



S.T.A.L.K.E.R.:
Cień Czarnobyla
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyla

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Opis przejścia gry	5
Wstęp	5
Kordon - Mapa ogólna	6
Kordon - Mapa szczegółowa	7
Kordon - Questy	13
Wysypisko - Mapa ogólna	23
Wysypisko - Mapa szczegółowa	24
Wysypisko - Questy	32
Instytut Agroprom - Mapa ogólna	37
Instytut Agroprom - Mapa szczegółowa	38
Instytut Agroprom - Questy	43
Instytut Agroprom - Kanały - Mapa ogólna	52
Instytut Agroprom - Kanały - Questy	53
Bar - Mapa ogólna	61
Bar - Mapa szczegółowa	62
Bar Questy	68
Dolina Mroku - Mapa ogólna	72
Dolina Mroku - Mapa szczegółowa	73
Dolina Mroku - Questy	79
X18 - Questy	91
Dzicz - Mapa ogólna	101
Mapa szczegółowa - Dzicz	102
Dzicz - Questy	107
Jantar - Mapa ogólna	112
Mapa szczegółowa - Jantar	113
Jantar - Questy	116
X16 - Questy	124
Magazyny wojskowe - Mapa ogólna	132
Magazyny wojskowe - Mapa szczegółowa	133
Magazyny wojskowe - Questy	139
Czerwony Las - Mapa ogólna	152
Czerwony Las - Mapa szczegółowa	153
Czerwony Las - Questy	160
Czerwony Las - Bunkier - Questy	164
Prypeć - Mapa ogólna	167
Prypeć - Mapa szczegółowa	168
Prypeć - Questy	171
Elektrownia Jądrowa - Mapa ogólna	177
Elektrownia Jądrowa - Mapa szczegółowa	178
Elektrownia Jądrowa - Questy	180
Sarkofag - Questy	185
Tajne laboratorium - Questy	192
Zakończenia - Spełniacz Życzeń	196
Zakończenia - Świadomość-Z	197
Questy	208
Porady	215
Przeżycie w niekorzystnym środowisku – podstawy	215
Tradycyjni przeciwnicy – taktyka walki	218
Potwory – rodzaje, sposoby likwidacji	219
Anomalie – rodzaje, rozpoznawanie	221
Podstawowe wyposażenie – zestawienie najciekawszych obiektów	222
Artefakty – zestawienie najciekawszych obiektów	228

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla”. Tekst ten składa się z trzech zasadniczych rozdziałów i właściwie każdy z nich stanowi bardzo istotną część składową. Pierwszy rozdział jest bez dwóch zdań najbardziej rozbudowany. Zawiera on bowiem opis wszystkich plansz, na których w trakcie rozgrywania kampanii dla pojedynczego gracza będzie można prowadzić działania. Do opisu każdej planszy dołączone zostały trzy szczegółowe mapy. Pierwsza mapa ukazuje miejsca, dzięki którym możemy przechodzić do sąsiednich stref. Druga mapa przedstawia punkty, w których spotyka się ważne postaci niezależne oraz odwiedza najistotniejsze lokacje. Trzecia mapa prezentuje z kolei miejsca, w których wykonuje się główne questy. Drugi rozdział poradnika stanowi alfabetyczne zestawienie wszystkich głównych questów gry. Zawarte są tu bardzo zbliżone informacje do tych, które przedstawione zostały w opisach samych lokacji. Zestawienie to powinno szczególnie zainteresować te osoby, które poszukują rozwiązania ściśle określonego questu. Ostatni, trzeci rozdział poradnika zawiera bogate zestawienie najczęściej odnajdywanych broni oraz artefaktów, które w trakcie zabawy będzie można wykorzystywać. Przedstawiam wady i zalety wybranych przez siebie obiektów. Rozdział ten powinien również zainteresować początkujących graczy. Zawarłem w nim bowiem zestaw przydatnych wskazówek, dzięki którym będzie można łatwiej odnaleźć się w otaczającej nas rzeczywistości. Przedstawiam tu wrogów, z którymi trzeba będzie toczyć batalie oraz proponowane taktyki działania. Rozdział ten wspomina także o anomaliiach, których za wszelką cenę trzeba będzie unikać.

Mam nadzieję, że mój poradnik okaże się pomocny w rozpracowaniu gry. Życzę udanej zabawy!

Stranger

Opis przejścia gry

W s t ę p

Zanim przystąpisz do właściwej gry, będziesz mógł zapoznać się z kilkoma podstawowymi kwestiami dotyczącymi rozgrywki. Tutorial będzie w głównej mierze dotyczył obsługi PDA, urządzenia, bez którego w świecie opisywanej gry nie będziesz sobie mógł poradzić. Dowiesz się w jaki sposób działają poszczególne zakładki, a także czego ważnego można się z nich dowiedzieć. W miarę wykonywania kolejnych czynności na ekranie będą też wyświetlane inne wskazówki, dotyczące przeważnie podejmowanych działań oraz interakcji z innymi postaciami. Wszystkie te podpowiedzi radziłbym oczywiście czytać. Warto byłoby także zapoznać się z instrukcją obsługi gry, standardową klawiszologią oraz odpowiednim rozdziałem tego poradnika, dzięki czemu już na starcie będziesz dysponował wiedzą na temat kilku podstawowych rzeczy.

