

Общий геймплей

Смарттерэйн скрипты

1. Засады
2. Спокойные сцены
 - a. Сталкеры отдыхают, ждут кого-то, общаются, питаются и т.д.
3. Жилища монстров
4. Сталкеры обыскивают постройки\помещения и т.д.

Общие рекомендации

1. Интереснее обыгрывать idle скрипта. Персонажи гуляют, наклоняются, смотрят, что-то говорят и т.д.
2. Сталкеры не просто гуляют по уровням, а заглядывают во все щели, аккуратно куда-то лезут и т.д. имитируют осторожное изучение территории
3. Со временем появляющиеся скрипты (спустя какое-то время появляется скриптовая сцена или задание)

Универсальные схемы

1. Настроить сталкеров так, чтобы по Зоне перемещались осторожно и боязливо.
2. Сделать выразительнее крики при перестрелках (со сталкерами одни, с монстрами другие)

Фичи

1. Если низкая репутация, то охранники никуда не пускают игрока (по крайней мере бесплатно)

Эскейп - геймплей

1. **Торговец**
 - a. Ухудшает отношение, если игрок убивает солдат
2. **Армия**
 - a. Случайные рейды время от времени
 - b. Во время рейда обновлять снайперов и охрану моста
 - c. На блокпосте
 - i. Не подпускать на территорию блокпоста, предупреждать через мегафон
3. **Начальная деревня**
 - a. Нейтральная территория, на которой сталкерам нельзя стрелять по друг другу
 - b. Разговорчивый сталкер, который курит сигарету и иронизирует над военными
 - i. При опасности делает ноги
 - ii. Издевается над зомби, бродящим неподалеку
 - c. Раненый, просящий аптечку, не может доползти до торговца

Garbage gameplay

1. Банды
2. Очаги сильной радиации во второй части уровня (переход на Бар Росток).
 - a. Зомби и слепые собаки
3. Возле куч мусора много аномалий и артефактов
4. Сцены со сталкерами новичками
 - a. Конфликт двух сталкеров новичков
 - b. Ограбление новичка

- c. Новичок застрял между аномалиями, паникует и не знает как выйти.
Предлагает артефакт и деньги, если игрок его выведет
- d. Новичок беспредельщик, охотится на других новичков
- e. Маньяк-убийца (снайпер на мосту), убивает всех, кто пытается подобраться к мосту, вечером собирает добро и уходит туннелями
 - i. В туннеле куча трупов сталкеров, много изношенного добра и артефактов
 - ii. Маньяк - очень крепкий ветеран, после сильного ранения убегает в туннель, применяет аптечки и отстреливается
 - iii. За его голову назначена награда
 - iv. Одно из PDA очень нужно одному сталкеру в баре, за него он готов поделиться кое-какой информацией (или важным для побочного сюжета объектом)
- 5. Возле моста выемка в холме там место, которое было во вступительном ролике «Перевернутый грузовик и рассыпанные гробы»
 - a. Обглоданные трупы
 - b. Мутанты (три плоти) отдыхают возле гробов с «запасами еды»
 - c. Можно найти PDA погибшего сталкера (страшный дневник последних дней сталкера)
- 6. Темный туннель на Агропром
 - a. Стая плотей обжила туннель, они стаскивают туда трупы убитых животных и сталкеров
 - b. Когда игрок приближается одна из плотей затаскивает труп в туннель
 - c. Туннель частично завален хламом и разбитой техникой из-за которой атакуют плоти
- 7. Гараж
 - a. Ночью появляется полтергейст
- 8. Под гаражом несколько обугленных трупов военных сталкеров
 - a. У одного из них интересная информация в дневнике (Часть планов и карт одного из погибших отрядов военной экспедиции)

Agroprom gameplay

- 1. По уровню разбросаны очаги сильной радиации
- 2. В центре ядовитого рыжего озера постройка, в которую можно пробраться по выступающим арматурам
 - a. Вокруг озера зомбированный сталкер
- 3. Лучше обыграть лагерь военных сталкеров на территории НИИ
 - a. Переговоры, отдых, idle анимация, интересные действия
- 4. В подземелье обставить помещение группировки Стрелка
 - a. Мебель, разбросанные вещи, карты на стенах, поставить двери и т.д.

Dark Dolina gameplay

- 1. Сильный туман на уровне
- 2. Высокая аномальная концентрация (возможно покорежить\поломать\попробовать землю на равнинах), большое количество смертельно-опасных аномалий
 - a. Добавить заросли аномальной растительности
- 3. Территория бандитской группы, которая ходит грабить на Свалку
 - a. Лидер бандитов, за его голову назначена награда