



S.T.A.L.K.E.R.:
Zew Prypeci
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent GSC Game World, Wydawca Namco Bandai, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Objaśnienia	4
Artefakty	4
Mechanicy	8
Uszkodzenia	10
Przewodnicy	11
Opis przejścia - Zaton	12
Charakterystyka	12
Mapa Ogólna	13
Questy	25
Opis przejścia - Jupiter	65
Charakterystyka	65
Mapa Ogólna	66
Questy	77
Opis przejścia - Droga do Prypeci	127
Opis przejścia - Prypeć	134
Charakterystyka	134
Mapa Ogólna	135
Questy	142
Opis przejścia - Laboratorium X8	162

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

Poradnik do gry *S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci* zawiera szczegółowy opis wszystkich zadań, z uwzględnieniem zarówno misji pobocznych jak i głównego wątku fabularnego oraz wszystkich wariantów wyborów, które gracz może podjąć w trakcie przygody. Do tego dochodzą jeszcze dokładne mapy każdego z sektorów (w tym dwóch lokacji podziemnych, do których w samej grze próżno szukać dużej wersji map). Wprowadzony w nich klarowny system oznaczeń liczbowo-punktowych znacznie ułatwia nawigację. Ponadto swoje miejsce w poradniku znalazła lista artefaktów, wyczerpujący opis każdej z lokacji, systemu uszkodzeń i usprawnień ekwipunku, miejsca ukrycia kryjówek ze sprzętem i wielu innych.

Łukasz „Terrag” Znojek

Podstawy

O b j a ś n i e n i a

Każdy z opisywanych w poradniku sektorów został przedstawiony z użyciem dwóch map. Pierwsza to „mapa ogólna”, na której **czerwonymi** punktami oznaczone zostały kryjówki z ekwipunkiem (**pomarańczowe** punkty to „lepsza” broń – czasami dosyć rzadki karabin, czasami snajperka czy kombinezon). Kryjówki leżące nieopodal głównych lokacji z map ogólnych, zostały dokładnie opisane (położenie, zawartość) przy okazji opisu każdej lokacji. Punkty **niebieskie** symbolizują anomalie z których możemy pozyskać artefakt (czasami więcej niż jeden, nawet jeśli w przy opisie lokacji użyta została liczba pojedyncza... ich ilość jest losowa). Do „map ogólnych” odnoszą się również współrzędne z tabeli rozdziału artefakty. Drugim typem map, są te zawarte w podrozdziałach „questy”. Do nich odwołują się opisy zadań, oraz współrzędne opisywanych postaci. Symbolika każdego z zaznaczonych na mapach punktów, została poruszona w treści zadań które przedstawiają.

A r t e f a k t y









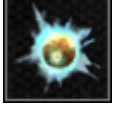
Wyróżniamy w sumie 27 typów artefaktów (poniżej tabelka z przykładową, prawdopodobną lokalizacją, którą możemy odczytać na mapach ogólnych) z których 23 są „odnawialne” i możemy je znaleźć w różnego rodzaju anomaliami. Pierwsze cztery typy spotykamy natomiast wyłącznie w trakcie wykonywania zadań i na dobrą sprawę nie zabawią w naszych rękach zbyt długo.

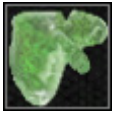

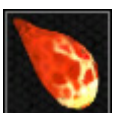
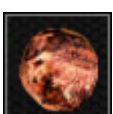
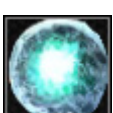




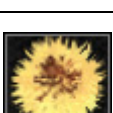


W zdobywaniu artefaktów niezwykle istotną rolę odegra posiadany przez nas detektor. Urządzeń tych wyróżniamy w sumie cztery rodzaje. Echo – generuje sygnały świetlne i dźwiękowe, Niedźwiedź – wskazuje kierunek, Weles – dokładne położenie, Swaróg (prototyp) – położenie i okoliczne anomalie. Staramy się jak najszybciej wejść w posiadanie przynajmniej typu Weles, a lepiej – najbardziej zaawansowanego, prototypowego detektora Swaróg (patrz – zadanie 19 (**Kuszący interes**) sektora Zaton). Wtedy polowanie na artefakty (screen) stanie się prawdziwą przyjemnością.



