

Темная долина

Долина – место куда вывозят самых стойких из зомбированных сталкеров у Монолита (сюда едут грузовики смерти) – здесь самый легкий выход из Зоны во внешний мир – колючка и на воле. И именно сюда «О-сознание» отправляет своих ассасинов и исполнителей для работы во внешнем мире. Их прикрывают монолитовцы и бандиты. Бандиты при всей своей «понятийности» на самом деле куплены или частично зомбированны проектом. А именно их руководство и костяк. Костяк – это бандиты ветераны в кожаных плащах. В темной долине база бандитов.

И в темной долине были разработаны узловые части установок Касьянова (зомбирующие антенны) а также блоки для генераторов О-Сознания. Лаборатория охраняется Монолитом. Мутанты – бюреры еще один подарок Зоны на общий алтарь охраны лабораторий. Монолит их подкармливает привезенными телами зомбированных сталкеров. Жуткие сцены. Можно добавить в возможности бюрера – эффект «Мясорубки». До получения задания от Бармена мы можем сходить туда «просто посмотреть» заинтригованные страшными рассказами.

Необходимы – грузовики и трупы...много... В ПДА – разные задания «Убить в Киеве Ющенко, Комарова, Сидорова и т.д ...на сгнивших ничего нет.»

В темной долине необходимо активировать скрипт «преследование бандитами ветеранами нас после убийства их лидера (модель в плаще с характерной мордой...оставшиеся бандиты ветераны объявляют нам войну и мы начинаем в диалогах получать инфу про охоту на нас...к «болотам» нас загонят и убьют Призрака – как вариант)...

Группировка бандитов – много...костры, патрули, главный...Мирно с монолитом...Возможен скрипт где мы видим как группа бандитов о чем то совещается с охраной возле входа к лабораториям (на внешнем входе на территорию)

Идея – наделить бандитов-ветеранов в плащах эффектом сбивания оружия (они получили это свойство взамен за охрану тайны Зоны)

Важно сделать задание – убийство лидера Бандитов, таким образом мы можем дать старт сюжетной линии – месь бандитов – нас, гонят как зверя...Это можно будет активизировать в любой нужный момент. Интересным вариантом было бы следующее: группировку Монолит на охране сделать очень мощной. Плюс стоят в выгодных местах и не ведутся на вытягивание их из-за забора. Пропускают только бандитов по паролю. Пароль знает главарь – бандит. Нам постепенно подкажут про это в диалогах про бандитов на уровнях Эскейн (Волк, Лис, инфа в ПДА Серого, новичок из драммомента, ПДА бандитов, Лидер Долга). Ко всему этому нам нужен план базы Бандитов и ее расположение на уровне. И нужно четкое задание Убить «Борова». Борова мы убьем изучив схему базы (пройдем через жижу и через систему коллекторов прямо к его логову)

Получим пароль для Монолита и указание на двери в некую подземную лабораторию X18, которую нужно очень круто оберегать. Необходимо сделать указание игроку чтобы он одел костюм бандита. Таким макаром мы без боя проникаем в подземелье, + можем пообщаться в первый и последний раз с монолитовцами в чужой личине.

В Темной Долине ключевые места – это Лагерь Бандитов и База Монолита. Ну уровне много грузовиков смерти и трупов, в ПДА которых прописаны различные задания на убийство. Игрок при переходе с Гарбэджа натывается на засады бандитов. В Лагерь бандитов можно попасть через трубу (она описывается или дается план новичком из драммомента, инфа в ПДА Серого, Лидер Долга). В лагере игрок может узнать пароль для прохода на территорию Базы Монолита, получить ключ в лабораторию X18 и бандитский костюм. Если игрок убьет Борова (лидера бандитов), то активируется скрипт «Преследование игрока на Болотах бандитами в кожаных плащах».

Игрок должен проникнуть на Базу Монолита (в костюме бандита – мирно или с войной, убивая всех монолитовцев). Там он должен найти вход в Лабораторию X18.

ЧТО МОЖЕМ ИМЕТЬ НА ВХОДЕ И НА ВЫХОДЕ:

1. На входе:

- a. Найти вход в Лабораторию X18. – задание дается Барменом.
- b. Убить Борова, лидера бандитов – задание дается лидером Долга.
- c. Разузнать что-то о разведчике Долга – задание дается лидером Долга.
- d. Найти stalkera, который давно ушел в Зону и недавно объявился – задание дается Торговцем.

2. На выходе:

- a. Доставить документы из Лаборатории к Бармену – продолжение задания Бармена.
- b. Отнести Бармену предмет самоубийцы – продолжение задания Торговца.
- c. Активация скрипта «Преследование игрока на Болотах бандитами в кожаных плащах» - после убийства Борова.

