**Stalker Soup**

Prvog dana

1. Nakon incidenta pojavljuješ se u igri. Ispred tebe se pojavljuje stalker po imenu Astrologer (Звездочет). Оn ti kaže da ideš u selo početnika (Rookie Village) i uzmeš lek (Medicine) od doktora. Takođe ti daje još nekoliko stvari (obično pištolj, nešto municije i prvu pomoć).

*Ps. Vojnici ispod mosta za bezbedan prolaz zahtijevaju jednu bocu “Cossack” vodke, koju možeš pronači na farmi desno od puta prema mostu (u kutiji na tlu). Komandir tih vojinika ima i nekolicinu zadataka za tebe, pa bi bilo dobro, da ti nije neprijatelj kasnije u igri!*

2. U selu početnika (Rookie Village) doktor se nalazi u jednom od podruma u centralnom delu sela. Razgovaraj sa njim i dobićeš čašicu sa lekom (Medicine) u svom inventaru. Duplim klikom na lek automatski (nakon učitavanja) ćeš se prebaciti u pećinu (Cave).

3. Kada se pojaviš u pećini ispred tebe će se pojaviti ranac (backpack). Uzmi sve iz njega i opremi se mitraljez (minigun), banditski egzoskeleton i artefakte obavezno zbog zaštite.

4. U inventaru takođe dobijaš i nacrtanu mapu pećine (Cave). Nju možeš smestiti u slot za kratko oružje (pištolj) i pritiskom na prečicu za kratko oružje (default 2) umesto pištolja pojaviće ti se mapa. U pećini postoje jednosmerni prolazi kroz zidove i zidovi uz koje je moguće penjanje a da se to ne vidi. Treba striktno pratiti linije na mapi da bi došao na odredište inače možeš biti blokiran zidom.

5. Zadatak ti je da dođeš do Minera (Shaktar) lociranog u odaji na donjoj levoj strani mape. Kada budeš razgovarao sa njim on će ti oduzeti sve stvari koje si našao u rancu na ulazu u pećinu, kao i artefakte. Čaša sa lekom (Medicine) će se pojaviti u tvom inventaru. Duplim klikom na nju teleportovaćeš se nazad u selo početnika (Rookie Village) u Kordonu (Cordon).

*Ps. Može se prije razgovora sa Minerom, izbaciti svu municiju od mitraljeza na pod i sačuvati je za kasniju upotrebu-prodaju!*

! Važno: Pri povratku u Bar iz laboratorije X-18 u Tamnoj Dolini (Dark Valley) tvoj PDA će prestati da radi. Nestaće ti sa ekrana radar, krst nišana, stanje zdravlja, zaštitnog odela i ostalo. Nećeš moći pristupiti inventaru, mapi, kao ni razgovarati sa ljudima. Moraš se odmah zaputiti do barmena . On će ti reći da razgovaraš sa tehničarem po imenu Associate. On ti nudi popravku PDA i šalje te da platiš barmenu, zatim se vraćaš kod tehničara da bi pokupio svoj PDA. Nakon čega dobijaš poruku da tvoj PDA ponovo radi.

! Važno: Nakon spašavanja Nimble-a pitaj Sidoroviča u vezi kitova za popravku oružja i zaštitnih odela.

Potraga za izgubljenom ekspedicijom (Lost Expedition)

1. Potraži leš vojnika ispod viedukta u Kordonu blizo Sela Početnika (Rookie Village) da bi pronašao poruku (Viedukt je tunel ispod puta između sela početnika i mosta).

*Ps. Ovo je potrebno da se uradi odmah posle prvog prolaza ispod mosta (sekcija: Prvog dana 1. odsjek)!*

2. Pronađi ranjenog bandita koji se pojavljuje u Deponiji (Garbage) nakon što si uzeo poruku od mrtvog vojnika. Bandit ti je označen na mapi PDA u Deponiji (Garbage) blizo srušene zgrade pored punkta Djutija (Duty). Uzmi PDA od bandita.

3. Nakon toga tražiš bandita po imenu Friar koji je ukrao PDA (Friars PDA). Friar se može pojaviti u zadatku “Ubiti bandita Pokera” koji ćeš dobiti od generala Voronjina. (Na raznim prolazima možeš naići na Friara u Tamnoj Dolini (Dark Valley), Deponiji (Garbage), u Agropromu ili u podzemlju Agroproma.

4. Kada dođeš do punkta Djutija u Deponiji (Garbage) popričaj sa Praporom (Nadležni Oficir). Prapor ti nudi u zamenu za pokvareni PDA koji je pronašao kod bandita (Mojito) za 10 naučničkih prvih pomoći (first aid kits). Nakon što mu daš prve pomoći kazaće ti da tehničari u baru mogu da poprave taj PDA. Popričaj sa barmenom.

5. Ideš kod barmena i daš mu taj PDA. On zauzvrat traži artefakt “Tears of Fire” (Vatrene suze) za popravku tog PDA.

6. Barmen ti govori da je PDA slučajno uništen od strane tehničara. Čini se da je misija izgubljena.

7. Da bi se lanac događaja nastavio moraš obaviti zadatke za Lukaša vođu Freedom-a. Da bi to uradio moraš ga obavestiti o odbegloj grupi Djutija (Dutu) predvođenoj Skull-om na farmi kod Freedom baze. Kada grupa Djutija bude eliminisana odeš do Lukaša i uzmeš zadatak da ubiješ izdajnika Pavlika. Izvrši zadatak i onda pretaži tela. Kada uzmeš PDA od jednog mrtvog (Arasov leš) dobićeš informaciju o lokaciji plaćenika Grey-a u Rostoku (Wild Territiry). Uputi se prema njegovoj lokaciji kako je prikazano na mapi.

