

1. El vodka, una alternativa economica a los medicamentos antirradiacion, es la forma mas facil de reducir los efectos de la radiacion en el cuerpo.
2. Los tecnicos en los campamentos de stalkers pueden mejorar tus armas, trajes y cascos. (y arreglarlos)
3. El peso que llevas reduce tu resistencia. El exceso de peso restringe tu movilidad, mientras que si estas completamente sobrecargado no podras moverte.
4. Puedes ocultar y mostrar diferentes marcadores en el mapa de tu PDA usando filtros. Los botones de los filtros se encuentran arriba del mapa, debajo de la descripcion de la mision actual.
5. Algunos cascos llevan trajes integrados y no es posible combinarlos con otros cascos.
6. Para sobrevivir a una emision, refugiate en un edificio o en un tunel. Cuando una emision se acerca, el lugar mas cercano para refugiarte estara marcado en tu PDA.
7. La llanura de un arma afecta la trayectoria de la bala, mientras que el manejo determina el tiempo que le toma a la mira regresar a su posicion original despues del disparo.
8. Puedes usar una venda, un botiquin militar o medicamentos de Vinca para detener una hemorragia. Si no te encargas rapido, la hemorragia puede dañar seriamente tu salud.
9. Los medicamentos no hacen efecto inmediatamente y algunos duran un largo tiempo.
10. Puedes acceder a una informacion detallada de tu mision actual manteniendo TAB.
11. Puedes descargar las armas que encuentres para obtener mayor municion. Para hacerlo, haz clic derecho en el arma y selecciona la accion correspondiente del menu contextual.
12. Para usar un item via las teclas de acceso rapido, arrastralo de tu mochila a uno de los cuatro slots encima del contenedor de artefactos.
13. Necesitas un detector para encontrar artefactos. Los mejores detectores hacen la busqueda mas sencilla y pueden detectar objetos mas valiosos.
14. Los stalkers no dejan entrar a otras stalkers armados a su campamento. Para ocultar tu arma presiona la tecla apropiada (1, 2, 3, 4).
15. Puedes localizar los bordes de una anomalia arrojando tornillos. Para sacar uno presiona 6.
16. Uno de los peligros mas comunes en la Zona es la radiacion. Una exposicion seria dañara tu salud y puede ser terminal si no es tratada correctamente.
17. Ademas de saciar el hambre, la comida mejorara ligeramente tu salud.
18. Las bebidas energeticas mejoran temporalmente tu recuperacion de energia, lo que incrementa tu movilidad potencial.
19. Lleva comida contigo si sales por un largo periodo. Si llegas a pasar mucha hambre, tu recuperacion de energia se vera seriamente afectada.
20. Una baja resistencia puede dejarte inmovil y vulnerable al ataque de un enemigo en momentos cruciales.
21. Puedes vigilar tu estado de sigilo usando el indicador de sonido y deteccion enemiga ubicados en la parte superior izquierda de la pantalla.
22. Tener un detector en una mano no te impide usar un cuchillo, una pistola o un tornillo en la otra.
23. Algunos medicamentos incrementan la resistencia del cuerpo hacia efectos dañinos. Usar estos medicamentos puede salvar tu vida en una mision en areas anomalas.
24. El icono de una gota de sangre en la parte inferior derecha de la pantalla te advierte sobre una hemorragia y la necesidad de detenerla. El color del icono indica la gravedad de esta.
25. El icono de contaminacion radioactiva en la parte inferior derecha de la pantalla te advierte de que has estado expuesto a la radiacion. En estos casos deberias usar medicamentos antirradiacion. El color del simbolo indica la gravedad de esta.
26. Tus relaciones con los personajes afectan directamente el precio de bienes y servicios que desees contratar. Si tu relacion no es buena, no esperes un descuento. Si te llevas bien, el comerciante puede llegar a ofrecerte algo especial.
27. Puedes usar el menu contextual para los items en tu mochila haciendo clic derecho sobre estos.

28. Además de los efectos benignos, la mayoría de los artefactos son también radioactivos. Esto puede ser contrarrestado usando artefactos que absorban la radiación.
29. El cuchillo es poco efectivo contra enemigos armados. Úsalo en combate cerrado o para una ejecución sigilosa.
30. Un detector es la única forma de buscar artefactos en un área anómala.
31. La mayoría de los artefactos permanece invisibles mientras se mueven en un área anómala hasta que son identificados por el detector.
32. Los mutantes están más activos durante la noche, lo que explica por qué muchos stalkers prefieren esperar al amanecer antes de adentrarse en la Zona.
