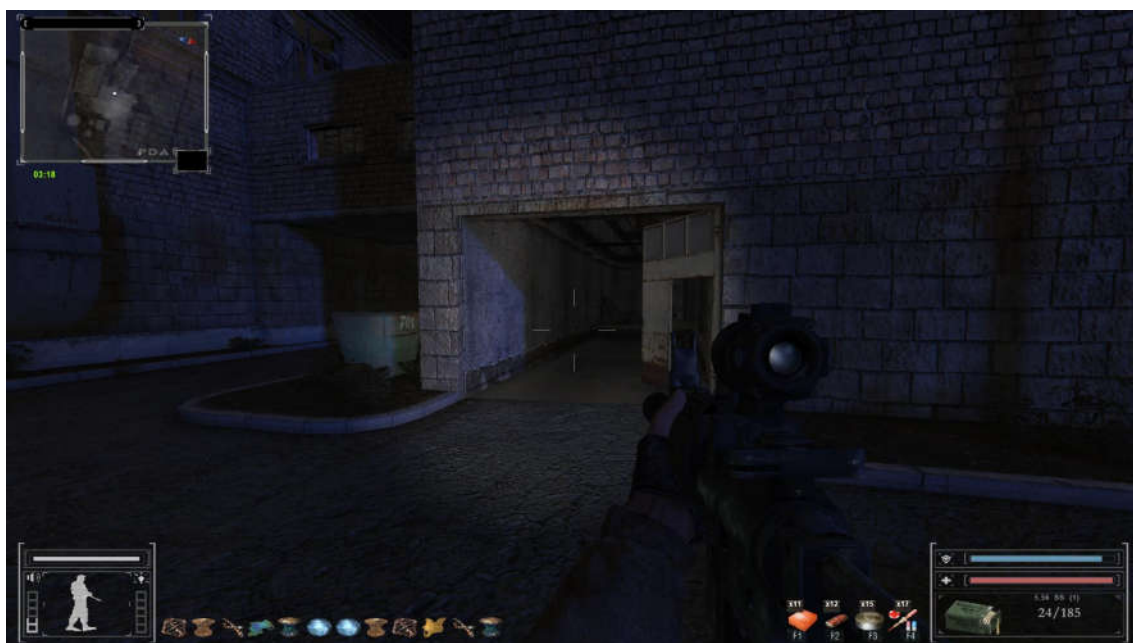
Nie musimy oddawać artefaktu Porucznikowi. Wtedy będziemy mieli to zadanie cały czas w zadaniach i artefakt w plecaku.

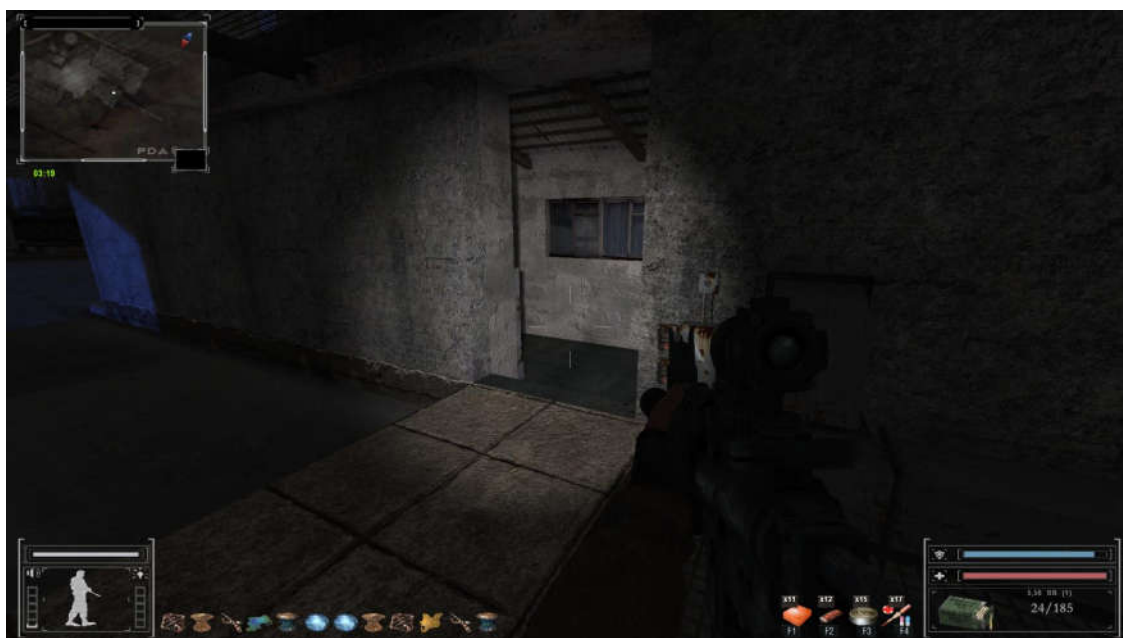
Idziemy do Bramy fabryki, przeszukujemy ją. Na zbiorniku z drabiną jest schowek.



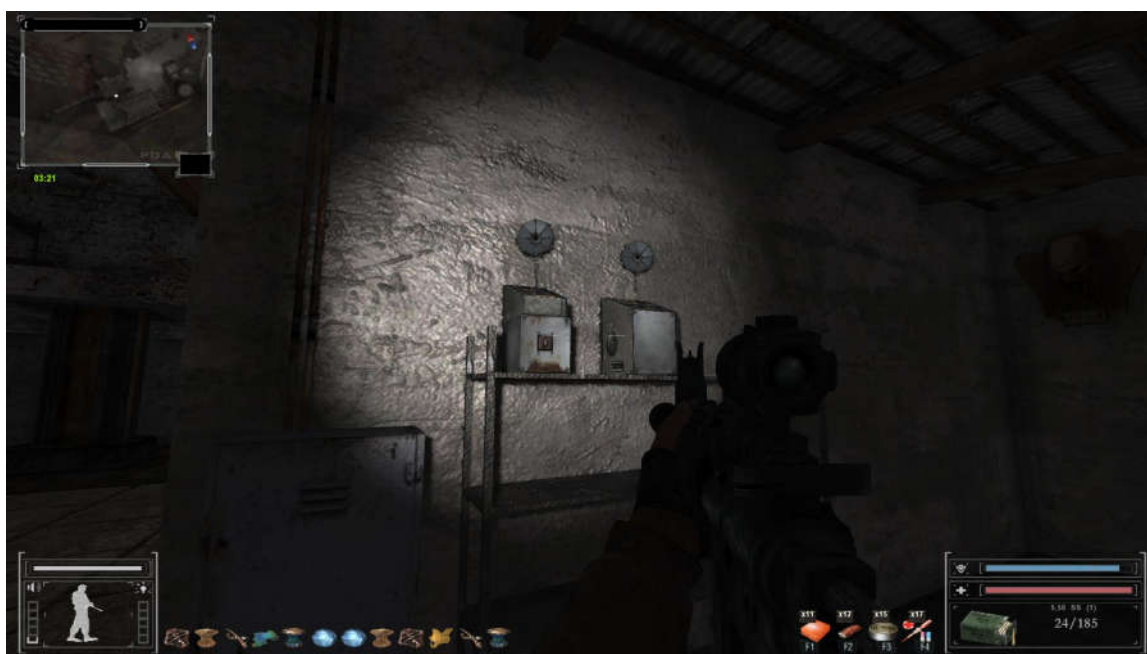


Jest w nim PDA Leni Brzytwy. Szukamy dalej. Te drzwi i ten korytarzyk po lewej





Na półce stoją dwa urządzenia. Bierzemy oba.



Na dachu w kominie wentylacyjnym jest schowek a w nim interesujące rzeczy



Teraz mamy nowe zadania:

52. Sekrety kopaczy

a.) Przetwórnia

53. Przyrządy z fabryki

a.) Zapytać Sidora o fabrykę

b.) Zapytać Barmana o fabrykę

Zgodnie zadaniem idziemy najpierw do Sidorowicza

[zakończone zadanie nr 53 a](#)

A potem do Barmana Ernesta.

[Zakończone zadanie nr 53 b](#)

Oddajemy mu nóż.

Zakończone zadanie nr 47 c

Obok baru stoi gość w czapce GRC, Za trzydzieści tysięcy możemy mu sprzedać te przyrządy z fabryki .

Mamy nowe zadanie:

54. Ścieżka do Limańska

- a.) Znaleźć Genie Hackera
- b.) Dać Geni fleszkę do deszyfracji
- c.) Poczekać na wynik deszyfrowania

Zgodnie też z sugestią barmana idziemy do Warnaka - Barmana w Barze Rockowym i rozmawiamy. Warnak da znać jak w barze pojawi się Iwancow.

Nowe zadanie :

55. Sygnał od Warnaka

- a.) poczekać na wiadomość od Warnaka.

No i teraz przerwa – nie wiem co robić więc ruszam do czerwonego lasu po kontener
Drogą przez Wysypisko, Agroprom i Jantar docieram do Czerwonego Lasu. Idziemy do tego miejsca .





Schodzimy na dół i najpierw do kibelka na lewo.

Tam szafka otwieramy ją i są dwa kody nabazgrane (**0796 i 6904**)



Zbliża się emisja więc mamy mało czasu. Lecimy do Drzwi z zamkiem kodowym, oświetlamy go latarką-korektorem i wpisujemy kod (partia szachów). sprawdzamy w dzienniku kod jest **379**. Więc wpisujemy ten kod i wchodzimy do sztabu SRKR Powinności [zakończone zadnie nr 48 a](#)

podchodzimy do drzwi z kratą, krótki dialog (niestety nie rozumiem dokładnie co mówią) i możemy porozmawiać z Pułkownikiem Pancernym.

Ten wyjaśnia nam co nieco. I daje wybór:

1. Posłać więźniów
2. Iść samemu
3. iść z więźniami

JA wybrałem opcję 3 - iść z więźniami i zaraz mamy zadanie:

56. Niech stanie się światłość !

- a.) porozmawiać z stalkerami
- b.) włączyć generator
- c.) otworzyć sejf
- d.) zabrać kontener

Idziemy rozmawiać ze stalkerami. Za drzwiami z kraty w prawo i cały czas jak korytarz prowadzi. Rozmawiamy z nimi.

