

Общий план сюжета:

1. **Пришли в себя у торговца**
 - a. Задание «Ящик с блокпоста»
 - b. Задание «Раненый сталкер»
 - c. Задание «Ограбленный новичок»
2.
 - a.

Уровень «ЭСКЕЙП»

- 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.

1. Задание убить Стрелка (может быть у меня чужой PDA?)
2. Стрелок и его группировка (инфо, задание)
3. Сумрачный (или призрачный) сталкер... вроде как был такой, член группировки Стрелка, когда все в центре Зоны сгнули он один и вернулся... а Стрелок похоже того... (инфо, задание)
- 4.
5. Надо открыть путь к центру Зоны, там клондайк артефактов (инфо)
6. Что-то (пси-установки) мешает пробиться глубже в Зону (инфо, задания и т.д.)
- 7.
8. Что-то есть в институтах... это что-то может ответить на многие вопросы о Зоне и причинах ее появления, а также о том, что мешает пробиться вглубь Зоны (инфо, задания и т.д.)
9. Порция информации из НИИ «Агропром»

- 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, какнибудь 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 едой.** (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» - «ЛАБОРАТОРИЯ 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.**

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.

1. Стрелок (инфо)
- 2.
3. На севере что-то выжигает мозги сталкерам (пси-установки) и мешает пробиться глубже в Зону (инфо, задания и т.д.)
- 4.
5. Порция информации из НИИ «Агропром» для бармена, ему необходимы кодовые ключи для расшифровки... иначе он будет долго возиться
6. Порция информации (коды доступа и ключи для расшифровки) из подземной лаборатории в Темной долине
- 7.
8. Кровосос на Ростке (сумрачный сталкер пошел туда)
- 9.
10. Янтарь странное излучение в центре озера... все кто пытаются пробраться становятся зомби
11. Янтарь – мобильный научный лагерь
12. Ученые могут помочь с Пси-антенной, после того как ты проникнешь в центр озера и отключишь излучатель (био-установку)

- **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 стоняй 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 случайным образом изменяет свойства обычных вещей.**

Нам дают случайное (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.

1. Сумеречный сталкер вместе с прототипом защитной экипировки попытался проникнуть к центру озера... похоже у него это не получилось... ученые получают от него редкие сигналы, он направляется к болотам
2. Сумеречный сталкер на болотах (возможно, пошел к доктору), его пришиб Излом
- 3.
4. Янтарь странное излучение в центре озера... все кто пытаются пробраться становятся зомби
5. Янтарь – мобильный научный лагерь
6. Ученые могут помочь с Пси-антенной, после того как ты проникнешь в центр озера и отключишь излучатель (био-установку)
7. Получить от ученых (забрать с трупа сумрачного сталкера) защиту от излучения озера
8. Проникнуть и отключить био-установку
9. Получить от ученых данные по пси-установкам
- 10.
11. Доктор на болотах... как-то связан со Стрелком... кучу всего рассказывает, на трупе сумеречного сталкера написано, когда появляется в хижине
12. Информация о Стрелке – игрок это Стрелок
13. Информация о генераторах (фотография генераторов) Возможно, это и есть причина появления Зоны?

- **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»**

Если на 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)

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Пробраться через военную базу и зомбированную группировку «Грех»2. Узнать информацию (после расшифровки) о работе ПСИ-Антенны... защититься и пробраться к антенне, и отключить ее... Путь к центру Зоны открыт |
|---|

3. Получить информацию о местонахождении группировки Монолит
4. Пробраться через отряды Монолитовцев и проникнуть в их группировку, там информация о секретной лаборатории (третья пси-установка)
5. Отключить или не отключить третью секретную пси-установку

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»**

1. пробраться через стаи мутантов к саркофагу... проникнуть в него (нужна серьезная защита от радиации)
2. внутри саркофага найти Монолит
3. если третья антенна выключена, то принудительный сон и явление представителя «О-Сознания» (действие происходит внутри Саркофага) возможна драка с представителем
4. Найти выход со станции к секретным лабораториям, используя полученный кусок карты

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**

1. пробраться мимо генераторов к подземной лаборатории
2. если взорвать генераторы, то Зона взрывается и разбрызгивается на огромную территорию, игрок при этом гибнет
3. кругом большое количество полтергейстов и мертвых зон
4. в подземной лаборатории выбор или добровольное подключение к проекту «О-Сознание» или сражение с представителем «О-Сознания»

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...

ВАРИАНТЫ СНОВ

Стандартный рендеринг + «постпроцессы» сна

Первый сон.

Вариант 1

Громада Чернобыльской станции в полумраке. Тихая музыка. Все выглядит мирно, единственное, что может настораживать - отсутствие людей. Одинокий человек появляется в поле нашего зрения, мы видим его со спины на фоне станции. Музыка начинает становиться тревожной. Начинает дуть ветер. Внезапно небо над станцией «раскалывается» – начинается выброс.

Море крыс разбегаются от станции в разные стороны.

Человек, стоит к нам спиной и стреляет в крыс. Вдруг раздается окрик: «Стрелок!».

Человек вздрагивает, застывает на мгновение и медленно начинает поворачиваться, сейчас мы увидим его лицо, но...