! Važno: Grey se neće pojaviti dok misija ne bude gotova. Krug na mapi će pokazivati njegovu lokaciju ali on još uvek neće biti tu.

! Info: Max neće voditi tim Freedom momaka da napadnu Duty grupu ako neko od Freedom-a leži ranjen negde (Obična na snajperskom tornju).

8. U Rostoku (Wild Territory), blizu prelaza u Yantar naći ćeš grupu plaćenika. Ubij Grey-a u pretraži njegovo telo. Iz njegovog PDA ćeš saznati o **izgubljenoj ekspediciji**. Iz informacija sa PDA takođe saznaješ da Saharov zna za tu ekspediciju. Idi da pričaš s njim.

9. Saharov će o tome pričeti tek kada isključiš pržač (Burner) u X-16 laboratoriji i završiš potragu za Fangovim ubicama (opisano nadalje).

10. Saharov će ti reći da izgubljenu ekspediciju možeš pronaći u laboratoriji X-10. Pretražićeš laboratoriju X-10 i pronaći ćeš dva mrtva naučnika i jednog koji je jedva živ. Taj što je jedva živ tražiće ti da ga ubiješ. Upucaj ga i pretraži njegovo telo, pronaći ćeš zapis (ili će se pojaviti u igračevom inventaru u zavisnosti šta si u radio sa svojim stvarima tokom pljačke u zadatku sa Le-Havre-om) sa tranzicijom između X-10 i Sarkofaga.

11. Počinješ traganje za Ghost-ovim i Fangovim ubicama i nadalje u potragu za Ghost-om da bi mogao nastaviti liniju ove misije. (Ghost nagoveštava da iz X-10 postoji još jedan izlaz, ali gde?).

12. Ghost te šalje nazad u bar da bi pričao sa Freeman-om. U slučaju da si se vratio do njega (zadatak 2. od početka potrage za Ghostovim i Fangovim ubicama) pronaći će informaciju o tajnom prolazu ka Monolitu (Sarkofag) iz X-10.

13. Idi na Deponiju (Garbage), ubij Tamaza i pokupi planove (blueprints) za X-10 i donesi ih Freeman-u.

14. Kada budeš dao planove (blueprints) iz X-10 Freeman-u saznaćeš za tranziciju od X-10 prema Sarkofagu i obrnuto. (Vrata ulevo su zaključana kodnom bravom u prostoriji gde si isključio Pržač Mozga (Brain Scorcher) Tačka trnzicije će se pojaviti na tvojoj mini mapi (HUD).

15. Nakon toga se vraćaš kod Ghost-a. Ukoliko si pronašao izgubljenu ekspediciju i tranziciju između X-10 i Sarkofaga, potrebno je da doneseš 10 zlatnih komada mesa artefakata (gold chunk of meat) iz Černobila-2.

! Važno: Uzmi zadatak za skupljanje 10 zlatnih komada (gold chunk) za Ghost-a pre nego što završiš originalnu SoC priču. Možeš upotrebiti dekoder za otvaranje vrata u laboratoriju Monolita da bi došao do Černobila-2. Pokupi zlatne komade (gold chunk) i igraj dobar završetak. Poslednji teleport će te vratiti u Pripyat.

16. Donosiš Ghostu zlatne komade (gold chunk). Kao nagradu dobijaš informaciju o tranziciji između Černobila-2 i Sarkofaga.

17. Pričaj ponovo sa Ghostom i uzmi zadatak da pronađeš 3 dela dnevnika Monolita u Černobilu-2. Lokacije će se pojaviti na tvojoj PDA mapi.

! Info: Tranzicija između Sarkofaga i Černobila-2 će postati vidljiva na tvojoj mini mapi (HUD) kada joj se budeš približio. Isto će se dešavati i sa tačkama tranzicije u podzemnom nivou. Druga tranzicija iz Černobila-2 u Sarkofag će se videti na regularnoj mapi.

18. Vrati se kod Ghost-a i daj mu dnevnike.

Potraga za Arharinim notebook-om (Arkharas Notebook)

1. Pričaj sa Danom koji se nalazi u Mašinskom parku (machine yard) u Močvarama (Swamp). Dan će se pojaviti tek nakon izvršenja PKM zadatka dobijenog od strane vođe Čistog Neba (Clear Sky) Sviblova. Iako je označen na mapi PDA on tamo neće postojati dok ne izvršiš PKM zadatak.

2. Zatim idi u Agroprom (treba da ukradeš dokument iz glavne STALKER priče).

3. Onda pričaj sa Zaharom u Baru (može ti se desiti da slučajno prihvatiš zadatak da zaštitiš članove Danove grupe u Kordonu - to je opciono).

*Ps. Zadatak za zaštitu Danove grupe si možeš ostaviti za kasnije, dok ne nabaviš dosta dobro oružje!*

4. Dan ti priča o neobičnim dešavanjima u vojnoj bazi u Agropromu. Šalje te da se sretneš sa grupom stalkera predvođenim Arharom. Srećeš se sa grupon stalkera koja počinje napad na vojnu bazu i uzimaš ne uštelovanu PSI kacigu (PSI helmet). Isporučuješ je Danu.

