

Общая идея сюжета.

Развитие психотронного оружия начатого в СССР привела к созданию в 2006 году проекта «ОСОЗНАНИЕ», лаборатории которого разместились на территории ЗОЧАЭС.

Идея проекта заключается в воздействии на информационную оболочку земли, «ноосферу», посредством чего можно влиять на любого индивидуума планеты. Группа ученых руководствуясь предположительно гуманными соображениями, не исключаящими впрочем корыстной по сути идеи серых кардиналов планеты, включают генераторы и начинают эксперимент позволяющий по их мнению остановить насилие, войны, преступность и проч. Этот идеалистический по сути эксперимент приводит к поломке чего-то в самой сути мироздания, в результате чего начинается изменение природы и ее обитателей пока в локальном объеме Зоны. Осознав тот факт, что происходит нечто незапланированное, но одновременно понимая, что устранить последствия реальней всего именно им самим, участники эксперимента прекрывают проход к Центру зоны пси-полями, и создают для отвода глаз от своей лаборатории мифический Исполнитель Желаний, расположенный под саркофагом ЧАЭС, который представляет собой на самом деле, пси-установку «Монолит», вызывающую галлюциогенные видения, в виде кажущегося осуществления желаний индивидуума.

Также группа «ОСОЗНАНИЕ» оказывает пси- влияние на руководство государства с целью предотвращения массированных атак с использованием армии на центр зоны, что может привести к разрушению генераторов, которые все таки дают шанс вернуть все на круги своя. Плюс к этому они заставляют представителей властных структур всячески препятствовать проникновению людей в Зону (военные сталкеры, кордоны и т.д.)

Их людей, дошедших до центра Зоны и попавших под действие «Монолита», формируют либо отряды зомби-защитников, либо стирают память и вывозят подальше от центра Зоны, или отправляют самых выносливых для устранения нежелательных людей, как в Зоне так и за ее пределами. Эта процедура тотального зомбирования имеет кодовое название S.T.A.L.K.E.R

Главный герой – из последних. Он реально узнал слишком много, чтобы его оставить в живых, но как в любой сложной системе возможен сбой, так и в случае с ним, вместо ликвидации он был зомбирован и отправлен на убийство самого себя. И лишь тот факт, что герой видимо обладает врожденной способностью легко переносить подобное воздействие привело к тому, что он все еще действует осмысленно и не ходит под себя. Пройдя весь сюжет герою будет дан шанс – либо присоединится к «ОСОЗНАНИЮ», поскольку его природные способности выживать в Зоне явно помогут общему делу, ликвидации последствия эксперимента, либо уничтожить «ОСОЗНАНИЕ» и выпустить джина из, пусть неплотно, но все же прикрытой, посредством генераторов, бутылки.

Условные обозначения

● **Сюжетный квест**

1. подквест

задания появляются на экране по зоне попадания в сюжетный квест

Уровень «ЭСКЕЙП»

Тренировочные миссии

Научить человека выживать в зоне. Дать общую картину мира зоны. Возможно объяснить что в северные районы практически никому проникать не удастся. Что-то мешает.

Возможно поведать легенду про Исполнителя Желаний. *Дать один из первых снов,*

продумать его содержание. Сократить общее кол-во снов. Уменьшить по возможности состав их участников. Например – ребенок не нужен.

- На PDA квестовое задание

- : **Убить Стрелка**

+ тренировочные и рандомные миссии

Уровни «ЭСКЕЙП»+«СВАЛКА» + «АГРОПРОМ»

Торговцам важно открыть беспрепятственный путь на север. Торговцы ищут разрешение загадки того что препятствует сталкерам путешествовать в северных уровнях Зоны (а там явно клондайк артефактов) –« мозги у людей просто закипают». И препятствия эти явно рукотворного свойства. К тому же все указывает, что разрабатывалось это что-то в местных лабораториях и институтах. Поэтому за подобную информацию хорошо платят. К тому же коли нам нужен Стрелок то насколько торговец слышал он один из немногих кто на свой страх и риск проникал чуть ли ни к центру Зоны, так что нам тоже выгодно раскрыть эту загадку.” Эту инфу в полном объеме может выдать уже Бармен, а торговец даст только задание.

- На PDA квестовые задания :

- **Убить Стрелка**
- **Исследовать Агропром на предмет нахождения источников информации о его работе.** Явно военные сталкеры там неспроста появились и за его вывеской скрывалось что-то другое. Торговец дает задание собрать любые документы в НИИ Агропром и отнести потом их к «Бармену». Торговец надеется что защитный костюм для прохода к бару Сталкеров игрок, как нибудь себе раздобудет.

подквесты

1. Найти все возможные носители информации с НИИ Агропрома. (Дискеты, Журналы)
2. Отнести полученную информацию Бармену

+

Некий сталкер, вышел на связь с трейдером и передал нам через него предложение поговорить о Стрелке с нами.