Handel artefaktami jest najbardziej lukratywnym sposobem na zdobycie gotówki. Najwyższy zysk osiągniemy sprzedając je handlarzowi (punkt 2 na mapie questów) w bazie Stalkerów w Zaton. Beard po ukończeniu zadania 2 (**Dziwne Zjawisko**) sektora Zaton, będzie mógł zlecić nam odszukanie konkretnego rodzaju artefaktu za który zaproponuje nam wyższą niż zwykle kwotę.

Uwaga – miejsca w których możemy zebrać artefakty oznaczone zostały na mapach ogólnych punktami **niebieskimi**. Po każdej emisji istnieje pewna szansa, że artefakty na nowo pojawią się w tych właśnie miejscach.

IKONA	NAZWA	WŁAŚCIWOŚCI	MIEJSCE [sektor] (misja)
	Przemienione Koło	Promieniowanie +6	[Z - Zaton] (2. Dziwne Zjawisko)
	Przerobiony Izolator	Promieniowanie +6	[J - Jupiter] (13. Okresowe emisje psioniczne)
	Serce Oazy	Regeneracja Zdrowia +2, Zaspokoj. Głodu+1, Odnawianie Energii +2, Leczenie Ran +2, Promieniowanie +4	[J] (12. Oaza)
	Kompas	Ochr. termi. +3, Ochr. chem. +3, Ochr. psion.+3, Ochr. elektr. +3, Odnawianie Energii +2, Promieniowanie +4	[Z] (20. Kompas)
	Muszla	Odnawianie Energii +4, Promieniowanie +2	4 [Z], 12 [Z], 12 [P – Prypeć]
	Bateria	Odnawianie Energii +2, Promieniowanie +1	4 [Z]
	Kulebiak	Regeneracja Zdrowia +4, Promieniowanie +2	[Z] (5. Udzielenie Stalkerowi pomocy); 20 [Z]
	Korale Mamy	Leczenie Ran +2, Promieniowanie +1	3 [Z], 2 [J], 6 [J]
	Śnieżynka	Odnawianie Energii +6, Promieniowanie +3	12 [Z], 12[P], 7 [P]
	Świetlik	Regeneracja Zdrowia +6, Promieniowanie +3	14 [J], 10 [J]

	Bąbel	Promieniowanie -4	18 [Z], 14 [J], 15 [J], [P] (1. Niezidentyfikowana Broń / Karabin Gaussa)
	Płomień	Leczenie Ran +6, Promieniowanie +3	6 [Z], 3 [J]
	Oko	Leczenie Ran +4, Promieniowanie +2	17 [Z], 6 [Z], 3 [J], 6 [J], 9 [J]
	Kula Ognista	Ochr. termi. +6, Promieniowanie +2	6 [Z], 6 [J]
	Dusza	Regeneracja Zdrowia +2, Promieniowanie +2	18 [Z], 4 [J], 14 [J]
	Kamienna Krew	Ochr. chem. +3, Promieniowanie +1	14 [J], 15 [J]
	Kryształ	Ochr. termi. +3, Promieniowanie +1	3 [Z], 6 [Z], 17 [Z], 2 [J], 6 [J]
	Złota Rybka	Max. udźwig +12kg, Promieniowanie +3	8 [P]
	Grawi	Max. udźwig +8kg, Promieniowanie +2	3 [J]
	Gwiazda Wieczorna	Max. udźwig +4kg, Promieniowanie +1	10 [Z]
	Skrętak	Promieniowanie -3	7 [Z]
	Meduza	Promieniowanie -2	7 [Z]

	Blask Księżyca	O. PSI +6, Promieniowanie +2	4 [Z], 10 [J]
	Błysk	Ochr. elektr. +6, Promieniowanie +2	4 [Z], 12 [Z]
	Świecidełko	Ochr. elektr. +3, Promieniowanie +1	12 [Z], 4[Z]
	Kotlet	Ochr. chem. +6, Promieniowanie +2	7 [Z], 18 [Z], 4 [J]
	Kamienny Kwiat	O. PSI +3, Promieniowanie +1	7 [Z], 3 [J]