Zakończone zadanie nr 56 a

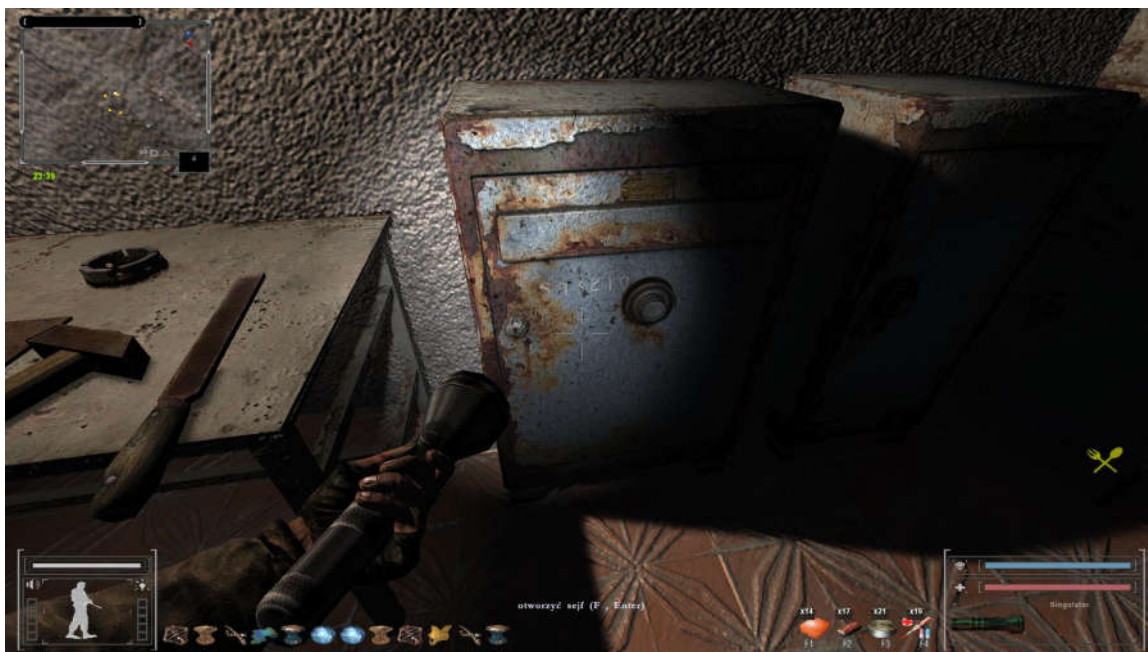
Zostajemy przeniesieni do pomieszczenia z generatorem. Po prawej leży skrzynia, trzeba ją rozwalić. W niej jest PKM. Może pomóc w tej walce.



A I tak najlepszy jest nóż do miotania. Musimy zabić wszystkie te kreatury – torbiele.
Na końcu tego pomieszczenia jest generator, włączamy go.

[Zakończone zadanie nr 56 b](#)

Korytarzem z boku przechodzimy do pomieszczenia i go przeszukujemy. Na jednym z sejfów znajdujemy ciąg liczb **543210**



Znajdujemy inny sejf – po drugiej stronie stołu z zamkiem kodowym i wpisujemy ten kod.

Zaliczone zadanie nr 56 c

Ze środka bierzemy kontener.

Zaliczone zadanie nr 56 d

Zaliczone zadanie nr 48 b

Rozmawiamy ze Stockerem – jeśli przeżył, to jeden z stalkerów więźniów. Potem wędrujemy do Pułkownika Pancera z którym rozmawiamy więźniach. Jeszcze raz wędrujemy do Stockera, czeka w pomieszczeniu z sejfem i rozmawiamy z nim. Idziemy za nim do wyjścia. Wychodzimy. Stocker schowa się w kibelku. Chwilę potem mamy wiadomość od Pułkownika Pancera że chce z nami porozmawiać. Nowe zadanie:

57. Sumienie Pułkownika Pancera

a.) Wrócić i dowiedzieć się czego chce Pancer

No to wracamy. Podchodzimy do drzwi, oświetlamy pad latarką-korektorem i podajemy ten sam kod co poprzednio (**379**). Rozmawiamy z Pułkownikiem. Ostrzega nas przed zasadzką przy schowku Synoptyka w Wysypisku.

GRC jest wkurzone i znowu nas nie lubią !!

Zakończone zadanie nr 57 a

Wychodzimy. Musimy schować kontener do schowka Synoptyka, tam gdzie poprzednie więc ruszamy w drogę. Wędrujemy przez Jantar i Agroprom.

Więc docieramy do Wysypiska. Chowamy kontener do schowka.

Zakończone zadanie nr 33 g

Zakończone zadanie nr 48 c

Zaraz dostajemy wiadomość od Warnaka, że ten na kogo czekam już jest. Więc trzeba tam iść !

Zakończone zadanie nr 55 a

następne zadanie:

58. Wilkołak w mundurze

- a.) przedostać się na sortownię
- b.) spotkać się z Majorem Iwancowem

Wychodzimy więc z piwnicy. Pancer ostrzegął przed zasadzką. Snajperzy na wzgórzach na wprost od wyjścia (mają gausa) i trochę innych wokół zbiorników. Tych dwóch na wzgórzu można zastrzelić bronią z optyką . Potem biegiem na wzgórze bierzemy gausa lub nie i załatwiamy tych na dole. Jest ich dużoo ... możesz też ominąć ich naokoło. I podążamy do Sortowni.

Dróg jest kilka, lecz według mnie najlepsza jest droga

Wysypisko-Dolina Mroku-Kordon-Sortownia

Przechodzimy do Doliny Mroku. Przy przejściu jeszcze w Wysypisku jest kolejna zasadzka, kilku niemiłych facetów z bronią. W Dolinie Mroku raczej spokój, więc do wyjścia do Kordonu.

W Kordonie wylądujesz w tunelu. Przed tunelem niestety jest posterunek i musisz biegiem i zygakiem obok zaskoczonych żołnierzy i BTR unikając ostrzału. Przez cały Kordon unikamy spotkania z żołnierzami, są bardzo niemili. No to biegiem do znajomego tunelu, w którym jest przejście do Sortowni.

No to przeszliśmy. Wychodzimy z jaskini

Zaliczone zadanie nr 58 a

Major Iwancow czeka na nas w piwnicy, w wiosce gdzie siedzi Sidorowicz (jest punkt na mapie). Jest w piwniczce za tymi drzwiami. Wchodzimy i rozmawiamy.



Zakończone zadanie nr 58 b

Szukany Genia Haker i inni potrzebni są w areszcie w miasteczku wojskowym. Żeby ich wydostać zgadzamy się na plan Majora Iwancowa i idziemy szukać snajperki z dobrą optyką (**SWDK lub „wydech”**) Nowe zadanie:

59 . Optyka z wielkim kalibrem

a.) Zdobyć wielkokalibrową snajperkę

Obok, niedaleko jest ognisko przy którym siedzi Żwawy który kiedyś mówił że może wszystko załatwić. Rozmawiamy z nim. Żwawy zgadza się, chce jednak w zamian artefakt -prototyp posążka stalkera

Nowe zadanie:

60. Niewyraźne wspomnienia

a.) Znaleźć artefakt w X-18

b.) Przynieść artefakt Żwawemu

No cóż, trzeba się będzie pofatygować znowu do Doliny Mroku do X-18.

Po północy „01:30” udajemy się do McClensa i przypominamy że obiecał nam pomóc. Więc ruszamy do Polany.

Nowe zadanie :

61. Spłata długów

a.) Wrócić na Polanę.

b.) Dobić grupę Grabarza

c.) Zabrać rzeczy Duszmana

Zostajemy przeniesieni w pobliże przejścia do Polany wraz z grupą McClensa. Przechodzimy przez przejście i zaczyna się strzelanina.

Zakończone zadanie nr 61 a

Trzeba wybić całą grupę Grabarza.

Zakończone zadanie nr 61 b

Przeszukujemy całą Polanę, pozbieramy z pokonanych trochę amunicji, apteczki, bandaży. Idziemy do tego budynku



W środku jest Duszman lub jego zwłoki. Przeszukujemy go i zabieramy komplet kluczy (**Złote medaliony**) Mamy teraz Dwa komplety kluczy.



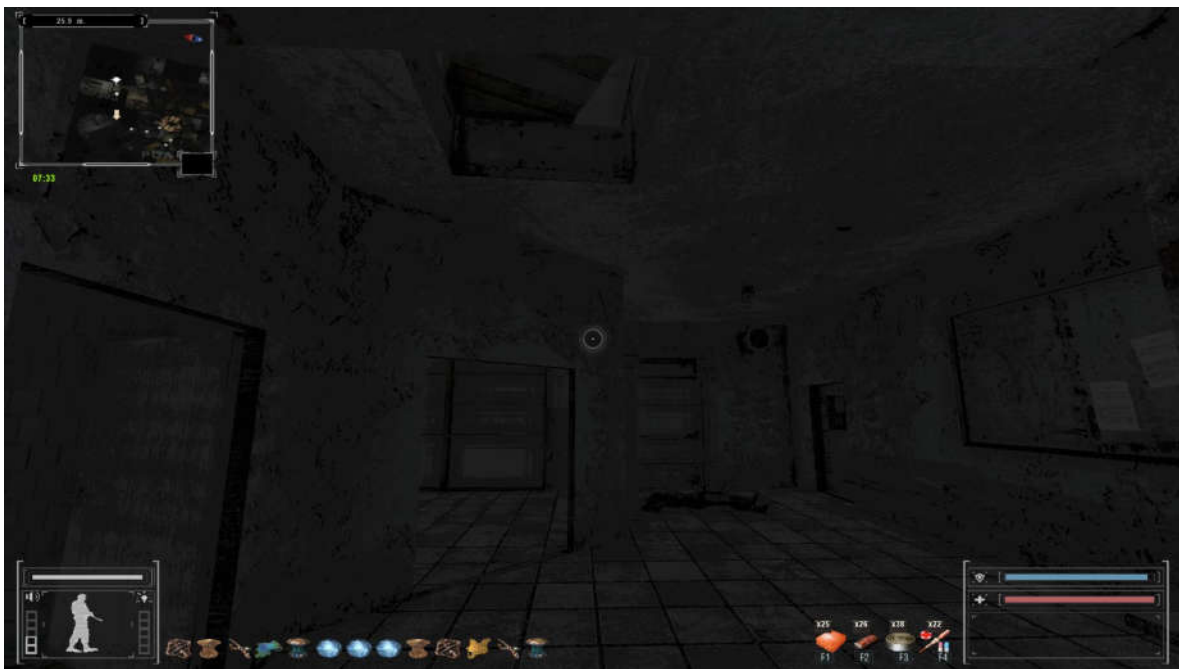
Zakończone zadanie nr 61 c

Wracamy z Polany do Sortowni. Za nami wychodzi McClens i jego ludzie. McClens wędruje na zbocze góry nieopodal. Idziemy za nim, jak się zatrzyma to rozmawiamy. Prosimy o pomoc w Miasteczku Wojskowym. Zgadza się i mówi że jak będziemy go potrzebować to będzie na starym miejscu, czyli w domku w wiosce koło baru.

