

Эскейп

Возвращение с Даркваллей

После возвращения с Темной долины игрок может выполнить задание для торговца по выкрадыванию ящика с блокпоста.

Надо доделать:

1. **Торговец**
 - a. Убрать задание на ящик с блокпоста
 - i. Выкрасть ящик с блокпоста - побочное задание с хорошей оплатой.
2. **Блокпост**
 - a. Ящик с блокпоста появляется после того, как игрок откроет ворота с темной долины (схема 46)
 - i. Ящик перенести из комнаты командира в казармы со спящими солдатами, так легче его будет выкрасть.
 - b. Вертолет атакует игрока, когда подходит близко к закрытым воротам (36)
3. **Лагерь новичков**
 - a. Монстры атакуют лагерь, перепрыгивая через физ.забор (задание я думаю активировать тоже после темной долины, но вобщем – это можно обсудить) (схема 8)
4. **Напарники в туннеле**
 - a. Игрок берет напарников и атакует лагерь бандитов
5. **Закрытые ворота на темную долину**
6. **Монстры на равнинах (схема 15)**
7. **Зомби в туннеле (схема 31)**
8. **Монстры на ферме (схема 33)**
9. **Стая монстров гуляет по своей территории (схема 23)**
10. **Защита от монстров сталкера Лиса [доводка геометрии](#) (схема 9)**
11. **Засада бандитов на выходе с уровня (схема 5)**

Росток (два наполнения – четко показать где какое из нижеперечисленного)

1. **Группа ученых из сбитого вертолета**
 - a. Вывести профессора Круглова к выходу с уровня (схема 56)
 - i. Профессор просит игрока вывести его с уровня, за свое спасение он предлагает флэшку с важной информацией. Если игрок начал выводить профессора и тот погибает, то флэшка повреждается. [Можно вобщем-то не флэшку, а просто он в диалоге нам обещает рассказать кое-что интересное](#)
 - b. Помочь ученым уничтожить отряд Волкодава (схема 3)
 - i. Другой вариант развития событий, игрок помогает ученым перестрелять отряд Свободы.
2. **Отряд Волкодава**
 - a. Помочь уничтожить Круглова с учеными и забрать флэшку (схема 3)
 - b. Отряд готов атаковать ученых, несколько боевиков обстреливают сторону ученых
3. **Поменять отряд Свободы на стройке на отряд Наемников**
4. **Поставить троих снайперов Наемников (схема 47)**

- a. Подобрать хорошие места с которых снайперы будут все обстреливать
- 5. **Монстры на своей территории (схема 15)**
- 6. **Вертолет, который сбивают сталкеры Свободы (схема 36)**
 - a. Вертолет не должен падать на ай-ноды
- 7. **Монстры в помещениях (схема 33, 16)**
- 8. **Монстры пружинки (схема 25)**
- 9. **Стая псевдособак**
 - a. появляется после сцены с учеными, когда появляется отряд Наемников убирается по спаунеру, затем после уничтожения Наемников появляется вновь

Бар

- 1. **Бармен**
 - a. После получения документов из темной долины отправляет игрока, за документами из бункера с Мозгом, по словам бармена там ученые они все объяснят.
 - b. Когда игрок возвращается после уничтожения Мозга, у бармена в комнате сидит съехавший с катушек сталкер. По словам бармена, его притащили с Радара, этот сталкер пытался прорваться через Радар. Игроку удается разговорить сталкера и он дает информацию о времени работы Радара, теперь «выжигатель мозга» можно отключить и бармен дает задание игроку отключить его. Также бармен говорит, что дальше перед игроком будет открыта дорога к центру Зоны, что он там найдет неизвестно, но он единственный из всех будет так близко к нему (естественно после отключения Радара).
- 2. **При входе на уровень (со Свалки) собака бежит в рестриктор мимо игрока**
 - a. Есть
- 3. **Уменьшить количество должговцев на заставах до четырех человек**
 - a. Есть
- 4. **Один из должговцев на заставе главный, стоит без оружия (уперев руки в боки), пока остальные должговцы направляют оружие на игрока**
- 5. **Поставить охрану к хозяину Арены**
- 6. **Диалоги**
 - a. Дописать диалоги на заставы (объяснения по уровню, где бар, где долг, где арена)
 - b. В баре откорректировать диалоги посетителей, чтоб были более понятны их истории и слухи
 - c. Дописать диалог Воронину о том, что Череп со своим отрядом самовольно, не слушая приказов, отправился атаковать лагерь Свободы. Воронин просит игрока не вмешиваться.
 - i. Есть
- 7. **Убрать снайпера и квест на него**
 - a. Снайпер убран
 - b. Квест есть
- 8. **Задание на убийство Борова убрать у Долга и перенести как побочное задание на лабораторию X18**
- 9. **Мегафон с сообщениями и пропагандой Долга (необходимо записать реплики)**
- 10. **Задание на уничтожение Наемников на стройке дает бармен, а не Долг**
- 11. **Лагерь сталкеров (модифицированный гулаг)**
 - a. Сталкеры гуляют по уровню, сидят вокруг костров, переходят от костра к костру, переговариваются друг с другом