ОСНОВНЫЕ СКРИПТЫ:



1. Засады бандитов на входе с Гарбэджа.

На каждом из трех входов с Гарбэджа сидят бандиты в укрытиях. При входе игрока в скриптовую зону они выбегают из-за кустов, камней и начинают бой.

2. Гулаг Бандитов.

Очень много бандитов, кэмпы у костра, спящие, раненые, патрули по территории лагеря. В отдельном помещении сидит лидер группировки Боров. У Борова хранится ключ к Лаборатории X18. Его охраняют несколько крутых бандитов в плащах с капюшонами. При убийстве Борова включается инфопоршн «Преследование игрока на Болотах бандитами в кожаных плащах». По территории лагеря расставлены часовые, на вышках – снайперы.

Что надо: модель ключа от лаборатории X18, профайл Борова, анимации Борова

3. Падающий кровосос.

Если игрок решит пробираться в Лагерь Бандитов через трубу, за 5 метров до выхода из нее он слышит крики «Сука, как ты сюда пробрался?», «Мочи его, ребята!» и начинается стрельба. Если игрок застыл на месте или убежал, испугавшись, что это ЕГО заметили, стрельба продолжается еще секунд 15, потом сверху падает кровосос. Если игрок все же подойдет к выходу из трубы, практически ему на голову сверху свалится мертвое тело кровососа. Слышит «Получи, тварь!». Атакующие бандиты расходятся по местам.

4. Узник Бандитов.

Когда игрок проходит у входа в лагерь бандитов, он слышит громкие крики «На помощь! Спасите! Меня тут убьют скоро!». Можно дублировать сообщением на ПДА. Когда игрок подходит к решетке, заключенный говорит, что он разведчик Долга, его тут держат бандиты, что он узнал пароль для входа на базу Монолита. Потом резко обрывает диалог «Тсс! Сюда идут!». Отыгрывается скрипт **Жертвоприношение**. Заключенный говорит, что если игрок выпустит ему, он ему скажет пароль Монолита и еще кой-чего полезного. Когда игрок выпускает, тот называет пароль и говорит, что Монолитовцы тупые – они зомбированные, поэтому их можно обмануть и проникнуть на территорию базы, переодевшись в костюм бандита. А ключ к Лаборатории X18, между прочим, хранится у Борова.

*При условии использования дополнительного скрипта **Игрок в темнице** после освобождения заключенного скрипт **Игрок в темнице** деактивируется.*

5. Жертвоприношение.

Когда заключенный сказал «Тсс! Сюда идут!» в подвал входят несколько бандитов, которые ведут stalkera-новичка. Они подводят его к отверстию в полу (отверстие плохо видно из окна, через которое игрок общался с заключенным, поэтому игроку лучше перейти к соседнему окну, там вообще отломан кусок стены, поэтому будет отлично видно сценку). Перекидываются парой фраз «Ставлю 10 рублей, что ему оторвут голову», «Нет, он вообще превратится в кровавое месиво через 5 секунд», «Да хватит томить, толкайте его уже!». Потом один из бандитов толкает новичка в дырку (наносит хит), после чего веселая компания еще некоторое время смотрит, что происходит там, внизу, потом уходят.

Что надо: анимация пленника, дырка в полу, отломанный кусок стены возле соседнего окна.

6. Переброска пленного.

Скрипт срабатывает при приближении игрока к дороге. В Лагере Бандитов спавнятся три бандита и один пленный stalker. Бандиты ведут stalkera к Базе Монолита по дороге – впереди пленный, сзади три охранника с автоматами, которые время от времени «подбадривают» пленного фразами вроде: «Ну, я тебе не завидую», «Скоро ты будешь работать обедом для мутантов в темном подземелье», «Готовься к фуршету, чувак. Ты – основное блюдо!». Stalker посылает по ПДА просьбы о помощи. Если игрок расстрелял бандитов, пленный stalker в благодарность рассказывает, что только что бандиты вспоминали пароль для входа на Базу Монолита. Пароль этот – «такой-то». А пройти на Базу можно, переодевшись в костюм бандита. Если игрок не обращает внимания на это

событие, по достижении определенной точки (расположенной довольно близко к Базе Монолита) пленный не выдерживает, в панике сбегает с дороги и, петляя, пытается убежать. Бандиты остаются на дороге, поднимают автоматы и расстреливают беднягу, после чего возвращаются в Лагерь.

7. Гулаг Монолита.