33. Si has sufrido una exposición seria a la radiación, usa medicamentos antirradiación. Si no los tienes, usa botiquines para enfrentar los síntomas iniciales hasta que puedas ver a un médico.
34. La mayoría de los stalkers pueden llevarte a lugares cercanos, pero solo un guía experimentado puede llevarte rápido y de manera segura hacia áreas distantes. Debido a esto te van a cobrar un brazo y una pierna por el servicio (en sentido figurado).
35. Vender artefactos no es la única forma de ganar dinero, vender equipamiento innecesario puede ser un negocio rentable. Ten en cuenta que los comerciantes no están interesados en ítems que estén seriamente dañados (más de dos líneas de uso).
36. Para reparar un ítem necesitas encontrar un técnico y hacer clic en el botón “reparar” una vez seleccionado el mismo en la pantalla. También puedes hacer clic derecho en el ítem y seleccionar la acción apropiada.
37. El AC-96/2 tiene un singular modo de disparo de dos disparos además del automático y disparo único. En este modo, ambas balas dan en el mismo objetivo (mentira, se mueve igual).
38. Para retirar un silenciador, mira o lanza granadas del arma, haz clic derecho en la misma y selecciona la acción apropiada del menú contextual.
39. Escopetas de doble barril (recortadas) pueden hacer dos disparos casi simultáneamente.
40. Si quieres moverte sin hacer ruido, presiona “Shift” para caminar o “Ctrl” para agacharte.
41. Las escopetas son armas de corto alcance. Mientras más lejos se encuentra el enemigo menos eficaces son.
42. Al cubrirte de los disparos de un arma pequeña, asegúrate de esconderte detrás de un objeto sólido. A diferencia de los muros de concreto, las tablas de madera y las chapas no son un buen refugio.
43. No subestimes las pistolas. Ofrecen un considerable poder de detención y pueden ser muy efectivas contra objetivos poco protegidos.
44. Los disparos a la cabeza proporcionan un daño crítico y son fatales para la mayoría de los enemigos.
45. Cada tipo de mutante en la Zona tiene sus propias tácticas de combate. Si tienes esto en cuenta, tendrás más posibilidades de sobrevivir.
46. Puedes ajustar que tan lejos tiras una granada manteniendo “clic derecho”.
47. Los enemigos pueden y usarán granadas. Cuando veas un indicador de granada, deja la zona de impacto inmediatamente.
48. Correr antes de saltar te permite hacer grandes saltos, útiles para grietas y pozos.
49. Indicadores de salud y resistencia están ubicados en la parte inferior derecha de la pantalla.
50. Los rifles de francotirador son ideales para eliminar enemigos desde una distancia considerable, gracias a su llanura y precisión. Son menos efectivos a corto alcance.
51. La precisión se ve afectada por el movimiento. El estar quieto y agachado la mejora considerablemente.
52. Las armas y los trajes se desgastan rápidamente en las duras condiciones de la zona. Las armas dañadas son menos precisas y tienden a fallar, mientras que los trajes pierden sus propiedades protectoras.
53. La Zona tiene vida propia, lo que significa que siempre está la posibilidad de encontrarte con

- mutantes o stalkers enemigos en un area ya despejada.
54. Permanece alerta en la zona y no te fies de informacion antigua. Cuando regresas a un area anomala ya explorada puedes encontrar que el camino seguro ya no existe.
 55. Los artefactos no suelen ser estaticos, tienden a moverse en un area anomala. Perseguir un artefacto te llevara a una anomalia en poco tiempo.
 56. Algunos medicamentos tienen propiedades unicas. Por ejemplo, Hercules te permite llevar mas peso de manera temporal, mientras que los inhibidores psicicos te ayudan a resistir emisiones psicicas.
 57. Algunos stalkers pueden ofrecerte servicios, como informacion, bienes exclusivos, o hacerte pedidos para artefactos especificos.
 58. Hablar con stalkers comunes puede darte informacion util sobre areas nuevas o eventos recientes.
 59. Despues de una emision, pueden aparecer nuevos artefactos en areas anomalas ya exploradas.
 60. Puedes usar cualquier arma en ambos slots. Esto te permite crear combinaciones de armas flexibles, como rifle de asalto/escopeta o pistola/rifle de francotirador.
 61. Cada comerciante que encuentras en varios campamentos ofrecen su propia y unica coleccion de artefactos. Por ejemplo, los medicos suelen tener la mejor seleccion de productos medicos.