12. Если игрок кого-то убивает на территории охраняемой Долгом, то долговцы атакуют игрока (пока неизвестно как делать)
 - a. Если игрок в Долге, то за убийство нейтрального сталкера на территории его ждет изгнание из группировки Долг
13. Сделать тихие разговоры между персонажами (механика переключения реплик у групп персонажей)
14. Подключить сюжетную озвучку персонажей (после того как будут готовы таблицы реплик)

Янтарь

Попадаем на уровень с уровня Ростка.

1. **Лагерь ученых**
 - a. Охранники ученых (схема 50)
 - i. Охраняют лагерь от атак зомбированных сталкеров и монстров
 - b. Представитель ученых (схема 55)
 - i. Торговец ученых, торгует, дает сюжетные и побочные задания.
 - ii. На уничтожение охранников не реагирует, все должен сделать вертолет.
 - iii. Ученый говорит о том, что в лаборатории Мозга должны быть средства защиты от излучения, и дает задание игроку достать его (достать защитную «шапку»). [Задача «Проникнуть и отключить установку чтобы ученые могли ее изучить»](#)
 - c. Если игрок атакует охранников ученых, то вертолет преследует игрока (схема 36)
 - i. Как только один из ученых погибает от руки игрока, со стороны выхода с Ростка вылетает вертолет, который начинает охотиться за игроком.
 - d. Периодические атаки монстров и зомби на лагерь ученых (схема 1, 8-10)
 - i. Когда игрок попадает на уровень, охранники ученых по PDA просят игрока помочь отбиться от зомбированных сталкеров, которые атакуют лагерь.
2. **Территория возле лагеря**
 - a. Лабиринт аномалий (схема 40)
 - b. Монстры «пружинки», «обиженные» (схема 33, 25)
3. **Проход на Росток**
 - a. Лабиринт аномалий (схема 40)
4. **Территория зомби**
 - a. Зомби патрулируют территорию (схема 50, 5)
 - i. «Территория зомби» вторая часть уровня, большое скопление зомбированных сталкеров, которые бродят по патрульным маршрутом. Игрок должен попытаться тихо проникнуть ко входу в иллюзорный уровень Мозга, иначе начинается «тревога» и зомбированные сталкеры начинают охотиться на игрока. [Надо бы продумать схему Мы засветились и кто-то из патруля бежит к зданию мозга – если добежал – то включается Мозг и остается 2- 5 минут до нашего зомбирования. Если мы убиваем «беглеца» то тревога не поднимается](#)

- ii. У зомбированных сталкеров надо понизить зрение, слух и память так, чтобы получилась хорошая возможность для стэлса. Даже если зомбированные замечают игрока, если он спрячется, то его скоро забудут и можно будет продолжать продвижение дальше.
 - b. После возвращения от уничтоженного Мозга, два вертолета уничтожают зомби (схема 36)
 - i. После выхода из помещения Мозга ученые предупреждают игрока, чтобы он был осторожнее, потому что армейские вертолеты начинают ковровую бомбардировку зомби.
 - ii. Вертолеты берутся под контроль Мозга, и преследуют игрока? **Не-е уже нет**
 - c. Монстры «пружинки» (схема 33)
- 5. **Мозг**
 - a. Иллюзорный уровень с фантомами и зомбированным сталкером, которого надо победить.
 - i. Длинная черная кишка, на пути появляются фантомы, которые атакуют игрока, в конце последняя преграда зомбированный ученый, которого надо убить и дорога к мозгу будет открыта.
 - ii. В помещении с разрушенным Мозгом положить трупы Призрака и зомбированного ученого. +сделать геометрию разрушенного дымящегося «Мозга»
 - iii. С PDA Призрака узнаем о его переписке с неизвестным сталкером (который крутится на «эскейпе» и «свалке») о Докторе. Получаем задание найти неизвестного сталкера.

Лаборатория «О-Сознания»

Игрок (оружие, инвентарь, PDA на всем уровне не действуют) проходит по темному пустынному коридору и входит в темную комнату с освещенным столом и сидящим за ним представителем «О-Сознания». Представитель приглашает игрока сесть, после чего рассказывает «о поставленных целях и полученных результатах», после предлагает игроку присоединиться к «О-Сознанию» и тогда их совместными усилиями появится шанс совладать с разбушевавшейся Зоной, но личность игрока будет стерта. Если игрок откажется, то Зона взорвется и накроет огромную территорию и мало что сможет ее остановить перед тем как она поглотит всю Землю, но у игрока будет время сбежать и спасти собственную шкуру, очень небольшой шанс.