! Info: Možeš ostaviti vojnog trgovca u agropromu u životu tokom dnevnog napada na vojnu bazu tako što ćeš ukrasti kacigu, zatim prespavati do noći (trgovac nestaje sa svoga mesta ispod el. stuba tokom noći), zatim prati Arharinu grupu do tunela za vozove u Agropromu od vojne baze. Prati tu grupu do ulaza u tunel. Kada osvane novi dan trgovac će se ponovo pojaviti ispod stuba i biće zaštićen.

5. Pričaj sa Arharom da bi dobio posao da pronađeš njegov Notebook.

6. Upodzemlju Agroproma pronalaziš leš kod kojeg ćeš pronaći Arharin Notepad.

7. Daješ ga Arhari. Sledeći posao koji dobijaš je da doneseš lap-top Arhari, ali ti je potrebna PSI kaciga (PSI helmet) od Dana. Zato idi i vidi se sa Danom.

8. Pričaš sa Danom i dobijaš zadatak da pronađeš naučnički fleš drajv (flash card) iz X-18 laboratorije u Tamnoj Dolini (Dark Valley).

! Info: Verovatno ćeš već do tada imati taj fleš drajv iz prethodne misije. Potraži u svom inventaru fleš drajv po imenu: “Flash Card of Scientist”.

9. Daj taj fleš drajv Danu i on će ti dati PSI kacigu koja je identična onoj koju si dobio od Saharova.

10. Idi u Radar i pronađi Arharin Notebook (to je u stvari lap-top). Sivi krug na mapi će ti približno pokazati lokaciju.

11. Lap-top odnesi Yakutu koji je u Vojnim skladištima (Military Warehouses) u kampu samotnjaka (Loner) nasuprot ulaza u Freedom bazu (centralni deo oblasti).

Početak potrage za Ghost-ovim i Fangovim ubicama

0. pričaj sa Freemanom u Baru. On će ti dati misiju da mu vratiš njegov pištolj (Desert Eagle) iz Rostoka (Wild Territory).

1. Kada mu budeš vratio pištolj popričaj sa njim ponovo. Daće ti novi zadatak da mu doneseš njegov kofer koji se nalazi kod plaćenika Džejmsa (James) u Rostoku (Wild Territory). Pronađi Džejmsa (u vagonu) i pričaj sa njim. On neće hteti da da Freemanov kofer i napada te. Ubij njegao i ostale plaćenike koji se budu pojavili. Prodžepari leševe i kofer odnesi Freemanu.

2. Zatim idi kod Saharova on će ti dati zadatak da pronađeš Ghost-ov PDA u laboratoriji X-16. Kruglov ti takođe daje zadatak da mu pronađeš dekoder na istoj lokaciji. Možeš oba zadatka obaviti u isto vreme.

3. Nakon toga pričaš sa Kruglovom (ili Semjonovim ako je ovaj poginuo) o Ghostu. On ti daje zadatak da pronađeš Ghostov dnevnik. Lokacija je označena na PDA. Pronađi Ghostov dnevnik u Agropromu i donesiga Kruglovu. Kruglov ti nagoveštava da treba da pričaš sa barmenom.

4. Ideš da pričaš sa Barmenom. Tražiće da mu doneseš artefakt Symbion u zamenu za važnu informaciju. Donesi mu artefakt.

U potrazi za Fangovim ubicom

7. Pričaj sa liderom Djutija generalom Voronjinom da bi ti on dao zadatak da doneseš fleš drajv od ludog stalkera (Crazy Stalker).

8. Ubiješ ludog stalkera koji živi u Vojnim Skladištima (Army Warehouse) u močvari (Brvnara na šipovima). Iz njgovog inventara uzmi fleš drajv i vrati ga generalu.

(Freedomovac Max će ti tražiti isti taj fleš drajv, uzmi oba zadatka i prvo ga daj Maxu, pa ga otkupi od njega, a potom ga daj Voronjinu).

(Još jedna stvar: Može se desiti da stvorenja u močvari ubiju ludog stalkera još pre misije i njegovo telo može nestati. Da bi to sprečio ubij ludog stalkera što je pre moguće).

9. Sledeće šta radiš da ideš u bar da pričaš sa Doušnikom (Snitch). Za informaciju tražiće ti PDA od plaćenika po imenu Tirana.

10. Doušnik (Snitch) će te poslati kod Dana u Močvaru (Swamp) da bi pronašao PDA. Dan se pojavljuje tokom PKM Misije koju dobijaš od Sviblova. Pre toga on može biti markiran na mapi ali ga neće biti natoj lokaciji. Zato je potrebno da tu misiju počneš ranije.

! Info: Tranzicija između Močvare (Swamp) i Kordona se pojavljuje nakon razgovora sa Fanatikom i odbrane Sela Početnika (Rookie Village) od plaćenika nakon bekstva iz laboratorije X-18 u Tamnoj Dolini (Dark Valley).

11. Tiranov PDA daješ Doušniku (Snitch). On će ti reći za plaćenika Le-Havra.

12. U razgovoru sa Doušnikom shvataš da je Freedom u kontaktu sa Le-Havrom.

13. Ideš da razgovaraš sa Le-Havrom u Freedom bazu. On ti daje zadatak da ubiješ plaćenika po imenu Bolt i doneseš mu Boltov PDA.

14. Ponovo pričaš sa Le-Havrom i prihvataš zadatak da pokupiš informaciju od mrtvog Monolitskog špijuna u X-10.

15.U X-10 pronalaziš leš Monolita u uzimaš dokumenta, Donosiš ih Le-Havru.