(если использовать данный сон неоднократно (как вариант навязчивого сна, который может повторяться в другие времена), в данном месте сон кончается, а для первого (а тем более единственного) раза есть продолжение)

...особо сильный катаклизм «выметает» человека из кадра...

Темнеет. Вдали еще грохочет, но потихоньку стихает выброс, мигает далекое зарево. С холма медленно спускается грузовичок с потушенными фарами и при очередной далекой вспышке, мы можем видеть, что он доверху набит трупами. Наезд на руку одного из покойников – татуировка. *ПОВТОРЕНИЕ ЧАСТИ ИЗ ЗАСТАВКИ но с сильными постпроцессами сна*

Второй сон

Фотография уровня с генераторами. Ее держит седой человек («Доктор»), у его ног вертится огромный пес. Человек смотрит в даль, словно пытается там что-то разглядеть, но вокруг лишь болота и пейзаж совсем не похож на то что изображено на фотографии. В тумане едва можно разглядеть удаляющуюся фигуру. Человек бормочет, словно беседует сам с собой: «Если это так важно, то почему ты мне так толком и не объяснил, что это за место и откуда у тебя эта фотография»...

Стремительно мелькают несколько кадров, словно короткие вспышки каких-то сцен в памяти доктора, чередующиеся «обычными физическим вспышками света». Вспышка – сцена.

...вот молодой улыбающийся парень на пороге хижины доктора весело объявляет: «Если бы ты знал, где мне удалось побывать и что я там видел!» Он протягивает какую-то удивительную штуковину от которой разливается сияние по хижине, пес начинает рычать и забивается в угол, а доктор бормочет: «Ты когда-нибудь доиграешься Стрелок ...

...вспышка...

...вот тот же парень с ужасно изуродованным окровавленным лицом вваливается в двери хижины и падает на пороге...За дверью бьют молнии, хлещет дивень...

...вспышка...

...Кровать в избушке «Доктора» - на нем лежит тот же парень (это можно определить по одежде), но лицо у него – все в шрамах и бинтах). Парень без сознания, а доктор бормочет: «Держись сынок...» В углу свалены вещи Стрелка и среди них фотография...

вспышка...

...фотография в руках доктора. Стрелок (на сей раз шо шрамами на лице собирается уходить. Доктор: «Куда ты теперь?» Стрелок: «На север»

вспышка...

и первая сцена

Доктор прячет фотографию за пазуху.

Сон третий.

Громада Чернобыльской станции и саркофага.

Вспышка..

Сияющий Монолит, внутри саркофага. Сталкер, оборванный и изможденный, из последних сил протягивает к нему дрожащие руки...

...яркая вспышка

и вот мы уже видим отрывок из первого сна (Человек, стоит к нам спиной и стреляет.

Вдруг раздается окрик: «Стрелок!». Человек вздрагивает, застывает на мгновение и медленно начинает поворачиваться, сейчас мы увидим его лицо...), но как киноленту пущенную в обратную сторону (человек в пол оборота к нам - крик: «Стрелок» – разворот – и стрельба: словно он выстрелами загоняет всех назад на территорию станции).

Желания (они же варианты ложных концовок)

Рендеринг + постпроцесс, но отдичный от постпроцесса сна

Желание 1: «Хочу, чтобы Зона исчезла, а все кто погиб в ней ожил»

Исполняется если игрок помогал всем в Зоне, откликнулся на призыв о помощи.

...зал саркофага ЧАЭС, кругом трупы сталкеров и мы движением рук вверх к небесам, неким библейским жестом, поднимаем трупы сталкеров ... все покойники «валявшиеся» вокруг оживают, двигаются к нам и кричат «Зачем ты вернул нас?!...кто дал тебе право беспокоить мертвых!?!»...искаженное лицо главного героя и темнота...

Желание 2: «Хочу стать богатым»

Исполняется если игрок в конце игры имеет много неизрасходованных денег. Он мало покупал себе новое оборудование, экономил деньги, ремонтируя старое, часто торговал и т.д.

С потолка саркофага на игрока начинают сыпаться деньги...много золотых монет...Они засыпают его полностью...скрюченные пальцы торчащие из груды золота подрагивают в предсмертной агонии

Желание 3: «Хочу стать повелителем всей Земли» - «Жажда власти»

Исполняется, если игрок убил всех лидеров группировок.

Игрок сам становится монолитом посредством морфинга. Типа, Убивший дракона, сам становится драконом.

Желание 4: «Хочу, чтобы проклятое человечество исчезло»

Исполняется, если игрок воевал против всех. Убивал сталкеров дававших сигнал SOS.

Можно начать с выброса из игровых сцен а продолжить документальными кадрами всевозможных бедствий от взрывных волн от ядерных взрывов и заканчивая всем чем угодно: торнадо, вулканы, наводнения.

Желание 5: «Хочу стать бессмертным»

Исполняется, если игрок слишком много сохранялся или избегал критических ситуаций.

Игрок медленно превращается в статую из блестящего металла...кричит, но сделать уже ничего не может...После превращения в него бьют молнии но ему это не опасно....потому что он неживой...хотя и неуничтожимый.