 62. Si llegas a un campamento herido o envenenado por la radiacion puedes acceder de manera gratuita a un medico.
 63. Puedes dejar tus objetos en una caja personal en el campamento para evitar acarrear equipo innecesario.
 64. Si tienes que esperar hasta una hora especifica puedes tomar una siesta en el campamento para pasar el tiempo. Para hacerlo encuentra la zona de dormir en el campamento, presiona 'F' y selecciona cuanto tiempo quieres dormir.
 65. El dispositivo de vision nocturna en tu casco puede ser mejorado a la version de siguiente generacion. Esto ampliara su rango de cobertura considerablemente.
 66. Si quieres sobrevivir, estate atento a los ruidos del contador Geiger, que te avisan que estas un una zona con contaminacion radioactiva, y la señal de peligro de anomalia que indica la cercania de la misma.
 67. Cuando salgas a la Zona, lleva un par de cargadores de repuesto, te vendran bien.
 68. Recuerda guardar el juego regularmente, esto te servira para evitar jugar las mismas partes una y otra vez.
 69. Para usar los medicamentos apropiadamente ayuda saber lo que hacen. Consulta las descripciones para averiguar los efectos de ciertas drogas.
 70. Usa granadas para atacar enemigos a cubierto. Ten en cuenta el radio de la explosion para evitar herir a tus compañeros.
 71. Para descartar un item de tu mochila, haz clic derecho en el y selecciona la accion apropiada del menu contextual.
 72. Puedes configurar el autoguardado en la pantalla de opciones para guardar tu progreso automaticamente en los puntos clave.
 73. Cuando regresas al campamento deberias reparar tu equipo, vender el botin y reabastecerte de municion y suplementos medicos
 74. Puedes cambiar la dificultad del juego en cualquier momento desde la pantalla de opciones
 75. Para reducir los efectos dañinos en areas anomalas durante los viajes, usa un traje protector, artefactos o los medicamentos apropiados.
 76. Cada arma tiene características unicas en cuanto a la precision, manejo, daño y cadencia de tiro, permitiendote elegir la correcta para vos dentro de una gran variedad.
 77. Ademas de armas y municion, los cuerpos pueden contener items valiosos como PDAs con informacion.
 78. Los artefactos no son solo un valioso botin, ademas de ser livianos y caros, suelen tener

- efectos extremadamente utiles.
79. Debido al entorno de la zona, muchos mutantes son radioactivos. Acercarse a ellos sin la proteccion adecuada es extremadamente peligroso.
 80. Algunas armas te permiten agregar una mira de alcance ajustable. Para ajustar el zoom presiona “,” o “,”
 81. Muchas armas tienen varios modos de disparo de manera predeterminada y puedes comprar modificaciones para agregar otras. Para cambiar los modos de disparo presiona 0 o 9.
 82. Algunos lugares son imposibles de alcanzar aun estando agachado. Para agacharte lo mas que puedas manten Ctrl y Shift simultaneamente.
 83. Para sacar una captura de pantalla presiona F12.
 84. Para reducir las probabilidades de ser alcanzado por el fuego enemigo, devuelvelo asomandote por las esquinas. Para hacerlo presiona Q o E.
 85. Gracias a un mecanismo de seleccion (deteccion) automatica de objetivo, los binoculares te permiten no solo mirar objetos distantes sino que tambien localizar enemigos. Para seleccionar los binoculares presiona 5.
 86. Para encender o apagar la linterna presiona L.
 87. Para seleccionar el tornillo presiona 6.
 88. Si tienes un dispositivo de vision nocturna acoplado al casco, puedes activarlo y desactivarlo presionando N.
 89. Presiona F1, F2, F3 o F4 para usar el item apropiado en el panel de acceso rapido
 90. La PDA contiene un mapa, informacion sobre las misiones actuales, tus estadisticas personales y registro de los mensajes. Para abrirla presiona P.
 91. Necesitas sacar tu detector para buscar artefactos. Para hacerlo presiona O.
 92. Para pausar el juego pulsa “Pausa”.
 93. Para Guardar rapidamente presiona F5. Para cargar el ultimo juego guardado presiona F9.
 94. Correr es la manera mas rapida de moverte, pero tambien la que mas cansa. Presiona X para correr.
 95. Disparar mientras se apunta es mucho mas preciso que disparar sin hacerlo. Para apuntar manten clic derecho.
 96. Si tienes un lanza-granadas acoplado, puedes cambiar entre este y el disparo normal presionando V.
 97. Si tienes varios tipos de municion para tu arma actual, puedes cambiar entre ellas presionando Y.
 98. Para recargar el arma antes de que se vacie presiona R.
 99. Para arrojar el arma actual presiona G
 100. Para abrir tu mochila presiona I.