16. Posle toga idi u Bar da pričaš sa Freemanom. On će ti pričati o skupu plaćenika u Tamnoj Dolini (Dark Valley). Tražiće da mu doneseš fleš drajv od jednog plaćenika. Ikonica na mapi će se pojaviti na tvom PDA u Fabrici gde je ulaz u X18.

17. Idi u Fabriku, sretni se sa tim plaćenikom i fleš drajv donesi Freemanu.

18, Kada mu predaš taj fleš drajv, idi i pričaj sa Le-Havrom ponovo. Le-Havre će te drogirati i opljačkati. (Pre tog razgovora nemoj nositi puno stvari sa sobom. Kada uđeš u prostoriju sa Le-Havrom izbaci sve važne stvari iz inventara, jer kada se probudiš moći ćeš da ih pokupiš i one neće nestati. **I jako važno** Otvori ona vrata u sarkofagu sa dekoderom iz Pripyata pre ovoga jer ćeš dekoder trajno izgubiti, kit za opravku oružja i odela isto obavezno izbaci).

19. Ponovo pričaj sa Le-Havrom, on ti tada postaje neprijatelj, slobodno ga rokni i ostale njegove saradnike.

20. Pričaj sa Yakutom u kampu Samotnjaka (Loner camp). Reći će ti za sanduk odnet iz Freedom baze skorije (tu su ti stvari koje ti je Le-Havre opljačkao).

21. Idi prema plaćeničkom punktu i pobij sve plaćenike i pokupi sanduk.

22. Daj sanduk Yakutu i on će ti vretiti tvoje stvari. (UPOZORENJE: neke stvari mogu nestati kao pomenuti dekoder. Ukoliko se to desi možeš ga dodati među trgovčeve stvari da bi ponovo došao do njega.)

Potraga za Ghostom

7. Pričaj sa Kruglovom. Da bi dešifrovao dnevnik treba mu kompjuter koji radi. Šalje te kod Arhare. Arhara će se pojaviti tokom zadatka u vezi pronalaska neispravne PSI kacige (not adjusted PSI Helmet) od vojske u Agropromu koji si dobio od Dana. Ikona može pokazivati njegovu lokaciju ali njega tamo neće biti. Tako da taj zadatak moraš odradtiti pre ovog (zadatak je opisan u sekciji potraga za Arharinim Notebook-om).

8. U priči sa Arharom saznaješ da ćeš ispravan kompjuter pronaći u laboratoriji X-18.

9. Idi u X-18 da nađeš taj komjuter i donesi ga Kruglovu.

10. Kruglov te šalje kod Yakuta (u kampu samotnjaka kod Freedom baze).

(Dijalog će biti moguć jedino ako pre toga imaš odrađene zadatke: potraga za Fangovim ubicama i pržač (Burner) u Yantaru u lab X-16).

11. Dobićeš (ili si već dobio) SMS od Ghosta.

12. Onda ideš do Yakuta i pitaš ga hde da nađeš Ghosta? On te šalje u Agroprom podzemlje.

13. U podzemlju Agroproma nalećeš na zasedu, ali oni očigledno nisu tebe čekali. (Nije sasvim jasno da li je ispunjenje ove misije definisano ubistvom svih Osvetnika (Avengers) ili izlaskom na drugi izlaz iz podzemlja).

14. posle toga se vraćaš do Yakuta. On ti navodi na drugu lokaciju gde bi Ghost mogao biti. Šalje te u Radar. Ghostova lokacija je obeležena na mapi (ulaz u lab X-10). Idi tamo i pronaći ćeš Ghosta.!

15. Ghost te šalje u Močvaru (Swamp) da bi sreo Sovinu (Owl) grupu i pokušao da ubiješ Životinju (Beast). Sovina grupa će ti biti prikazana na mapi u mopčvari kada misija bude prihvaćena. Životinja (Beast) je lociran na Severnoj farmi (Northern farmstead) u gornjem NE uglu mape močvare blizo tranzicije u Kordon. Ubij jednog od Životinjinih (Beast) pristalica i uzmi fleš drajv.

16. Usput, ukoliko je Sova (Owl) ubijen, pretraži njegov leš i dobićeš informaciju o njegovom šteku u X-10. U njegovom šteku pronaći ćeš poruku od Sove (Owl) za Ghosta. (Štek je moguće pronaći bez obzira jeli Sova poginuo ili nije. Treba samo da ga potražiš).

17. Vrati se kod Ghosta i donesi mu Životinjin (Animal) fleš drajv.

18.Tada te Ghost šalje u Kordon do Vojnog punkta. Pobij vojsku i Osvetnike (Avengers) i uzmi dokumente od vođe osvetnika (opet) Životinje (Beast-Animal).

! Info: Ubistvom vođe Osvetnika (Avengers) sa dokumentima može prouzrokovati da helikopteri odu. Takođe možeš probati da zaštitiš selo početnika (Rookie Village) od protivnapada da bi Fanatika održao u životu.

19. Dokumenta donesi Ghostu.

(Ovde se završavaju određeni zadaci, ali ne svi iz Soljanke).

Zadaci Čistog Neba (Clear Sky)

INFO: Fanatik te nagrađuje tranzicijom između Kordona i Močvare kada završiš zadatak zaštite sela početnika od plaćenika pri povratki iz X-18 iz Tamne Doline.

1. Na ulazu u Močvaru nalazi se naselje u kojem srećeš seoskog vođu (Village Clerk). On ti daje zadatak da mu spaseš prijatelja iz zarobljeništva kod bandita. idi do Crkve i pobij bandite i spasi zarobljenika koji se zove Sahat.