Ponowna rozmowa i McClens będzie czekał tutaj. Czyli przy przejściu do Polany.

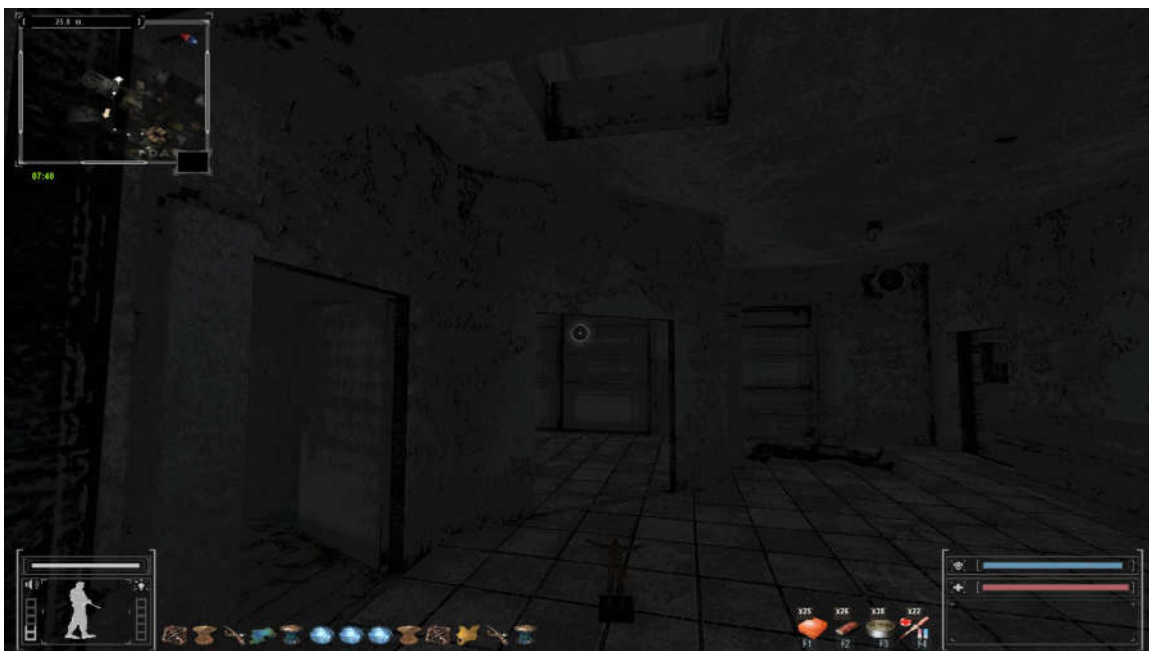
A my idziemy do Doliny Mroku do X-18 po artefakt dla Żwawego. Wędrujemy do jaskini i przechodzimy do Kordonu. W kordonie nieprzyjemnie, strzelają do nas więc biegiem do tunelu w którym jest przejście do Doliny Mroku. To ten tunel gdzie posterunek i dwa BRT.

Biegiem i chowamy się przed wzrokiem wojaków. Wbiegamy w tunel i przejście do Doliny Mroku. Idziemy do znanego nam już wejścia do X-18 i wchodzimy. W środku kilku najemników. Na pierwszym poziomie znajdujemy taki pomieszczenie



W suficie jest otwór zastawiony deską. Strzelamy w nią i spada z niej poszukiwany przedmiot artefakt dla Żwawego. Bierzymy go

[Zakończone zadanie nr 60 a](#)



Teraz wychodzimy z X-18 i znaną nam już drogą wracamy do Kordonu. Po drodze ATP, zabudowania i taki budynek. Upewniamy się że mamy [DWA komplety kluczy !!!!](#)



Na podwórku kręci się wojsko. Ostrożnie podchodzimy do wrót i otwieramy je, wchodzimy do środka i zamykamy za sobą drzwi. Włączamy latarkę-korektor i oświetlamy podłogę. Pojawi się tajemniczy pentagram i możliwość użycia kluczy.



Wkładamy klucze i chwilę czekamy. Świat robi się szary i ciemny. Jesteśmy teraz w ciemności między dwoma światami. Po chwili mamy komunikat przez radio od Grabarza.

Szukamy Grabarza. W jednej z chat stoi lodówka. Otwieramy i widzimy zwłoki Wodnego Szczura. Przeszukujemy je bierzemy noże i notatki. Obok w kącie stoi Niesprawny „Warlock”. Bierzemy go, później będzie potrzebny.

W skrzynce obok amunicja – akumulatory do Warlocka



Teraz idziemy do Grabarza i rozmawiamy. Wyjaśnia to i owo i pada propozycja zastrzel albo pojedynek.

Jeśli wybierzesz, że po prostu go zastrzelisz - to to zrób i przeszukaj go.

Zakończone [zadanie nr 45 c](#)

Jeśli wybierzesz pojedynek to masz zadania:

62. Jeden na jednego

- a.) Umieścić klucze w skrzyni
- b.) Czekać na sygnał
- c.) Zwyciężyć w pojedynku
- d.) zabrać klucze i manuskrypt

Idziemy za Grabarzem do skrzyni i wkładamy klucze. [Zakończone zadanie nr 62 a](#)

Na zdjęciu Grabarz właśnie wkłada do skrzyni manuskrypt



idziemy na zaznaczone miejsce – zielony punkt na mapie i czekamy na sygnał.

Nadchodzi sygnał. [Zakończone zadanie nr 62 b](#)

Ruszamy do bramy i w zabudowania.

Strzelanie do Grabarza powoduje tylko jego śmiech więc wypróbujmy noże do miotania.

Zabijamy Grabarza. [Zakończone zadanie nr 62 c](#)

Wracamy do skrzyni i bierzemy z niej manuskrypt i klucze.

[Zakończone zadanie nr 62 d](#) i [zadanie nr 45 b](#)

teraz szukamy domu z drabią i dziurą w ścianie, wchodzimy po drabinie na górę i do pomieszczenia z pentagramami na ścianach .



Wchodzimy do środka i włączmy latarkę-korektor. Oświetlamy podłogę tak na środku pomieszczenia i szukamy pentagramu. Jest widoczny tylko w świetle korektora.



Wkładamy klucze i czekamy. Świat ciemnieje powoli i za chwilę przenosimy się do normalnego świata.

Jesteśmy znów w normalnym świecie, dokładniej w ATP na piętrze budynku. Na dole są żołnierze więc zeskakujemy z dachu i biegiem do znanego nam tunelu gdzie jest przejście do Sortowni.

Przechodzimy do Sortowni i idziemy do Żwawego.

Siedzi tam gdzie zawsze przy ognisku w wiosce Sidorowicza. Rozmawiamy z nim o Nestorze, twórcy tych figurek. Żwawy kieruje nas do Grubera po informacje nowe zadanie

63. Zaginiony Nestor

a.) Porozmawiać z Gruberem

Dokonujemy z Żwawym wymiany przedmiotów. My mu dajemy figurkę-artefakt a on nam potrzebną nam wielkokalibrową snajperkę z dużą optyką

[zaliczone zadanie nr 60 b](#) i [zakończone zadanie nr 59 a](#)

Idziemy do Majora Iwancowa. Rozmawiamy z nim.

Ponieważ McClens zgodził się pomóc w tej sprawie to idziemy z nim porozmawiać.

Nowe zadanie:

64. McClens

a.) Przekazać McClensowi plan

Powinien być niedaleko przejścia do Polany. Może być też w domku przy barze.

Znaleźliśmy McClensa i rozmawiamy z nim. [Zakończone zadanie nr 64 a](#)

Wracamy do Majora Iwancowa i meldujemy że jesteśmy gotowi. No to ruszamy !!

Nowe zadanie:

65. Święte dzieło

a.) Zająć pozycję

b.) Poczekać aż Iwancow będzie gotowy

c.) rozbić okno wystrzałem

d.) Uwolnić więźniów

Przenosimy się na szczyt wzgórza nieopodal Miasteczka Wojskowego. Najpierw rozmawiamy z Majorem Iwancowem a właściwie wysłuchamy jego monologu. (bez tego nie ruszy).

Na minimapie jest zaznaczony punkt gdzie mamy stanąć. Jeśli staniemy w dobrym miejscu to dostaniemy info o [wykonaniu zadania nr 65 a](#).

teraz czekamy aż Major Iwancow będzie gotowy. [Zakończone zadanie nr 65 b](#)

Daje znać i strzelamy w prawe okno. [Zakończone zadanie nr 65 c](#)



potem już tylko należy załatwić wszystkich obrońców. Przeszukujemy budynki w poszukiwaniu karty i kodu do drzwi aresztu. W tym budynku na parterze są zwłoki trepów.



Przeszukujemy je a znajdujemy kartę i kod do drzwi aresztu (**6911**) Szukamy w dzienniku.



Idziemy do piwnicy gdzie jest areszt, uwalniamy więźniów. [Zakończone zadanie nr 65 d](#) uwolnieni więźniowie ruszają w drogę na swoje miejsca gdzieś w Sortowni.