- **Встретится со сталкером в гараже и спросить о Стрелке.**

При встрече в гараже на уровне “GARBAGE” сталкер спрашивает нас зачем нужен стрелок. Дает в любом случае (мертвый или живой) ссылку на уровень Агропром и группировку Стрелка.

- **Найти местоположение группировки Стрелка, найти ссылки на информацию по Стрелку.**

+ подквест

1. обыскать трупы, попытаться найти информацию по стрелку

Находим убитую группировку стрелка на брошенном заводе и с PDA получаем информацию о Призрачном Сталкере – друге Стрелка, + ссылку на тайник

группировки на GARBAGE где есть костюм позволяющий пройти на уровень «Бар Сталкер»

Появляются квестовые задания:

- **Спросить о Призрачного Сталкера**
- **Найти тайник группировки с костюмами и снедью.** (расположение тайника указывается таким образом, что у игрока будет выбор или долго искать костюм или заработать на него выполнив раномные задания трейдера.

Уровни «БАР» - « ДОЛИНА» - «ЛАБАРОТОРИЯ 1» – «ЗАВОД РОСТОК»

Спрашиваем о Призрачном Сталкере, Стрелке, продаем документы. Про Призрачного Сталкера обещают узнать в ближайшее время, про Стрелка Бармен знает только то, что он из тех кто вроде-бы к центру Зоны пробирался, а для того чтобы тебе тула проникнуть нужно еще раскрыть тайну того-что мозги сталкерам на севере выжигает. Но тут нам повезло, в этом вопросе мы с Барменом вроде как партнеры получаемся. Он тоже заинтересован в открытии пути на север. Там ведь клондайк артефактов. Если ты, брат еще не в курсе так вот то что ты с НИИ Агропром принес как раз с этим связано. Ему, бармену, нужно время чтобы разобраться в информации, а пока предлагает выполнить задание.

- **Раскрыть тайну того, что препятствует проникновению в северные области Зоны – в этом месте имеет смысл связать все задания в лабораториях единой целью, которая нужна и нам.**
- **Случайное задание**
 1. выполнить
 2. вернуться за вознаграждением.

Инфа тобой принесенная очень важная. Она связана с какими-то установками препятствующими пройти в центральные районы Зоны. Из документов принесенных тобой с Агропрома, найдена ссылка на Темную Долину в Подземной брошенной лаборатории. Очень опасное задание. Туда вообще сталкеры редко суются. Какие-то уродцы там завелись. Эти лаборатории связаны с раскрытием тайны той хрени котрая «мозги выжигает на севере». А тебе в этом сам бог велит разобраться. Коли Стрелка найти тебе нужно.

- **Идти в лабораторию за информацией**
 1. найти информацию (*этой информацией являются коды доступа к пси-антенам*)
 2. отнести бармену

По окончанию миссии нам говорят, что хотят расшифровать принесенную информацию, а пока ждешь сгоняй на Росток – убей кровососа – задрал уже всех в конец. Кстати ты спрашивал про Призрачного Сталкера так вот ушел он в лагерь ученых на Янтаре. Но соваться сейчас туда я тебе не советую, через аномалии ты в простом сталкеровском комбезе туда не пройдешь. Усли убьешь кровососа – в качестве оплаты получишь хороший научный скафандр.

- **Убить кровососа на Ростке.**
 1. Убить

2. Вернуться за вознаграждением

По возвращению к Бармену нам рассказывают, что на уровне Радар существует сеть пси-установок – пройти их вроде как и можно, коды доступа для отключения установок уже есть, но информации все одно не хватает, пройти через их поля до пульта управления не сможешь. Иди к ученым. Я с и ними в хороших отношениях. Если кто знает как с ними совладать то только они. Даются координаты лагеря ученых на Янтаре.

- **Найти Призрачного Сталкера у ученых на озере Янтарь**
- **Идти к ученым. Спросить о том как пройти поля воздействия пси-установок**
- **Убить Стрелка**

Уровни «ЯНТАРЬ» «ДЭД СИТИ» «БОЛОТА1» «БОЛОТА2»

Ученые , сотрудничают с барменом, и знают о существовании пси-установок, как раз одну из них исследуют сейчас и наняли одного из Сталкеров – Призрачного –чтобы он с их новой экипировкой проник в рядом находящуюся установку, но этот гад экипировку взял и ушел. Явно тоже верит в монолит и пошел к сталкеру –Излому в **Болотах1** дорогу к монолиту узнавать. Поэтому у тебя парень, говорят ученые тока один путь – догнать призрачного сталкера у излома, забрать «шапку» и вперед в лабораторию за информацией. Выполнишь – денег отвалим..Правда-правда.

- **Найти «пси-защитный комплект» (квест может быть как динамический так и статичный по времени)**
 1. идти к излому на БОЛОТА
 2. спросить о Призрачном Сталкере
 3. *спасти Призрачного Сталкера в ловушке у Излома или обыскать труп* забрать шапку

- **Найти Призрачного Сталкера – КВЕСТ ВЫПОЛНЕН**

Мы получаем кусок информации в виде фотографии неизвестного места - «генераторы». В ПДА Призрачного Сталкера кроме этого имеет место задание от некоего «Доктора»: Найти Стрелка.