2. Vrati se kod seoskog vođe (Village Clerk) i kaži mu da si ga spasao. On će ti onda reći gde se nalazi telepor za bazu Čistog Neba (Clear Sky).

3. Onda ideš u bazu i srećeš 3 različita karaktera koji ti daju zadatke - Basila, Colda i vođu Sviblova.

4. Basilov zadatak je pronaći lekovitu salve (Healing Salve?!?)

4.1 Ideš do Kalmika (Kalmyk) na pumpnoj stanici - mesto ti je označeno na mapi sivim krugom. U kolibi na platformi je ranac (backpack) sa ručnom granatom u sebi. Uzmi granatu i ona će eksplodirati (trebalo bi da si dobro zaštićen od eksplozije - artefakti+odelo). Nakon eksplozije Kalmik se pojavljuje.

4.2 razgovaraš sa Kalmikom koji traži da mu doneseš kontejner iz ranca. Lokacija kontejnera je markirana na mapi sivim krugom.

4.3 Ideš do ranca i uzimaš kontejner. Ranac je okružen teleportima. Postoji samo jedan prolaz do ranca. (Obično se rancu može prići sa južne strane od prilike iz pravca Clear Sky baze).

4.4 Donesi kontejner Kalmiku i on će to onda ponuditi kontejnere sa mašću u zamenu za flaše sa vodkom. Zameni se za 3 posude sa mašću i donesi ih Basilu.

4.5 Nakon što si dao Basilu mast on će moći da ti nadogradi određena odela.

5. Cold ti daje jednostavan zadatak - označi jedinstvenog Pseudo Giganta (Pseudo Giant) u Agropromu. Lokacija je označena na mapi PDA. Pseudo Gigant se kreće u jaruzi u severno-istočnom delu Agroproma gde je trgovac Adrenalin (od ulaza iz Deponije na desno uz ogradu). Moraš pogoditi Pseudo Giganta sa specijalnom strelicom iz Iglometa koji ti Cold bude dao.

*Ps. Pseudopsi u Agropromu mogu prije teba da napadnu Pseudo Giganta, pa je potrebno da se taj zadatak napravi odmah kod dolazka u Agroprom!*

5.1 Vraćaš Iglomet Coldu i govoriš mu da si označio Pseudo Giganta.

Zadatci Sviblova su ključni za dalji nastavak priče, uključujući otvaranje tranzicije ka novim lokacijama (Limansk i sl.)

6. Pričaš sa vođom Čisog Neba (Clear Sky) Sviblovim da bi dobio zadatak da mu doneseš mozak jedinstvenog Kontrolera (Controller). Lokacija gde se Kontroleri pojavljuju je označena na mapi. Pobij Kontrolere i pretraži tela da bi došao do mozgova.

*Ps. Najlakše se taj zadatak odigra sa granatama...*

7. Daj mozgove Sviblovu da bi imao mogućnost da razmeni informacije o jedinstvenim stvorenjima za oružje.

8. Ponovo pričaj sa Sviblovim i uzmi zadatak da ukradeš jedinstveni PKM od bandita. Šalje te da se sretneš sa izviđačem Kashcheyev-im blizo mašinskog parka (Machine Yard). Kashcheyev-a lokacija je označena na mapi. Idi i pričaj s njim odmah. Inače će ubzo poginuti u borbi s banditima ili nestati u nekoj anomaliji.

9. Pričaj s Kashcheyev-om zbog instrukcija.

10. Ideš na lokaciju gde su banditi i penješ se na krov. S krova skačeš dole da bi pokupio PKM. Pre nego što uzmeš PKM banditi te nesmeu videti. inače će misija propasti.(Najbolje je sa istočne strane popeti se na tank i sa njega na krov i onda puzeći doći do mesta gde se ranac nalazi, uzeti PKM i to je to).

11. kada uzmeš PKM iz ranca grupa Lovaca (Hunters) predvođena Danom se pojavljuje. Oni tipomažu da uništiš bandite.. Sada možeš napasti bandite. Kada banditi budu pobijeni pričaj sa Danom. Ali o tome više kasnije.

12. PKM odnesi Sviblovu da bi dobio novi zadatak - da obezbediš trgovinu oružjem između Čistog Neba(clear Sky) i grupe plaćenika u Kordonu.

13.Ideš u fabriku pored porušenog željezničkog mosta u kordonu. (Ako si uzeo od Zahara misiju u vezi njegovih momaka, oni će biti tamo i pomoći pri borbi). (PDA će te možda pogrešno obavestiti da se posao odvija na farmi slobodnjaka). Da bi ovaj posao ordradio moraš ispuniti 2 uslova:

-Plaćenici te ne smeju primetiti pre poziva u pomoć

-Nakon poziva u pomoć i kada plaćenici ubiju slobodnjaka (Muff) njegov drugar mora preživeti.

Da bi izvršio ovaj zadatak moraš se sakriti u fabrici tako da ti bude zgodno da iskočiš i počneš ubijati plaćenike. Nakon poziva u pomoć jedva par sekundi imaš da odreaguješ dok plaćenici mirno stoje - tokom tog vremena gledaj da ih ubiješ najmanje 2. Muff i njegov drugar će pomoći da se pobiju ostali plaćenici.

14. Idi do Sviblova i kaži mu da si odradio zadatak.

Kostjini zadaci, Potraga za Crnim Doktorom (Black Doctor)

1. Pričaj sa Danom. Dobijaš zadatak da razgovaraš sa Mačkom (Cat). Mačkova lokacija je označena na PDA.

2. Odlaziš do Mačka (Cat). On će tražiti da ga otpratiš do spaljenog sela (Burnt-out Village) da bi potražio leš monolita. Direktno iza Maška (Cat) u centru ruševine sa povećanom radijacijom je leš koji tražiš. Trebalo bi pre toga da se dobro zaštitiš od radijacije.