Po drodze zaglądamy do obozu przy jaskini z przejściem Do Kordonu. Powinien być tam McClens ze swoimi ludźmi.



Jak go nie ma to czekamy zaraz przyjdzie .

Rozmawiamy z nim o PDA ze zaznaczonymi zdjęciami.

Przez radio Major Iwancow wzywa nas na posterunek przy przejściu do Kordonu. Nie ma zadania !. Idziemy tam bo nas zaintrygował .

Przy przejściu patrol zatrzymał kogoś. (Dialog w języku którego nie rozumiem).

Rozmawiamy z Majorem Iwancowem.

Nowe zadanie

66. Złoty

a.) Porozmawiać z złotym o drodze do Limańska

Razem z tym zadaniem na mapie pojawia się znacznik „spytać Barmana” i tam trzeba iść

Potem rozmawiamy z zatrzymanym. Tym kimś jest Pulewicz.

Dostajemy kod do sejfu w gabinecie Pulewicza (61522) w Miasteczku Wojskowym.

I nowe zadanie.

67. Anomalna aktywność w Dolinie Mroku

a.) Zwiad w Dolinie Mroku

Idziemy do Miasteczka Wojskowego, do gabiny Pulewicza i otwieramy sejf.

Otrzymujemy 30 000 tysięcy.

Teraz idziemy do Doliny Mroku na zwiad. Przejściem przez jaskinie do Kodonu i tunel po drugiej stronie. (posterunek, dwa BTR i tunel za nimi - już tam byliśmy)

To zadanie powinno być wykonane zanim oddamy Geniowi Hakerowi Fleszki i PDA

W dolinie mroku musimy unikać uzbrojonych BRT. Sztuk dwa. Po jednym na każdy kompleks budynków , przed Bramami do kompleksów.

Da się ich wyeliminować granatami lub wyrzutnią RPG.

Najważniejszy kompleks strzegą jednak automatyczne działka strażnicze, strzelają do wszystkiego co jest w ich zasięgu „wzroku”. Nie da się ich zestrzelić.

W dzienniku mamy informacje że najlepiej zrobić to nocą, ale tu akurat nie ma to znaczenia.

Docieramy o tego miejsca. Po drabinie wchodzimy do środka i unikamy ognistej anomalii i wchodzimy do kompleksu.



Na placu nie ma nikogo, więc możemy się spokojnie rozejrzeć. Rury i zbiorniki na podeście to coś co nas zainteresuje. Jest tam drabina więc wchodzimy do góry i przeciskamy się pomiędzy zbiornikami (*niskie kucnięcie*) druga drabinka do góry i



wchodzimy na dach budynku. Tam widzimy okrągły otwór i mała drabinka. Ostrożnie wchodzimy.



Można po gzymsie przejść w prawo do pomieszczenia z boku . Widok z drugiej strony .



W tym budynku będziemy mieli do czynienia z zaledwie trzema przeciwnikami. Jeden jest w pomieszczeniu za kratą .



Dwaj pozostali w pomieszczeniu na pięterku. Załatwiamy tego za kratą. Ale nie wchodzimy. Załatwiamy dwóch pozostałych na pięterku i przeszukujemy. W kieszce Szokera znajdujemy dwa kody jeden do sejf (**2419**)

drugi do wyłączenia działek strażniczych (**6740**)

Przeszukujemy sejf i bierzemy Fleszkę (pendrive) . Teraz idziemy do pomieszczenia za kratą . Jest tam agregat prądu i na stole komputer. NAJPIERW podchodzimy do komputera i wpisujemy kod dostępu (**6740**) . Potem wyłączamy Działka strażnicze (ENTER).

Teraz dopiero wyłączamy agregat prądu.

Otwieramy drzwi i załatwiamy pozostałych !

I to tyle jeśli chodzi o zwiad. Możemy wracać.

Przechodzimy południowym Przejściem do Kordonu.

[Zakończone zadanie nr 67 a](#)

Znaną drogą wracamy do Sortowni

Potem idziemy do Baru. W tunelu przed wejściem siedzi Żółty. Rozmawiamy .

[Zakończone zadanie nr 66.](#)



Po rozmowie z nim idziemy szukać Geni Hakera. Jest w piwniczce w wiosce Sidorowicza, gdzie przedtem siedział Major Iwancow .Przed piwniczką sidzi Chazar i jego ludzie . Rozmawiamy, ma informacje.



Wchodzimy do piwniczki i rozmawiamy z Geniem Hakerem.

[Zakończone zadanie nr 54 a](#)

Genio odmawia pomocy.

Mamy kilka zadań więc ruszamy do przejścia do Kordonu normalnie przez posterunek .
Major Iwancow stoi w bramie i musimy z nim porozmawiać.

Rozmowa przebiega tak:

Grek: I co mi możesz zaproponować dowódco ?

Major: Nie ja, a powinność, Grek. Będziemy szturmować perymetr.

Grek: Szturmować ? A na cholerę ?! Jestem pewien że GRC odda perymetr bez walki.

Major: Bla bla bla

Grek: Bla bla bl

itd. itp.

Grek Pójdę. Ale ja też mam pewien warunek.

Major To i omówisz swoje warunki w barze. To co? Pójdiesz?

Grek Pójdę !

Nowe zadanie :

68. Umowa z Pułkownikiem

a.) Spotkać się z Pancerem barze.

Idziemy do baru. Rozmawiamy z Pancerem. [Zakończone zadanie nr 68 a](#)

Nowe zadanie:

69. Negocjator

a.) Porozmawiać z Pulewiczem

b.) Przeprowadzić Pulewicza na Kordon

c.) Dogadać się z GRC o przekazaniu perymetru

d.) Powiadomić Pancera o wynikach negocjacji

Pancer obiecuje że przekona Genia Hackera do pomocy. Teraz Genio nam pomoże.

Idziemy do Genia Hackera. Teraz Genio Hacker jest bardziej chętny do współpracy. Dajemy mu wszystkie PDA jakie mamy i jakie chce wziąć.

Zakończone zadni nr 54 b

jak coś działa - rozszyfruje to da nam znać.

Wracamy do posterunku porozmawiać z Pulewiczem.

Zakończone zadanie nr 69 a

Idziemy z nim do Kordonu.

Zakończone zdanie 69 b

Po przejściu rozmawiamy z Pulewiczem, wtedy zaczyna się dialog Pulewicz – Major Zibrow. Możemy tylko słuchać.

Zakończone zadanie nr 69 c

W międzyczasie Genio Hacker daje znać że rozszyfrował jedne z PDA. Daje informacje o kluczach i znacznikach na ATP

Z powrotem do Sortowni i baru porozmawiać z Pancrem.

Zakończone zadanie nr 69 c

Mówimy mu o sukcesie, daje nam kod do bramy (**12345**)

Nowe zadanie :

70. Brama Zony

a.) Otworzyć bramę perymetru

b.) Wysłać sygnał Pancerowi.

No to idziemy do Kordonu. Po drodze wstępujemy do Hard Rock i rozmawiamy z Żółtym o drodze do Limańska. Siedzi przy barze !! Nowe zadanie:

71. Wioska pijawek

a.) Znaleźć Żółtego w wiosce na Magazynach Wojskowych

Ruszamy w dalszą drogę. Wchodzimy do Kordonu, nikt do nas nie strzela, brama jest szeroko otwarta więc ruszamy dalej aż do perymetru. Przy samej bramie Perymetru po prawej stronie jest panel kodowy , wpisujemy do niego kod który dostaliśmy od Pancera (12345).

Zakończone zadanie nr 70 a

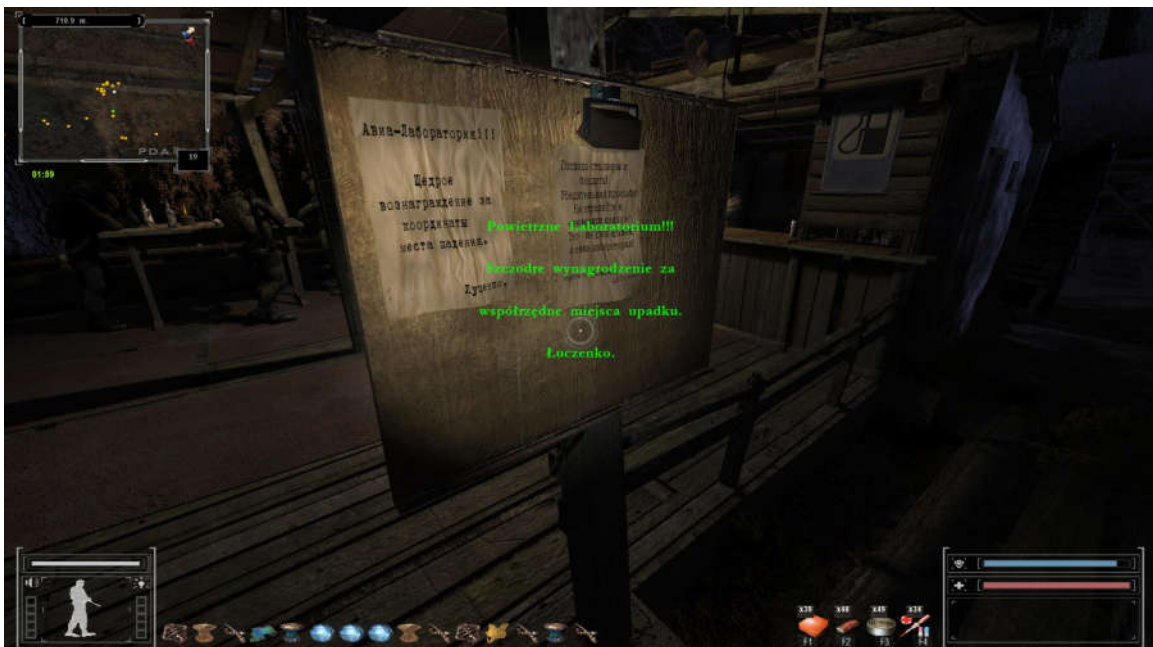
Wysyłamy Pancerowi umówiony sygnał radioskanerem

zakończone zadanie nr 70 b

Idziemy do Bagie n, do Grubera – Handlarza w Bazie, w Bagnach. Ma informacje o Nestorze. Idziemy, rozmawiamy.