Много зомбированных сталкеров группировки Монолит. У командиров отделений – ключи от лаборатории X18. Патрульные усиленно охраняют входы, расставив в местах, где игрок не сможет их «снять» с расстояния снайперкой. В обычном режиме монолитовцы сразу открывают огонь по игроку, только увидев его (однако за территорию Базы их выманить невозможно – стоит рестриктор). Если игрок одет в костюм Бандита – зоунгарды Монолита на входах остановят игрока, потребуют сказать пароль, при правильном ответе пропускают. Если игрок в костюме бандита стрельнет по монолитовцу или снимет костюм, монолитовцы раз и навсегда обижаются на игрока.

Что надо: модель ключа от лаборатории X18.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ СКРИПТЫ:



1. Игрок в темнице.

В окрестностях Лагеря Бандитов расставляем несколько патрулей. При виде игрока они кричат что-то вроде «Браток, подойди, дело есть. Только убери оружие». Если игрок подходит, ему дают в морду, после чего экран темнеет. Игрок приходит в себя в подвале Лагеря Бандитов, в клетке рядом с клеткой пленного должовца. Дверь клетки игрока открыта. Игрок видит бандита неподалеку, тот нажимает на кнопку пульта на стене и дверь захлопывается. Бандит бросает фразу «Попались, пташки! Ну, сидите, ждите своей участи» и уходит. Долговец сидит на полу своей клетки и что-то бубнит. Из оружия у игрока остались только болты. Ему нужно попасть болтом в пульт (нажать тем самым на кнопку), тогда его дверь и дверь должовца открывается. Игрок на тумбочке возле пульта берет пистолет и коробку патронов, убивает охранника, который стоит наверху, у лестницы. В его рюкзаке находит все свои отобранные предметы. Долговец благодарит игрока, рассказывает, что пароль «такой-то», на Базу Монолита можно пробраться, переодевшись, а ключ от лаборатории есть у Борова.

Что надо: переброска актера из одного места в другое, мувик «отключки» игрока и прихода его в сознание, переброска содержимого инвентори игрока в инвентори бандита-охранника, дополнительная клетка рядом с клеткой должовца, анимация нажатия на кнопку, модель пульта.

2. **SOS с бензоколонки.**

Игрок получает сигнал SOS из здания рядом с бензоколонкой. Игрок приходит туда, видит прямо от входа возле стены в освещенном единственной лампочкой месте полумертвого сталкера. Когда игрок входит в комнату, он замечает справа и слева от входа в тени много трупов сталкеров, солдат. Из темной комнаты слева от входа выбегает кровосос, перекрывая выход, направляется к игроку и нападает.

3. **Прибытие автомобиля.**

Когда игрок заходит на территорию бензоколонки, он слышит приближающийся рокот двигателя, к главному входу на Базу Монолита подъезжает Камаз, из него выгружаются 4-5 человек и идут в здание Базы.

4. **Развод лоха.**

Игроку на PDA приходит информация от сталкера из группировки бандитов, что он продает мощную пушку (возможно даже, винтовку Гаусса) по низкой цене. Игрок приходит торговать, бандит говорит, что сейчас вынесет оружие, берет деньги, уходит в домик и не возвращается. Если игрок сунется туда, его не пропускает зоунгард («Вали отсюда, пока цел!»).

5. **Самоубийство.**

По ПДА на предыдущих уровнях Торговец сообщает, что сталкеры шепчутся о появлении в окрестностях сталкера Васи, которого не видели уже месяцев шесть – он пытался найти проход к центру зоны и бесследно исчез, а теперь вот объявился. Его недавно видели в Темной Долине, где-то за базой Монолита. Игрок находит этого Васю, он весь такой испуганный, мелет полный бред о том, что он был ТАМ, он видел ЭТО. ОНО говорило с ним. В его голове звучал этот ужасный голос, выжигая мозги. Ужас, ужас, ужас! Игрок говорит ему пару фраз, успокаивает. Тот в нервной форме благодарит за сочувствие, просит передать какой-то предмет бармену, тот уже передаст его семье. Дает игроку артефакт, отбегает на несколько метров и с криком «ОНО меня не получит!» забегает в Мясорубку.

Что надо: в ранних уровнях пустить задание от торговца, после передачи предмета дать задание на доставку бармену, после доставки диалог у бармена и раздача пряников.

6. **Жадность.**

Два сталкера-новичка стоят перед крутым артефактом и ссорятся: «Я первый его увидел!», «Нет, я!». Через десять секунд из кустов выходит бандит, убивает обоих и забирает артефакт. При этом может сказать игроку «Чё смотришь? А ну пошёл отсюда!». Если игрок убивает бандита до того, как он расстреляет сталкеров-новичков, они благодарят игрока и расходятся.