3. Pretraži leš monolita. Uzmi mapu i daj je mačku (Cat).

4. Isprati Mačka (Cat) do tečeporta za bazu Čistog Neba (Clear Sky). Zatim ideš do Mačka (Cat) koji se nalazi u baru kod Ledenog (Cold) u bazi Čistog Neba. Reći će ti da porazgovaraš sa oficirom za vezu u prostoriji za vezu.

! Važno: Možda ćeš morati da izađeš iz mape Močvare (Swamp) i da se ponovo vratiš da bi se Mačak (Cat) pojavio u baru u bazi Čistog Neba.

5. Pričaš sa NPC-om koji se može različito zvati lociranom u objektu pored objekta vođe Sviblova. On stoji u sobi prepunoj elektronskih uređaja. Tražiće ti televizor da mu doneseš.

6. ideš u Kordon. TV je lociran pored Akima trgovca, odnesi ga NPC-u Čistog neba (Clear Sky). Zauzvrat ćeš dobiti informaciju o mogućim lokacijama Monolita (markirano krugovima na mapi).

*Ps. Taj TV mogu da odnesu i drugi Stalkeri, pa je najbolje da usled prvog posjeta kod Akima uzmete TV i poshranite ga na sigurno mjesto!*

7. Pretraži te lokacije. Pronađi Monolite i pobij ih. Pokupi Notebook sa jednog od leševa.

8. Notebook ćeš dati Mačku (Cat) koji namerava da krene na sastanak u Bar kod barmena.

9. Realno, Mačak (Cat se može pojaviti na dva mesta - direktno u Baru ili u Vojnim skladištima (Army Warehoses) u Stalkerskom kampu. Nije poznato šta utiče na to gde će se on pojaviti. Uzimaš zadatak oa Mačka (Cat) da mu doneseš lek od Kalmyka iz Močvare.

10. Ideš do Kalmyka na pumpnoj stanici u Močvari koji ti saopštava da mu trebaju sastojci za taj lek (10 snorkovih stopala + Noćna zvezda (Night Star) artefakt). Donesu mu te sastojke. Biće mu potrebno oko 24 časa da napravi taj lek.

! Važno: Ako nisi obavio zadatak broj 4 u bazi Čistog Neba (Clear Sky) zadatak za Kalmyka se neće pojaviti još. treba da ideš do Kalmyka na pumpnoj stanici u Močvari - mesto je markirano sivim krugom na mapi PDA (Kalmykova lokacija će biti prikazana kao ikona beli NPC na mapi). U kolibi na podu leži ranac sa ručnom bombom u njemu. Uzmi bombu i ona će eksplodirati. Kalmyk će se pojaviti i onda ga možeš pitati za lek.

11. Lek odnosiš Mačku (Cat). On te šalje da pokupiš informaciju od Monolita u Agropromu.

12. Jugo-zapadno od kompleksa (izza vojne baze u Agropromu) pronađi grupu Monolita i oslobodi njihove zarobljenika Chuka i Hucka. Popričaj sa bilo kim od njih dvojce. Otprati ih obojcu do centralnog kompleksa. Preporučuje se da prethodno očistiš tu rutu od neprijatelja - u suprotnom će ti mladi stalkere , kao i Kruglov, srljati u borbu sa svim što se tuda kreće i uzrokovati da ti misija propadne. Možda će biti potrebno da nekoliko puta snimiš/učitaš igru ukoliko se Ai zaglavi.

13. Na teritoriji centralnog kompleksa popričaj sa Chukom ili Huckom da dobio dragocene informacije. Onda idi do Mačka (Cat).

14. Podeli te informacije sa Mačkom i saznaćeš za Rabinoviča, onda uzmi posao da odeš do Skinflinta (Miser) da bi saznao Rabinovičevu lokaciju. Idi.

15. Skinflint (Miser) ti govori da ćeš informaciju koja ti treba dobiti od stalkera po imenu Modesti koji je poslednji put viđen u selu Krvopija (Bloodsucker Village). Uputi se tamo.

16. U selu Krvopija (Bloodsucker Village) pronađi Surly-ja i Jokera koji pričaju pored vatre. Popij 3 flaše Vodke sa Jokerom i dobićeš informaciju o Modestiju. Joker će ti reći da je poslednji put video Modestija kako luta oko sela Krvopija (Bloodsucker Village).

17.Pretraži selo krvopija da bi pronašao Modestija Ranjenog. Daj mu prvu pomoć (Medkit) i dobićeš informaciju o Rabinoviču. Grupa Osvetnika (Avengers) će se pojaviti kada bideš lečio Modestija, možda je bolje da prvo s njim pričaš o Rabinoviču, pa pobiješ Osvetnike, a tek onda mu daš prvu pomoć. U suprotnom može poginuti.

18. Idi u Pripyat. Rabinovič je u stambenoj zgradi sa prehrambenom prodavnicom blizu hotela (pronaći ćeš ga na drugom spratu u stambenoj zgradi blizu ulaza na stadion). Pričaj sa njim.