Zakończone zadanie nr 63 a

Na słupie przy Barze Krzemienia wisi ogłoszenie.



Czytamy i zrywamy, przyjmujemy nowe zadanie:

72. Latające Laboratorium

a.) Znaleźć miejsce upadku drona

b.) Odebrać wynagrodzeni

Nie bardzo wiadomo gdzie się ruszyć ?

Gdzie upadł dron?

Ochrypły stoi niedaleko i nadstawia uszy pewnie coś wie na ten temat .

Oczywiście nie za darmo 15000 to kwota jaką żąda za informacje.

Płacisz czy szukasz sam?

„na wschód od obozu grupy Uzbeka”



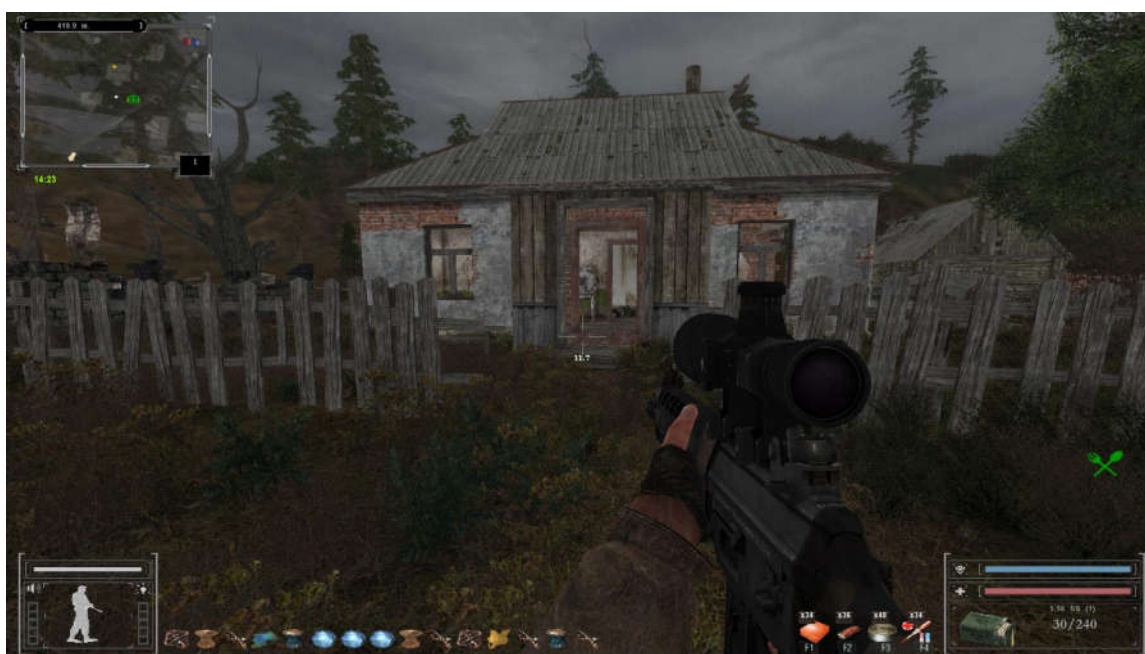
Dokładnie tam gdzie niebieski znaczek gracza.



Przeszukujemy drona [Zakończone zadanie nr 72 a](#)

W środku jest urządzenie którego nie zabieramy. Waży aż 180 Kg . Naukowcy z Limańska chcą tylko dokładnych danych ,gdzie upadł dron!

Teraz przez Kordon i Wysypisko do Magazynów Wojskowych na umówione spotkanie z Złotym.



Jest w tym domu , jest znacznik na mapie wskazujący wioskę pijawek. Jak podejdziemy bliżej, zobaczymy żółty punkt w domu to Żółty. Rozmawiamy z nim

Zakończone zadanie nr 71 a

Mamy nowe zadanie:

78. Klucz do Portalu

a.) Iść do Czerwonego Lasu

b .) Daprowadzić Żółtego do portalu

Ruszamy za Żółtym do przejścia do Rudego lasu.

Przechodzimy

zakończone zadanie nr 78 a

W Czerwonym lesie zombi wojskowe i stada psów.

Dostajemy od Genia Hakera info o jakimś dziwnym urządzeniu w Czerwonym Lesie.

Obiecuje przysłać kogoś kto to jest zorientowany.

Pilnujemy Żółtego, po przyjsciu do mostu idziemy za nim dokładnie powtarzając jego kroki. Znowu drabina której nie widać !



Doprowadza nas do drzwi z kraty i dialog .Otwieramy kratę, pada strzał i Złoty nie żyje !!

Zakończone zadanie nr 78 b – niepowodzenie



Wchodzimy w korytarz i do tunelu. Stoi tam jakaś aparatura. Wyłączona.

Próbujemy włączyć i dostajemy komunikat że niewłaściwe źródło zasilania

Zadanie:

79. Źródło zasilania

a.) Odnaleźć właściwe źródło zasilania

Idziemy na poszukiwania.

Wracamy za rzekę i wchodzimy po schodach na wieżę przy moście. Tam leży snajper który zastrzelił Złotego i jest Kasper. Rozmawiamy z nim, potem rozmawiamy raz jeszcze. Kasper idzie przez rzekę do aparatury i ogląda. W dzienniku mamy info że niedaleko jest sztab zwiadu powinności i tam możemy znaleźć zasilanie . Idziemy przez las do tego miejsca. W środku trochę wojskowych zombi



na stole stoi radio-magnetofon włączmy go i przesłuchujemy nagranie.

Za magnetofonem leży źródło zasilania – akumulator. Bierzemy.



Zaliczone zadanie nr 79 a

Wracamy do Kaspra i Urządzenia, podpinamy akumulator do urządzenia i włączamy .



Urządzenie to Singulator taka duża odmian naszej latarki-korektora.

Zagrzmiało, zadymiło i pobłyskało i pojawiły się drzwi przez które możemy przejść do Limańska. Przechodzimy, idziemy prosto. Samochód na środku to pułapka minowa. Omijamy ją z prawej strony za domem. Idziemy dalej ulicą potem w prawo i na placyk. Jest tam budynek a w nim przebywają naukowcy.



Wchodzimy i rozmawiamy z dr. Łuczenko. Rozmawiamy o Bravemanie.

Zakończone zadanie nr 46 b

Rozmawiamy o Dronie

Zakończone zadanie nr 72 b

Wychodzimy i idziemy do tej bramy, przechodzimy na inny placyk

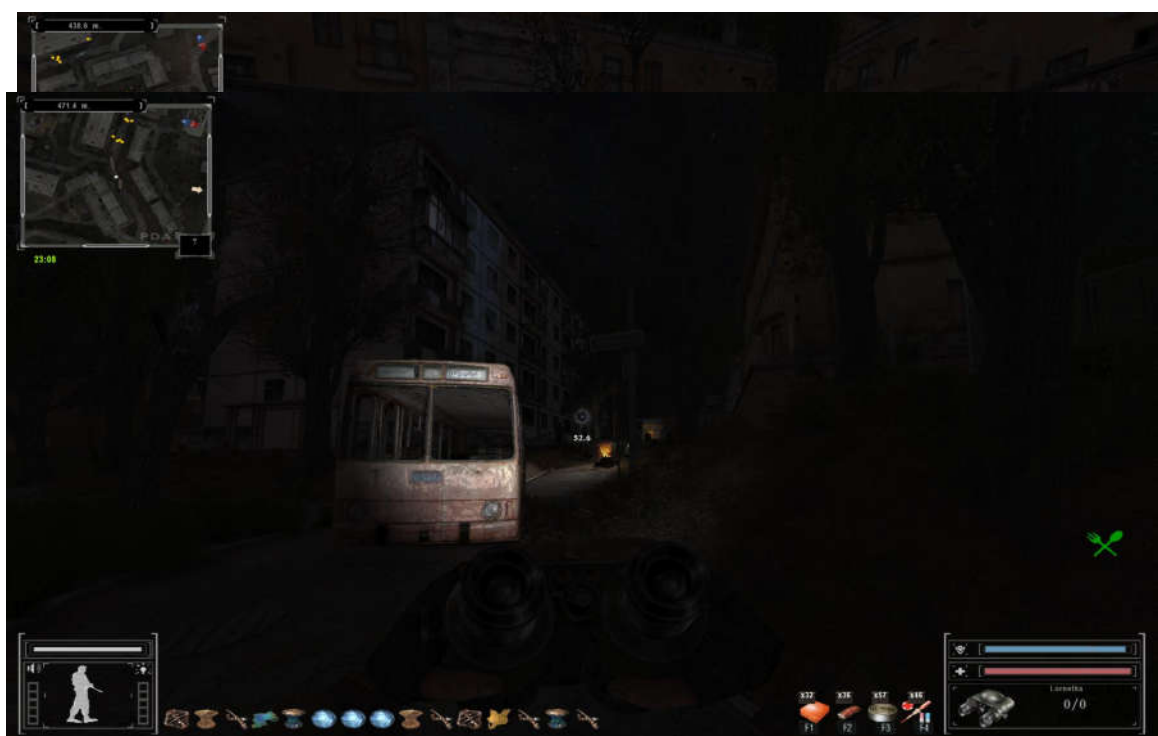


Po przeciwległej stronie tego placzyku jest dom do którego prowadzą schody. Przez ten dom i labirynt pomieszczeń na drugą stronę. Wychodzimy na drugą stronę, nad rzekę.