Сон про Доктора следует после этих событий. Доработать сон исходя из новых условий.

- **Идти в Лабораторию. Открыть ученым путь в лабораторию.**
 1. **Уничтожить как можно быстрее мозг под землей**
 2. **Вернуться к ученым за вознаграждением.**
 3. **Нам дают конвертер артефактов – который рандомным образом изменяет свойства обычных вещей.**

Нам дают рандомное (или нет) задание для того чтобы подготовить информацию по пси-антенам. По истечению определенного времени нас вызовет на встречу Бармен, которому к этому времени ученые передали полученную информацию.

- **Вернуться к бармену**

Он дает нам коды доступа к установкам и четкое время их работы по часам и минутам. Для охлаждения этим установкам необходимо время. В определенные минуты они выключаются и можно быстро добежать до входа к пульту управления. Кроме этого он предупредит нас что фанатики из группировки «монолит» явно будут не на нашей стороне.

- **Отключить пси-установки на «РАДАРЕ»**

Еслина этом этапе игрок спросил про Стрелка то кто-то в баре (куда игрока теперь пускают как опытного сталкера) теперь на вопрос про стрелка скажет что если кто чего-то и знает то это Доктор на Верхних болотах

До этого момента Доктор в избушке появляется крайне редко. На стенах фотки близких, Наша с ним совместная фотка с бородой и волосами. Доктор сообщает что в прошлый приход мы виделись когда я шел к центру Зоны с явным желанием разобраться с ее загадкой. И говори л что с Исполнителем Желаний какой-то подвох. И оставил копию карты участка ЧАЭС с каким-то проходом. Возьми может пригодится. Если общение получилось то получаем задание

- **Убить Стрелка - КВЕСТ ВЫПОЛНЕН если не убили «доктора»**

УРОВНИ «МИЛИТАРИ» + «РАДАР» + ПРИПЯТЬ

- **Отключить пси-установки на «РАДАРЕ»**

1. уничтожить персонал Монолитщиков
2. отключить антенны

Сразу после этого сон про монолит (додумать его содержание) и задание

- **Найти местоположение монолита**

У всех Монолитовцев (или некоторых) или у шальных на первых уровнях есть карта Припяти с указанием на местоположение главаря , у которого можно найти ссылку на тайник группировки в Припяти. Тайник найти не просто – нам дается только ориентировочный район и текстовое описание. В тайнике мы находим документ дающий указание на еще одну установку на Радаре в форме приказа монолитовцам – «беречь это место как зеницу ока» + время, когда отключается защитное пси-поле на вход к установке, которая выключает монолит.

- **Проверить неизвестную лабораторию на «Радаре», каким то образом связанную с монолитом**

- 1 проникнуть в лабораторию
- 2 отключить монолит (наблюдаем на экране)

УРОВНИ ЧАЭС + РЕАКТОР ВАРИАНТ 1 (фальшивый)

Уровень перекрыт аномалиями которые являются пси наводками таким образом что нас пригонит к тоннелю ведущему к реакторному залу
Если не выключили монолит то при входе в уровень ЧАЭС нам дается квест

- Найти МОНОЛИТ
- ФАЛЬШИВАЯ КОНЦОВКА
- Надпись «Убить стрелка - квест выполнен»

УРОВНИ ЧАЭС + РЕАКТОР ВАРИАНТ 2

Если выключили монолит то пси-наводки в виде аномалий убираются и нам дается квест .
Уровень кишит зверьем последнего уровня, + зомбированные сталкеры. Атака + Стэлс.

- Найти выход со станции к секретным лабораториям, используя полученный кусок карты

УРОВЕНЬ ГЕНЕРАТОРЫ + ОСОЗНАНИЕ

Уровень кишит зверьем последнего уровня, вход к осознанию и саму лабораторию охраняет Монолит

По входе на уровень на связь с нами выходит ОСОЗНАНИЕ и предлагает не «всяким муравьям», не приближаться к командному центру и убираться вон пока цел». Поэтому нам тут же дается обратный квест

- **Найти вход в командный центр**

По входу в лабораторию квест

- **Добраться до командного центра лаборатории**

После уничтожения защитников лаборатории нам показываю ролик на игре про наше общение с пси-картинкой мужика возле сооружения с 6-ю белоснежками под хрустальными колпаками. Концовка cut-сцены

Дают управление и возможность выбрать – разбить нахрен все стекла или присоединиться к ним.

Финальный ролик в двух вариантах:

1. Жуткий выброс

2. Доктор разговаривает со своим псом глядя на далекие раскаты выброса «М-да давненько Стрелка не видел. Не уж-то сгинул? Хотя он как живучий как кошка...Должен выдюжить...ну да ладно, пошли ужинать ..тебе это гораздо более интересно» Пес, виляя хвостом, выражает всяческое одобрение последним словам хозяина и они уходят к избушке...