19. Rabinovič će ti dati informaciju o Crnom Doktoru (Black Doctor). Pričaj sa Mačkom (Cat) u Baru.

20. Kada budeš pričao sa Mačkom u Baru on će ti reći da razgovaraš sa Zaharom (vođom lovaca u Baru).

21. Pričaš sa vođom lovaca Zaharom i on će ti tražiti da mu spaseš Brata Louisa od grupe Osvetnika (Avengers) kod severne farme (Northen Farmstead) u Močvari. Ukoliko je Brat Louis prethodno ranjen ili poginuo, osvetnik će zauzeti njegovo mesto i imati priču sa tobom.

22. Ideš u Močvaru. Baza Osvetnika (Avengers) je u severo-istočnom uglu mape Močvare blizo severne tranzicije u Kordon. Ubiješ osvetnike i održiš Brata Louisa u životu. Pričaj s njim i dobićeš informaciju o Francuzu (Frenchman).

23. Zatim idi u Freedom bazu i uzmi PDA od mrtvog >Francuza (Frenchman). Francuzov leš je u gornjoj sobi Freedom komande. Potrebno je pokupiti sve iz njegovog inventara brzo inače će to drugi NPC uraditi. Pojaviće se i nekoliko Osvetnika takođe. Posle toga se javi ponovo Zaharu u Baru.

! Info: Nova oblast se može otvoriti u zavisnosti da li si već obavio misiju “Potraga za sanducima i sefovima Misterioznog stalkera”, “Nastavak potrage za Misterioznim Stalkerom” i ako si sreo Fange : Crvena Šuma (Red Forest) i Limansk.

Takođe i drugi zadatci mogu biti uslov za ovo (pod pretpostavkom da su već obavljeni): Potraga za izgubljenom ekpedicijom, Početak potrage za Ghostovi i Fangovim ubicama, Potraga za Fangovim ubicom, Potraga za Ghostom, Clear Sky (Čisto nebo ) zadaci od 6-14, Fangovi zadaci (Varlab i Crvena šuma (Red Forest)) 1-26 i naravno Kostyina potraga za Crnim Doktorom 1-23.

24. Ukoliko si ispunio uslove za ove zadatke pojaviće se nove tranzicije. Popričaj sa Fangom i imaćeš nove dijaloge.

=====================================================================

Moguće je da dio opisanog zadatka nije obavezan za nastavak priče, ali nije testiran uslov za dalji nastavak.

25. Nakon završetka svih Fangovih zadataka i ulaska u Limansk u jednoj od zgrada pronaći ćeš grupu Freedom boraca predvođenih Bormanom. Pričaj sa Bormanom (moguće ga je pronaći i napolju kako patrolira ulicom) i uzmi zadatak da eliminišeš snajper Monolita.

26. Idi na gradilište i pobij sve NPC usput uključujući i snajperistu. SMS poruka će ti stići od vođe Čistog Neba Sviblova. Želi da se vidi s tobom.

27. Idi kod Bormana i kaži mu da si eliminisao snajperistu. Dobićeš novi zadatak da pronađeš Monolitski “prigušivač” (uređaj za ometanje signala) i donesi ga Skinflintu (Miser). “prigušivač” ćeš nači u jednom kontejneru koji se se nalazi u dvorištu pomenutog gradilišta a može biti uzet od strane nekog NPC, ukoliko ga ne pronađeš proveri tela svih NPC.

! Važno: U ovom momentu zadatka jedini put da izađeš iz Limanska je za ATP. Ukoliko nisi do sada odradio Adrenalinove zadatke, moraćeš da odeš do Kalinjina u kamp u ATP-u i uradiš neke njegove zadatke da bi dobio izlaz u Deponiju (Garbage). Dva zadatka su u pitanju, da pobiješ bandite i njihovog vođu. Drugi je da pronađeš neke artefakte da bi dobio izlaz u Deponiju.

28. Daj Skinflintu (Miseru) “prigušivač” i sačekaj 5 sati. Uzmi “prigušivač od Skinflinta i vrati ga na lokaciju (iz svog inventara ga izbaci na zemlju) tamo gde si ga i pronašao na gradilištu. Zatim se ponovo javi Bormanu.

29. Zatim ideš u Močvaru kod vođe Čistog Neba Sviblova. Dobijaš posao da proveriš šta se desilo sa kurirom u Radaru.

30. U Radaru ćeš pronaći kurira pored Ghosta. Preporučuje se da pre toga sa sobom poneseš dosta prvih pomoći i artefakata koji popravljaju zdravlje kada budeš uzimao kofer od kurira.

31. Uzmi kofer od kurira i odnesi ga Saharovu.

32. Pre nego što daš kofer Saharovu i padneš u san proveri da li treba da jedeš. Kada se probudiš dobićeš nagradu od Saharova i vraćaš se Sviblovu.

33. Pričaj sa Sviblovim i dobićeš uređaj za deaktivaciju teleporta (nazvan: “Anigijator of Anomalies” a izgleda kao detektor za anomalije).

**U sledećem koraku može biti otvorena nova oblast: Bolnica (Hospital)**

34. Ideš u Limansk. Deaktiviraš teleport kod gradilišta tako što ćeš ispustiti uređaj za deaktivaciju teleporta (Anigijator of Anomalies) u teleport iz svog inventara. Teleport će nestati i ti možeš proći prema severu i ići u Bolnicu (Hospital).

35. blizo ulaska u Bolnicu je Mačak (Cat) i njegova grupa samotnjaka. Pričaj sa njim i izbori se za prolaz kroz Bolnicu.

36. Kod severnog izlaza iz Bolnice nailazimo na Crnog Doktora (Black Doctor). Popričaj s njim i saznaćeš nove informacije. On će ti reći, da je ćerka od glavnog Badže u Zoni nestala, a ona je uzela neki važan artefakt i da je sada svi traže. Na kraju razgovora ćeš pasti u san.