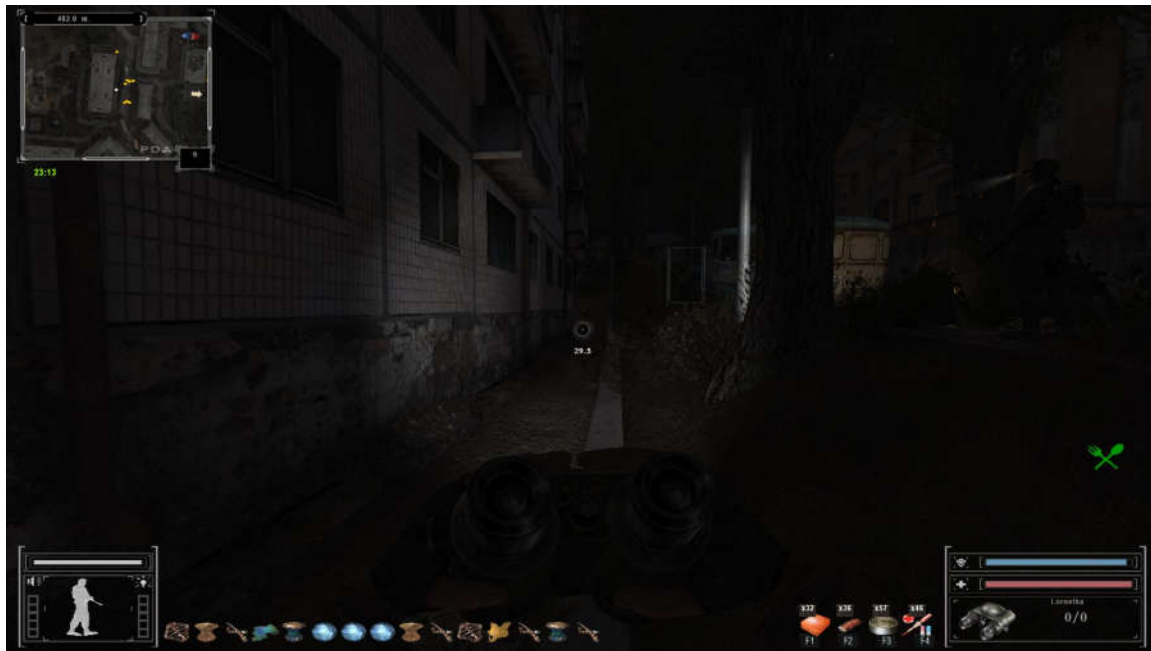
Po drugiej stronie mostka jest budynek przed którym siedzą Mnisi. Rozmawiamy z nimi a przede wszystkim z o. Siergiejem (ma ważne wiadomości)



Przechodzimy przez dom wyrwa w podłodze i deska prowadząca w dół i zaraz wyjście na tyły domu. Stoi tam o. Leonid. Trzeba zapamiętać te miejsce.



Na razie idziemy dalej jak droga pozwala i dochodzimy do skrzyżowania z autobusami
Idziemy prosto, jedno ognisko i wojskowi stalkerzy. Drugie ognisko i w oddali za rogiem
stoi Leo . Idziemy do niego, on odchodzi niedaleko do autobusu. Rozmowa z nim
wyjaśnia sytuację.



Nowe zadanie

80. Hakowanie ASO

- a.) Przedostać się do szpitala
- b.) Zneutralizować działka

Zgodnie z sugestią Leo wracamy do Naukowców. Rozmawiamy z doktor. Priogowem.

Ten prosi nas o przyniesienia aparatury z drona który upadł w bagna.

81. Aparatura z drona

- a.) Odnaleźć zaginionego powinnościowca
- b.) zabrać aparaturę z drona
- c.) Wrócić do doktora Prigorowa

No to komu w drogę temu ...trampki – wracamy do bagien. Miejsce gdzie leży zaginiony jest zaznaczone na mapie. Jak podejdziemy już bliżej to będzie biała kropka na minimapie. Przeszukujemy bierzemy zwłaszcza przedmiot „Antygraw”.

Zaliczone zadanie nr 81 a

Idziemy do miejsca gdzie leży dron (pamiętamy gdzie to było - już tam byliśmy) i bierzemy z niego aparaturę – teraz już możemy ją nieść.

Zaliczone zadanie nr 81 b

Z aparaturą wracamy do Limańska, do Doktora Pirogowa.

Zaliczone zadanie nr 81 c

możemy mu teraz dać naładowane pułapki, umie z nich wyciągnąć artefakty

Ale wtedy maleją szanse na ukończenie zadania nr 20

lepiej nie wyciągać artefaktów

Wychodzimy i wędrujemy do miejsca gdzie stał o. Leonid i podchodzimy do wywietrznika. Przechodzimy. Jesteśmy w tunelu w Wschodniej Prypeci

Do góry po drabinie wyjście do Prypeci,

w jedną stronę tunelu -przejście do Szpitala

w drugą – powrót, przejście do Limańska

Nas interesuje Szpital więc idziemy do przejścia do Szpitala.

Zakończone zadanie nr 80 a

A w Szpitalu działka i Czarni Rajderzy. Bardzo dużo i wydaje się, że niemożliwe wręcz do przejścia. Leo uprzedzał ! Wracamy więc z powrotem do tunelu w Prypeci i mamy nowe zadanie

82. potrzebna pomoc

- a.) poszukać pomocy u Leo
- b.) Poszukać pomocy u powinności

Nie wchodzimy na drabinę, przechodzimy na drugi koniec tunelu gdzie jest przejście do Limańska. Idziemy najpierw do Leo. Rozmawiamy.

Zakończone zadanie nr 82 a

Leo odmawia pomocy. Trzeba zwrócić się o pomoc do powinności. U naukowców siedzi porucznik Jakowlew, więc udajemy się do niego. Rozmawiamy. Daje nam pancerz szturmowy. Weź pancerz ze stołu.

Zakończone zadanie nr 82 b

Wychodzimy i wracamy do miejsca gdzie stoi o.Leonid



przechodzimy do tunelu Prypeci i przechodzimy do Szpitala. Tu zakładamy kombinezon – pancerz szturmowy i idziemy zdobywać szpital.

Teraz w pancerzu szturmowym jesteśmy prawie nieśmiertelni, chroni nas od kul czarnych rajderów i ostrzału z działek. Zabijamy wszystkich wrogich i szukamy pomieszczenia z zamkiem kodowym. Teraz problem, bo nie mamy karty dostępu i nie znamy kodu.



Przeszukujemy zwłoki a konkretnie szukamy Kapitana Czarnych Rajderów. On ma kartę.

Bierzemy ją i otwieramy drzwi. W środku jeden Czarny Rajder i kontener nr 3.

Załatwiamy Czarnego Rajdera, bierzemy kontener.

Zakończone zadanie nr 33 e

Nowe zadanie:

83. Kwestia zasadzka

a.) Schować ostatni kontener w schowku Synoptyka

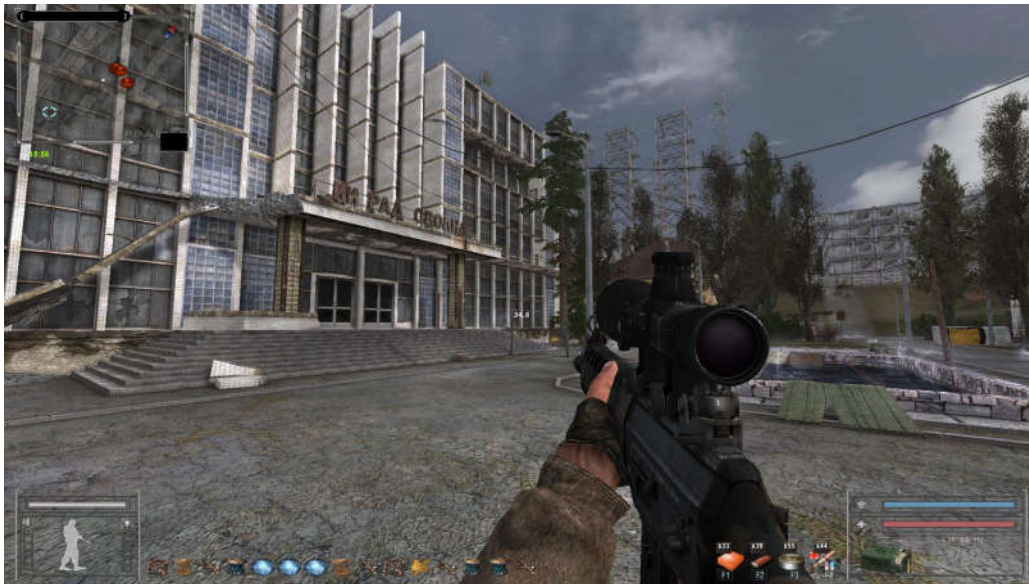
Aby wyłączyć działka komputer wymaga klucza bezpieczeństwa. Bez tego nie damy rady. Przeszukujemy Czarnego Rajdera i bierzemy kartę i singulator czarnych Rajderów bierzemy singulator Czarnych Rajderów do ręki (do slotu na broń krótką i wybieramy ją) Oświetlamy podłogę w pobliżu drzwi . Tam leży potrzebny nam klucz bezpieczeństwa.



Wkładamy go do komputera - komunikat „*klucz przyjęty*”, następnie używamy klawiatury i wyłączamy działka

[Zakończone zadanie nr 80 b](#)

No to teraz wracamy do Limańska. Wracamy drugim przejściem, po drugiej stronie szpitala. Wychodzimy w Limańsku po drugiej stronie fabryki w budowie czyli budynku w który stały działka strażnicze i nie pozwalały podejść bliżej . Na przeszkodzie stoi tylko płot i fontanna pod napięciem. Możemy ją ominąć po balkonach i dachach budynku po lewej stronie Za napisem jest balkon i dalej na dach.



Żeby być w zgodzie z zasadami idziemy do schowka Synoptyka w Wysypisku.

Najlepsza droga to Limańsk → Czerwony Las → Wysypisko. (Znaczników przejścia szukamy na mapie).

Wkładamy kontener nr3 do schowka Synoptyka.

[Zakończone zadania nr 83 a](#)

teraz idziemy do posterunku północnego , do przejścia na magazyny wojskowe. Przy bramie spotykamy Synoptyka i Deadmana.

Najpierw rozmawiamy z Synoptykiem , oddajmy mu księgę.

[Zakończone zadanie nr 45 c](#)

Teraz rozmawiamy z Deadmanem (monolog w języku którego nie rozumiem).

Deadman odchodzi za barak idziemy za nim i rozmawiamy ponownie. Znowu monolog.