Żeby móc przystąpić do tutoriala podczas rozmowy z Sidorowiczem będziesz musiał wybrać pierwszą opcję dialogową, czyli „**Traktuj mnie jak kota...**”. Tutorial jest bardzo krótki, tak więc nie radziłbym z niego rezygnować. Jeśli wolisz od razu przystąpić do gry kliknij na „**Daj mi misję i już**”.



K o r d o n - M a p a o g ó l n a

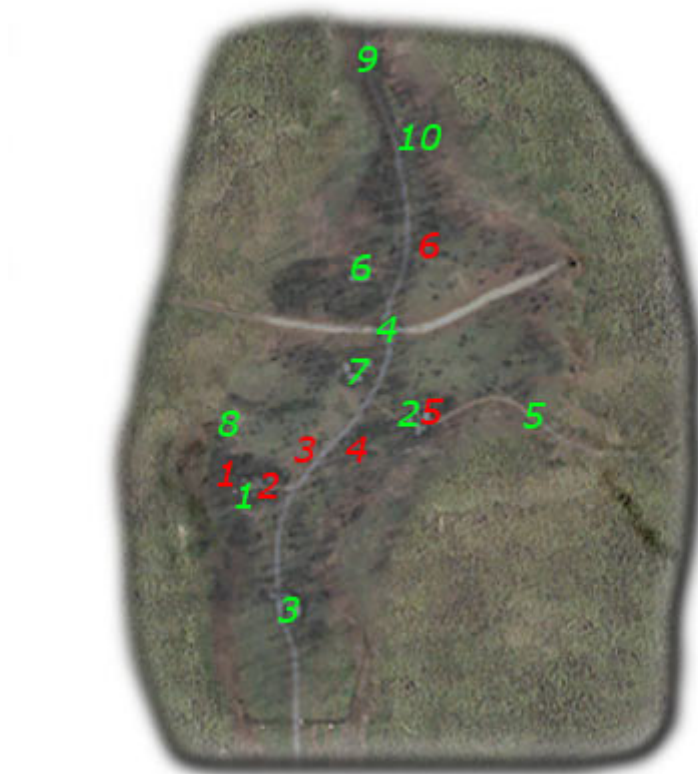


OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielony punkt na mapie:

1 – przejście do strefy: Wysypisko

K o r d o n - M a p a s z c z e g ó ł o w a



SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Sidorowicz** – Jest to jeden z trzech handlarzy gry. Oznacza to, iż będziesz mógł u niego sprzedawać wszystkie zebrane przedmioty (głównie broń i amunicję), a nie tylko apteczki czy artefakty. Sidorowicz zleci ci także kilka głównych questów oraz szereg pomniejszych zadań (nieobowiązkowych, gorzej płatnych i niekiedy takich, które ze względu na błędy gry nie będzie można ukończyć). Osobiście radziłbym do niego często powracać, szczególnie jeśli chcesz mieć dużo gotówki. Niestety, zbyt wielu przydatnych obiektów u niego nie kupisz.

2 – **Wilk** – Postać ta będzie ci potrzebna przy zaliczeniu pierwszego głównego questu gry. Będziesz także mógł od niego brać nieobowiązkowe zlecenia (niestety – często znikające z listy). Wilk jest przywódcą obozu, w którym rozpoczynasz zabawę.

3 – **Tolik** – Zraniony Stalker, którego będziesz mógł uratować. W tym celu będziesz musiał użyć leżącej obok apteczki. Po tym jak go uratujesz, Tolik powróci do głównego obozu.

4 – **Pietrucha** – Pojawia się przy wykonywaniu pierwszego questu, a także w innych punktach mapy. To właśnie razem z nim oraz dwoma innymi postaciami będziesz atakował obóz bandytów.

5 – **Żwawy** – Mężczyzna ten będzie się tu początkowo ukrywał. Musisz do niego podejść. Po tym jak z nim porozmawiasz Żwawy opuści to miejsce (od tej pory będzie znajdował się w obozie). Żwawy będzie ci mógł zlecać drobne zadanka do wykonania.

6 – **Lis** – Będziesz musiał rozmawiać z tym Stalkerem, tak aby móc zaliczyć jeden z głównych questów gry. Mężczyzna najprawdopodobniej pozostanie w tym miejscu. Może się też zdarzyć tak, iż wkrótce zginie, gdyż okolica nie jest bezpieczna (dzikie zwierzęta oraz agresywni NPC).

W dalszej części gry będzie tu także stał **Przewodnik**. Osoba ta będzie ci potrzebna do wykonania jednego z głównych questów (Spotkaj się z przewodnikiem).