37. Kada se budeš probudio uđi u teleport na vrhu stepeništa koji će te ponovo vratiti na Bolnički nivo. Trebaće da prođeš kroz teleport mehu (izgleda kao mehu anomalije) da bi doša do nivoa na kojem je Mačak (Cat). Pričaj s njim i izađi iz bolnice kroz rupu kuda si i ušao kada si sreo Mačka. Vrati se u Limansk i nastavi do sledećeg zadatka.

Potraga za sanducima i sefovima Misterioznog Stalkera

Upozorenje: nisu svi zadaci prikazani na PDA u sekciji za aktivne zadatke. Moraćeš da snimiš/zapamtiš neke dijaloge i kodove za otvaranje vrata.

! Važno: Koristi F12 da bi snimao skrinšotove važnih dijaloga.

**Nova oblast može biti otvorena u sledećem koraku: Pećina (Cave)**

Ključni karakter u ovoj grani priče je Miner (Shakhtar). Da bi dobio tranziciju u Pećinu (Cave) potrebno je da od Ćelavog (Bald) u Baru uzmeš zadatak da mu pronađeš blago.

Miner (Shakhtar) će od tebe tražiti da mu doneseš knjigu iz Zaboravljene Šume (Forgotten Forest). Donesi mu je.

**Nova oblast može biti otvorena u narednom koraku: Lavirint**

1. Pričaj sa Minerom. Dobijaš zadatak da spaseš odbeglog “buntovnog sina” (Fima Coal) i potražiš notebook uzet od strane jednog monolita. Pojaviće se tranzicija između Pećine i Lavirinta.

2. U Lavirintu na gornjem nivou kod tranzicije (?) oduzmi notebook od jednog od stražara (pogledaj notebook u svom inventaru kako bi došao do coda za bravu od vrata ćelije -208568-) i spasi begunca (Fima Coal). Iz zahvalnosti on će ti dati položaj tranzicije iz Lavirinta u Pećinu.

*Ukoliko se desi da monolit u borbi ubije Fimu Coal nemoj se brinuti jer glavni zadatak je bio da ga spaseš iz ćelije i zadatak će biti kompletan.*

3. Donosiš Mineru (Shakhtar) notepad i videćeš da se Fima Coal vratio u Pećinu (čak i ako su ga Monoliti ubili pre toga). Kao nagradu dobićeš recept za novi artefakt zvečka (rattles).

4. Po savetu Minera razgovaraćeš sa Fimom i od njega saznati za misteriozni sanduk (mali otmeni sandučić za nakit) i Sef, tranziciju između Lavirinta i Yantara, takođe će biti potrebno razgovarati sa Adrenalinom. Za mogućnost da saznaš još jednu tranziciju Fima će ti tražiti da mu doneseš 10 naučničkih prvih pomoći, 10 zavoja, artefakt Duša (Soul) i 2 sapuna iz Početničkog Sela (Rookie Village) u Kordonu.

5. Kada budeš dao Fimi te stvari reći će ti za tranziciju iz Lavirinta na novu lokaciju (u 26.04 verziji Soljanke je to blokirano!) ali ne i kako da je upotrebiš !? Nadalje pričaj sa Adrenalinom da bi nastavio.

6. Pričaš sa Adrenalinom. Tražiće da mu iz Lavirinta doneseš malu kutiju (kasetu) i sef. Donećeš mu samo kutiju ali ne i sef. Zadatak u vezi sefa će doći kasnije od strane Minera. Istovremeno dobijaš tranziciju između Lavirinta i Yantara.

! Info: Adrenalin u stvari želi samo kutiju da bi se ta misija završila, bez obzira što spominje i sef. Sef je zaključan iza vrata za koja još uvek nemaš kod.

7. U Lavirintu ćeš pronaći malu kutiju (kasetu, sandučić). I njoj - poruku sa zanimljivom i korisnom informacijom. Daješ malu kutiju (kasetu, sandučić) Adrenalinu. Tada saznaješ da treba da pričaš sa Minerom. (mala kutija (kaseta, sandučić) može biti pronađena tokom neke druge misije u Lavirintu).

! Važno: Zapamti kodove za vrata iz kutije da bi kodirane brave mogao otvoriti kasnije. Kod 1: 434018 i Kod 2: 206018.

8. Pričaš sa Minerom. Govori ti o tome da bi treblo da se pridružiš Monolitima da bi došao do koda za treća vrata. Miner ti takođe spominje da bi trebalo da razgovaraš sa besmrtnikom koji se zove Senka Monolita (Shadow of the Monolith) i da treba da mu doneseš artefakte Plazma Gusenica (Plasma Catepillar) i Zvečku (Rattle). Zatim ideš kod Sidoroviča da bi zamenio Frakcije.

! Važno: Nabavi artefakte pre nego što dobiješ amajliju vođe Monolita od Sidoroviča. Amajlija će uzrokovati da ti svi budu neprijatelji osim Monolita što će ti mnogo otežati da dođeš do svoji štekova i uzmeš stvari.

9. Pričaš sa Sidorovičem koji će ti izneti svoju ponudu. Moći ćeš da koristiš amajliju vođe Monolita (koja će uzrokovati da ti svi budu neprijatelji osim Monolita) koji kasnije samo on može ukloniti. A da bi je uklonio moraćeš mu doneti 2 kompleta za popravke od Monolita (repair kits from the Monolith).

10. Idi u Lavirint.