Wynika z niego że mamy się spotkać na placu we wschodniej Prypeci

nowe zadanie:

84. Plac we Wschodniej Prypeci.

a.) Spotkać się z Deadmanem w Prypeci

Idziemy z powrotem droga tym razem jest dłuższa

Wysypisko → Magazyny Wojskowe → Czerwony Las → Limańsk i znajome już przejście do Prypeci .



Po przejściu do tunelu po Prypecią wchodzimy na drabinę i jesteśmy we Wschodniej Prypeci.

Niedaleko wejścia jest pralnia i tam spotkamy mnichów.



Szukamy o.Aleksandra i rozmawiamy z nim o przejściu do CEA .



Na stole jest warsztat , naprawiamy sprzęt i idziemy porozmawiać z Deadmanem.

Plac gdzie mamy się spotkać jest zaznaczony na mapie. Idziemy tam.

Deadmana nie ma a na placu trwa regularna wojna. Czarni Rajderzy otoczyli grupę stalkerów na placu.

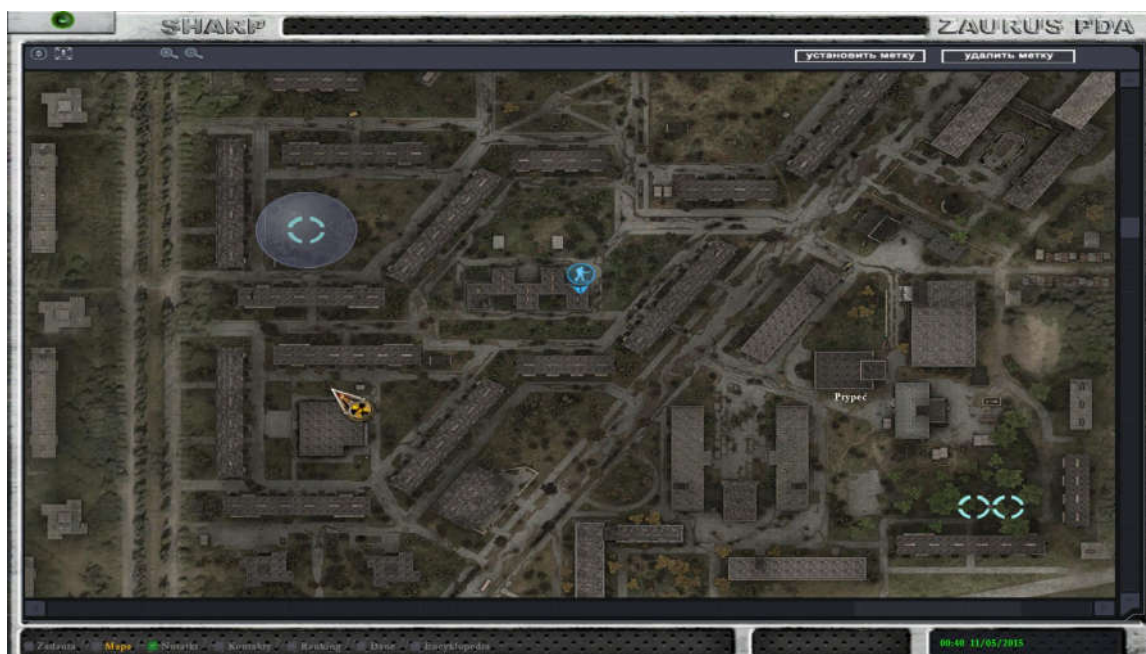
To Leo ze swoją grupą. Pomagamy im, trzeba wystrzelać wszystkich wrogów.

Rozmawiamy z Leo i idziemy porozglądać się po okolicy.

Wędrujemy do przedszkola.

To niebieski punkt gracza na mapie.

Przed budynkiem stoi Zulus ,Wano, Diegtieriew, Abamycz.



Rozmawiamy z Zulusem, pytamy o Deadmana. Zulus kieruje nas do środka gdzie jak twierdzi jest deadman. Wchodzimy i rozmawiamy z osobą w środku.

[Zakończone zadanie nr 84 a](#)

teraz możemy wracać do mnichów, są już gotowi do drogi.

My jednak musimy poszukać Griszy, czyli twórcy „warlocka 666”.

Grisza stoi na schodach przy oknie na trzecim piętrze domu niedaleko pralni.



Punkt gracza na mapie

Widok budynku w którym jest Grisza. Na minimapie ten żółty samotny punkt na górze.



Rozmawiamy z nim. I koniecznie po skończonej rozmowie wymieniamy Warlocka 666, który stoi obok oparty o ścianę



Jak mamy nowego - sprawnego warlocka 666 to wracamy do mnichów. Rozmawiamy z o.Siergiejem i przechodzimy razem z nimi do CEA. Tam na tyłach elektrowni wędrujemy po ziemi. Czarni Rajderzy stoją na dachach i na ziemi w dość dużych ilościach no i musimy się przebić.

Pomagają nam mnisi. Musimy dotrzeć do tej bramy .



Brama jest w miejscu gdzie punkt gracza na mapie

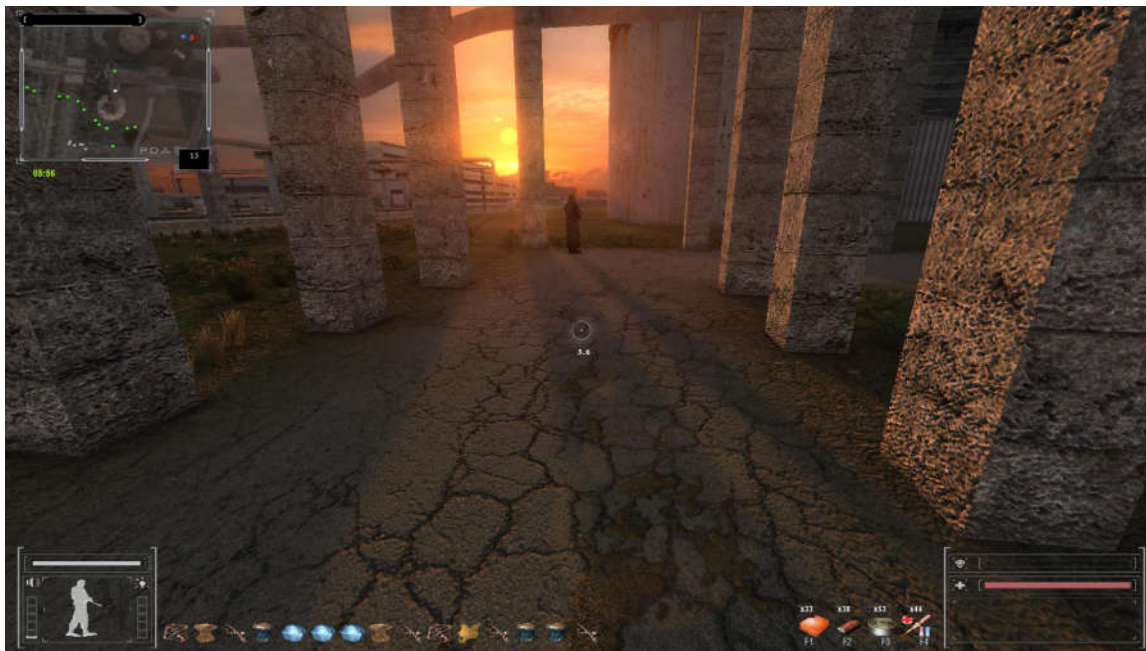


Niestety w czasie tej potyczki wszyscy mnisi zginą i nic na to nie poradzimy. Dostaniemy tylko komunikat o tym fakcie.

Po dotarciu do bramy uzyskasz nowych sojuszników, którzy pomogą nam walce . To grupa o nazwie Wyrodki.



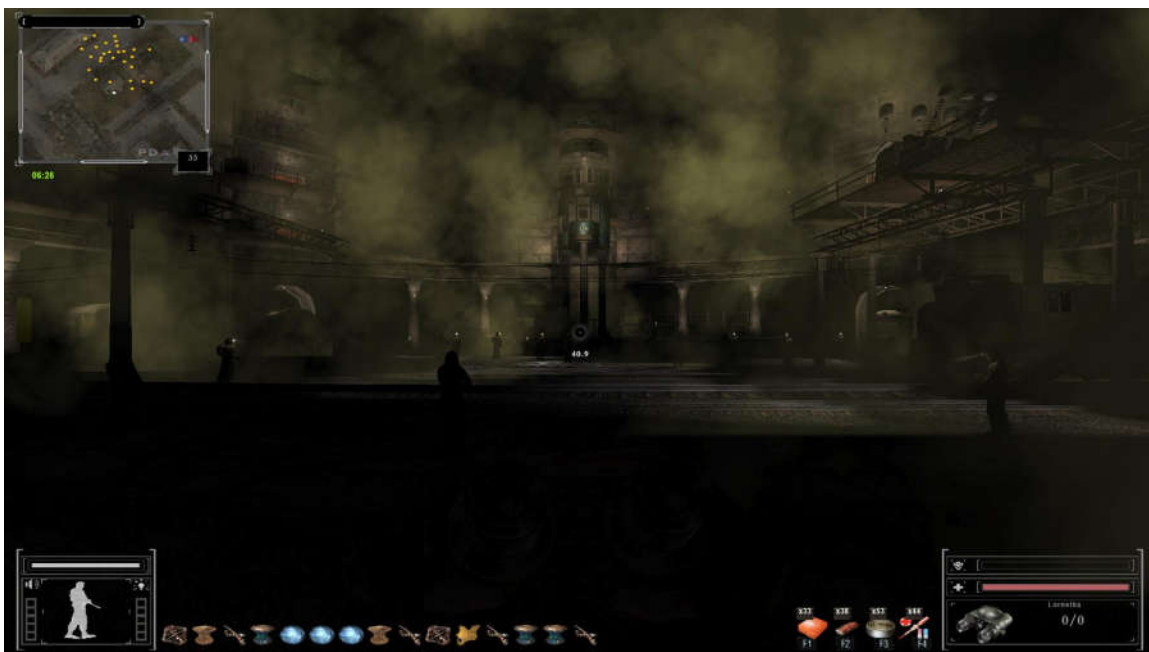
Po pokonaniu wszystkich Czarnych Rajderów odszukujemy gościa który nazywa się Taktik. Stoi trochę z boku - patrzymy na minimapie



Rozmawiamy z nim (znaczy się monolog z jego strony). Mówi żeby iść za nim.



Komunikat żeby się bardziej zbliżyć . Cofamy się dwa kroki i ponownie podchodzimy bliżej i zostajemy przeniesieni na inną lokację. Schronienie (Tak nazywa się ta lokacja)



To główna siedziba Wyrodków. W oddali widać wieżę, idziemy tam. Wchodzimy po schodach do góry i spotykamy Princepsa Szefa Wyrodków. Rozmawiamy z nim. Wyjaśnia się parę rzeczy,

[zakończone zadanie nr 1 a.](#)

Schodzimy po schodach i podchodzimy do zamkniętych drzwi .



To arsenał weź co potrzebujesz i wracaj do Princepsa. Rozmowa z nim zakończy tą lokację . Wracamy z powrotem do CEA. I nie bardzo wiadomo co dalej?

Pamiętamy tę gadkę jednego z mnichów o. Siergieja o kominie w elektrowni.



Oto i on. Zwracamy uwagę na chmurkę lub obłoczek koło komina. Coś przypomina?.

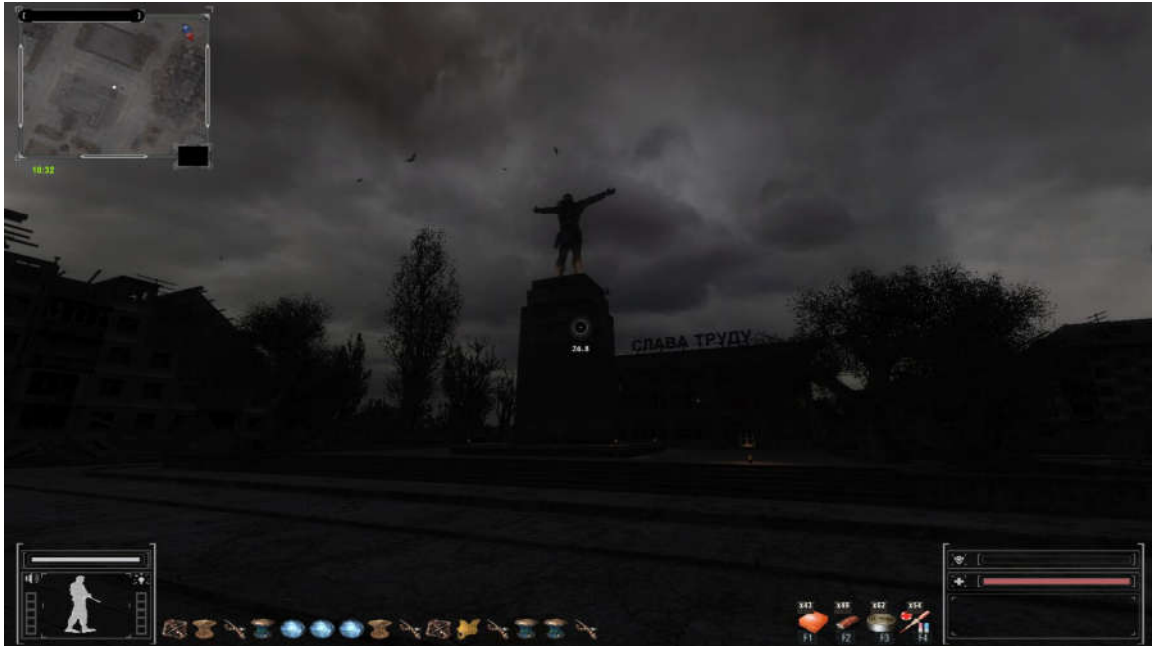
Idziemy w pobliże i widzimy drabinę. Wchodzimy na sam szczyt.



Wchodzimy na te beczki i patrzymy w dół. **(konieczny zapis gry)** Celujemy w środek tej chmurki i skok !!!! Jak się ni uda za pierwszym razem to load game i do skutku.

Zostaniemy przeniesieni do lokacji Martwe Miasto.

Lądujemy na placu przed pomnikiem, który przypomina figurki jakie widzieliśmy u Grubera i po którą byliśmy w labolatorium X-18 dla Żwawego.



Rozglądamy się wokoło i widzimy ten budynek



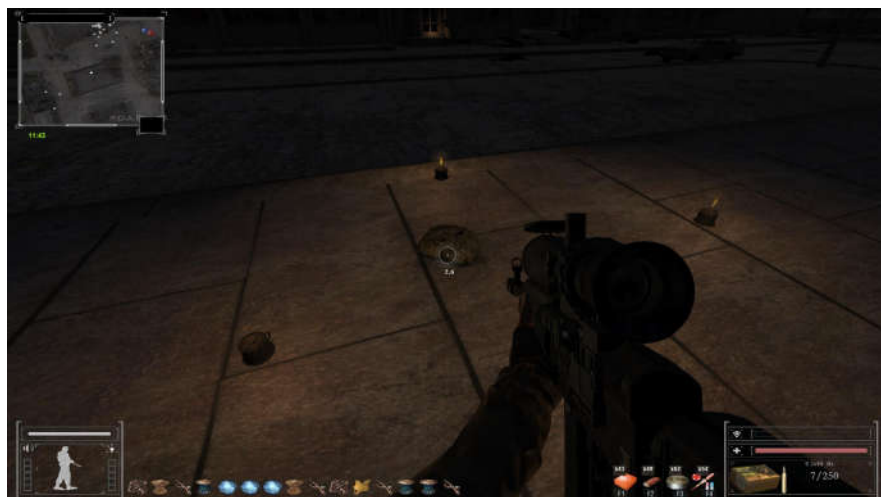
Na minimapie widać żółte kropki, znaczy że ktoś tam jest – idziemy. W środku na piętrze znajduje się St. Sierżant Dejew wraz z swoimi żołnierzami. Rozmawiamy z nim. Daje nam radę jak znaleźć o.Witalija. Idziemy zgodnie z jego radą i znajdujemy Mnicha na piętrze budynku.



Rozmawiamy z nim. Mówi nam żebyśmy porozmawiali z dziećmi przy pomniku ???!!

No to idziemy. Podchodzimy pod pomnik i słuchamy co te dzieci mają do powiedzenia (mówią w języku którego ja nie rozumiem).

Jak skończą już swój monolog to znikają, zostawiają plecak. Zaglądamy do środka i **bierzemy klucze** monolitowskie .



Za chwilę na placu pojawiają się Czarni Rajderzy i rozpoczynają szturm na budynek w którym przebywają żołnierze St. Sierżanta Dejewy. Pomagamy im się obronić. Po wszystkim żołnierze wychodzą i kierują się w stronę wspomnianej wcześniej bramy.

Idziemy do o.Witalija, rozmawiamy z nim i kierujemy się do bramy, gdzie czekają pewnie już żołnierze ST.Sierżanta Dejewy.

Przy bramie bierzemy do ręki singulator (ten nasz – nie Czarnych Rajderów). Oświetlamy nim asfalt w pobliżu bramy.



Pojawia się pentagram – zamek i komunikat „włożyć klucze?”. Zgadza się - (E, Enter).

I zostajemy przeniesieni na następną lokację Generatory

W kompleksie budynków spotykamy kilka znanych postaci.

Pierwszą osobą jest Alosza Borman .

Podchodzimy, rozmawiamy

[zakończone zadanie nr 31 a](#)

Następnie rozmawiamy z Sławikiem – stoi niedaleko. Mówi nam że mamy porozmawiać jeszcze z Johnnym. Czekamy aż nadejdzie i jak się zatrzyma to podchodzimy do niego i rozmawiamy.

Potem wracamy do Sławika i znowu z nim rozmawiamy.

Po rozmowie dostajemy kolejne zadanie.

85. Ostatni bój

a.) Zabić zmieniającego oblicze

Cała ekipa rusza się z bazy. Więc ruszamy za nimi. Bardzo pomocny będzie teraz aparat zwany „PUMA”. Przenosimy go z plecaka do slotu tam gdzie lornetka skaner min i skaner anomalii.

Żeby dobrze działał musimy mieć apteczki, bandaże i środki przeciwpromienne.

Docieramy do celu. Zmieniający oblicze stoi w środku ogrodzenia. Są dwie dziury w płocie. Broni go jednak dużo. Czarnych Rajderów. Wojna na całego.

Trzeba się śpieszyć. Jak będziemy zwlekać to zmieniający oblicze odleci i koniec.

Jak już podejmiemy na tyle blisko do ogrodzenia żeby można było użyć broni to strzelamy w głowę z „WORLOCKA 666” żadna inna broń go nie pokona.

Mamy tylko jedną szansę. Jeden strzał.

Zakończone zadanie nr 85 a

Wkrótce dostaniemy komunikat że mamy trzy minuty na powrót do Bazy. Odliczanie rozpoczęte. Więc musimy się śpieszyć.

Niedaleko dziury w płocie który otaczał Zmieniającego Oblicze leżą zwłoki Nestora. Przeszukujemy je i zabieramy PDA



Zakończone zadanie nr 52 a

teraz biegiem na bazę do helikoptera. Lądujemy w kordonie przy przejściu do Sortowni. Rozmawiamy z Pancrem .

Jeśli mamy PDA Nestora to jest tam kod do drzwi w lab x-10 . Idziemy tam, otwieramy drzwi i przeszukujemy skrzynie.

I to właściwie wszystko jeśli chodzi o linię fabularną. Teraz pozostał tzw. freeplay.

Możesz spacerować po zonie i odwiedzać znajomych i

wykonać zadanie nr 20

Na połudnowym posterunku w Kordonie siedzi gość o pseudonimie Piech. Jeśli z nim porozmawiamy, to zgodzi się ewakuować nas na Wielką Ziemię. W końcu Barman Ernest załatwił dowód i paszport. Wtedy napisy końcowe

Z pozdrowieniami dla wszystkich którzy dotarli do tego miejsca i mam nadzieję że opis mojej gry pomógł wam dotrzeć do końca.

TRUCKER 64